

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İŞLETME YÖNETİMİ ANA BİLİM DALI**

**COVID-19 DÖNEMİNDE SANAL DÜNYALARIN KÂR AMACI  
GÜTMİYEN ORGANİZASYONLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ:**

**SECOND LIFE ÖRNEĞİ**

**SULTAN ÇETİNKAYA**

**Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Murat GÜLMEZ**

**Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Saadet SAĞTAŞ**

**Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Deniz AKGÜL**

**(AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ)**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**MERSİN / HAZİRAN**

**Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;**

20181034 numaralı öğrencimiz olan Sultan ÇETİNKAYA tarafından hazırlanan ‘‘COVID-19 DÖNEMİNDE SANAL DÜNYALARIN KÂR AMACI GÜTMİYEN ORGANİZASYON ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: SECOND LIFE ÖRNEĞİ’’ başlıklı bu tez çalışması jürimiz tarafından **oy birliği** ile İşletme Yönetimi Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.

Üniv. İçi – Jüri Başkanı: Dr. Öğr. Üyesi Murat GÜLMEZ

(Danışman)

Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.

Üniv. İçi– Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Saadet SAĞTAŞ

Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.

Üniv. Dışı – Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Deniz AKGÜL

(AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ)

**ONAY**

**Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.**

18 /06/ 2021

Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.

Doç. Dr. Murat KOÇ

Sosyal Bilimler Enstitü Müdürü

**NOT: Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndaki hükümlere tabidir.**

**İTHAF**

*Hayatımın her anında yanımda olan, maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen,  
Değerli annem Fatma Çetinkaya ve babam Feyyaz Çetinkaya'ya  
ithafen...*

*Haziran, 2021*

*Sultan ÇETİNKAYA*

## ETİK BEYANI

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak Hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir,

Aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Sultan ÇETİNKAYA

18/06/2021

## TEŞEKKÜR

Çalışma sürecinin her aşamasında bilgi ve tavsiyeleri ile destek olan, tez konusunun belirlenmesinde yol gösterici olan, deneyimleri ile bana ışık tutan ve hayatım boyunca kendime rol model alacağım değerli tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Murat GÜLMEZ' e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Tez süresince desteklerini ve anlayışlarını esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Saadet SAĞTAŞ 'a ve Arş. Gör. Ersin İNAL' a teşekkür ederim. Yüksek lisans eğitimim boyunca bilgi ve birikimlerini benden esirgemeyen ve akademik olarak bu aşamaya gelmemi sağlayan Çağ Üniversitesi öğretim üyelerine teşekkürlerimi ve saygılarımı sunuyorum.

Tez çalışmam süresince değerli bilgi ve deneyimlerini aktaran Sayın Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ATSAN' a teşekkür ederim. Akademik hayatım boyunca içtenlikle desteklerini hissettiğim Anamur Meslek Yüksekokulu ailesine minnetlerimi sunuyorum. Anamur Meslek Yüksekokulu müdürüm Sayın Öğr. Gör. Gürkan TEMİZ'e, müdür yardımcılarım Öğr. Gör. Bilge Kaan ERCAN' a ve Öğr. Gör. Emre YEN'e manevi desteklerinden dolayı teşekkür ediyorum. Ayrıca Öğr. Elm. Salim Okan GÜNDOĞDU' ya sabrından ve desteğinden dolayı teşekkür ederim.

Tez çalışmam süresince beni teşvik edip, akademik deneyimlerini paylaşan, sabırla ve içtenlikle bana destek olan kıymetli dostum Seda Aksümer'e teşekkür ederim. Moral ve motivasyon sağlayan, manevi olarak desteklerini hep hissettiğim sevgili dostlarım Sevilay Aslan'a, Büşra Güldest'e, Sadık Uçkun'a, Durmuş Çağlar'a, İpek Filiz'e, Çağla Demir'e, Gözde Parlardemir'e, Betül Zaman'a teşekkür ederim. Anamur MYO kızları Öğr. Gör. Yelda Kılıç, Öğr. Gör. Hande Göksel Yüce, Öğr. Gör. Tezel Malkoçoğlu, Öğr. Elm. Gönül Demir ve Didem Atsan sonsuz sevgilerimi sunuyorum, bu süreçte iyi ki yanımdaydınız.

Hayatım boyunca ve bu süreçte desteklerini hep hissettiğim kıymetli kız kardeşim Üzüle Şükran ÇETİNKAYA 'ya, abim Abdullah ÇETİNKAYA 'ya, değerli kuzenim Sibel ŞAHİN' e, teyzem Havva ŞAHİN' e sonsuz sevgilerimi sunuyorum.

**18 Haziran 2021**

**Sultan ÇETİNKAYA**

## ÖZ

### COVID-19 DÖNEMİNDE SANAL DÜNYALARIN KÂR AMACI GÜTMİYEN ORGANİZASYONLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ:

#### SECOND LIFE ÖRNEĞİ

#### SULTAN ÇETİNKAYA

Yüksek Lisans Tezi, İşletme Yönetimi Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Murat GÜLMEZ

Haziran 2021, 171 Sayfa

Çin'in Wuhan kentinde 2019 Aralık ayında ortaya çıkan Covid-19 virüsü hızlı yayılım göstererek kısa sürede pandemik hale gelmiştir. Covid-19 pandemisi, ekonomik ve sosyal kriz haline gelerek ülkeleri, sosyal, psikolojik ve ekonomik anlamda etkilemiştir. Covid-19 tüm dünyada zorunlu kısıtlamalar ve kapanmalar sebebi ile tüm sektörlerde sanallaşma kavramı ivme göstermiştir. Kâr amacı gütmeyen organizasyonların da Covid-19 döneminde sanal dünyalarda var olan faaliyetlerinin yükselişe geçtiği gözlenmiştir. Bu çalışmada Covid-19 döneminde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Araştırma da çalışma alanı olarak sanal dünyalar arasında popüler olan Second Life belirlenmiştir. Araştırma kapsamında Second Life'ta aktif faaliyet gösteren dört kâr amacı gütmeyen organizasyonun kurucuları, başlıcaları ve gönüllüleri ile nitel araştırma tekniklerinden fenomenolojik araştırma yaklaşımına dayalı olarak çevrim içi görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Amaçlı rastgele örneklem tekniği ile belirlenen 18 avatar görüşmeleri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine mülakat şeklinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular nitel veri programı olan atlas.ti7 ile analiz edilmiştir. Araştırma bulguları sonucuna göre, Covid-19 döneminde sanal dünyaların bireyler ve kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerinde pozitif etkiye sahip olduğu, ayrıca sanal dünyaların kaynak yaratma stratejisi olarak kriz dönemlerinde kullanılabileceği belirlenmiştir. Pandemi sırasında Second Life sanal dünya kullanıcı sayısının arttığı, ayrıca Covid-19 sonrası sanal dünyaların artan bir şekilde kullanılmaya devam edileceği belirlenmiştir.

*Anahtar Kelimeler: covid-19, sanal dünyalar, second life, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar*

**ABSTRACT****THE EFFECT OF VIRTUAL WORLDS ON NON-PROFIT ORGANIZATIONS  
DURING COVID-19 PERIOD: THE “SECOND LIFE” EXAMPLE****SULTAN ÇETİNKAYA****Master Thesis Department of Business Administration****Supervisor: Dr. Ass. Murat GÜLMEZ****June 2021, 171 Page**

The Covid-19 virus, which had emerged in Wuhan, China in December 2019, spread rapidly and became a pandemic in a short span of time. The Covid-19 pandemic has become an economic and social crisis and has affected countries socially, psychologically and economically. During the Covid-19 health crisis, the concept of virtualization gained momentum in consequence of restrictions in all sectors. It was observed that the activities of non-profit organizations in the virtual worlds had increased during the Covid-19 period. In this research, it is aimed to investigate the effect of virtual worlds on non-profit organizations during the Covid-19 period. The research was conducted based on the phenomenological research approach, one of the qualitative research techniques, with the founders, donors and volunteers of four non-profit organizations which are active in Second Life. Within the scope of the research, 18 avatar interviews were conducted, determined by the purposeful random sampling technique. The findings obtained within the scope of the Research were analyzed with the qualitative data program atlas.ti7. According to the results of the research findings, it has been determined that virtual Worlds have a positive effect on individuals and non-profit organizations during the Covid-19 period, and that virtual Worlds can be used as a Fundraising strategy in times of crisis. It has been determined that the number of Second Life virtual world users has increased during the pandemic, and that virtual Worlds will continue to be used increasingly after Covid-19.

*Keywords: covid-19, virtual worlds, second life, non-profit organizations*

## ÖN SÖZ

Covid-19 küresel sağlık krizi döneminde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemek amacı ile yapılan bu araştırma 4 bölüme ayrılmıştır. Araştırmanın giriş kısmını oluşturan birinci bölümünde; araştırmanın problemi, önemi, önceki araştırmalar ile ilişkisi, amacı, yaklaşımları, araştırmanın amaç hipotez ve tasarımının birbiriyle ilişkisi yer almaktadır. Ayrıca araştırmanın pratik ve teorideki etkisi ile araştırmanın konusuna ilişkin geçmiş alanyazın ve diğer önemli yönleri de giriş bölümünde yer almaktadır. Araştırmanın yöntem bölümünde; katılımcılar, araştırma verilerinin toplanması, araştırmanın deseni, araştırma verilerinin analizine yer verilmiştir. Araştırmanın üçüncü bölümünü oluşturan bulgular kısmında, betimsel analiz sonucunda ulaşılan bulgular raporlanmıştır. Dördüncü bölümde ise, tartışma, sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

18 HAZİRAN 2021



## İÇİNDEKİLER

<b>İÇ KAPAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ONAY .....</b>	<b>ii</b>
<b>İTHAF .....</b>	<b>iii</b>
<b>ETİK BEYANI .....</b>	<b>iv</b>
<b>TEŞEKKÜR.....</b>	<b>v</b>
<b>ÖZ .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>ÖN SÖZ .....</b>	<b>viii</b>
<b>İÇİNDEKİLER.....</b>	<b>ix</b>
<b>KISALTMALAR.....</b>	<b>x</b>
<b>TABLolar LİSTESİ.....</b>	<b>xi</b>
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ.....</b>	<b>xii</b>
<b>EKLER LİSTESİ.....</b>	<b>xiii</b>
<b>1.GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>2.YÖNTEM.....</b>	<b>72</b>
<b>2.1.Katılımcılar.....</b>	<b>72</b>
<b>2.2.Araştırma Verilerinin Toplanması.....</b>	<b>72</b>
<b>2.3.Araştırmanın Deseni.....</b>	<b>75</b>
<b>2.4.Araştırma Verilerinin Analizi.....</b>	<b>76</b>
<b>3.BULGULAR.....</b>	<b>78</b>
<b>4.DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....</b>	<b>114</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>120</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>150</b>

**KISALTMALAR**

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ACS	: American Kanser Derneği
Chat	: Sohbet
Ek	: Ekler
Lab.	: Laboratuvar
LLK	: Live and Learn Kenia
L\$	: Linden Dolar
MMOG	: Çok Kullanıcılı Online Oyun
MMORPG	: Kitlesele Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
SL	: Second Life
SLT	: Second Life Saat Dilimi
VA	: Sanal Yetenek
VR	: Sanal Gerçeklik
VW	: Sanal Dünyalar
WBH	: Whole Brain Health
%	: Yüzde
\$	: Amerikan Doları

**TABLÖLÄR LİSTESİ**

<b>Tablo 1.</b> <i>Katılımcıların Demografik Özellikleri</i> .....	<b>79</b>
<b>Tablo 2.</b> <i>Kod ve Temalar</i> .....	<b>81</b>
<b>Tablo 3.</b> <i>Görüşmelerin Analiz Sonuçları Tablosu</i> .....	<b>82</b>
<b>Tablo 4.</b> <i>Kuruculara Yönlendirilen Görüşme Soruları Sonrası Oluşturulan Başlıklar</i> .....	<b>83</b>
<b>Tablo 5.</b> <i>Gönüllü/ Bağışçı Avatarlar ile İlgili Dâhil Oldukları Organizasyon Bilgileri</i> .....	<b>96</b>
<b>Tablo 6.</b> <i>Bağışçı ve Gönüllülere Yöneltilen Sorular Sonrası Verilen Cevaplara Göre Oluşturulan Başlıklar</i> .....	<b>99</b>
<b>Tablo 7.</b> <i>Bağışçı ve Gönüllülere Yöneltilen Sorular Sonrası Verilen Cevaplara Göre Oluşturulan Başlıklar</i> .....	<b>100</b>

## ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1.** *Araştırmacı Mary Eva American Cancer Society/Relay for Life 'ta düzenlenen eğitimden görünümü.....14*
- Şekil 2.** *Araştırmacı Mary Eva'nın katıldığı Çağ Üniversitesi ve Feed A Smile iş birliği ile yapılan etkinlikten bir görüntü ..... 15*
- Şekil 3.** *Araştırmacı avatar Mary Eva ve Kaliforniya Üniversitesi'nden Profesör Tom Bukowski ile yaptığı görüşmeden bir görünüm.....19*
- Şekil 4.** *Pencils Promise Projesi ile Gana'da bir okulda VR gözlüğü ile erişilen sınıf ortamı..... 52*
- Şekil 5.** *Second Life üzerinden gerçekleştirilecek bir etkinlik duyurusu.....56*
- Şekil 6.** *Second Life'ta Donna Davis ve avatar arkadaşları..... 58*
- Şekil 7.** *Araştırmacı Avatar MaryEva American Cancer Society platformunda .....62*
- Şekil 8.** *Second Life Lavender Fields'ta yer alan Feed a Smile alanından bir görünüm .....63*
- Şekil 9.** *Araştırmacı Avatar Mary Eva'dan Bir Görünüm .....73*

**EKLER LİSTESİ**

<b>EK A.</b> <i>Etik Kurulu İzni Talep Formu ve Onay Tutanak Formu</i> .....	150
<b>EK B.</b> <i>Bilgilendirme Onam Formu</i> .....	152
<b>EK C.</b> <i>Görüşme Formu Türkçesi</i> .....	153
<b>EK D.</b> <i>Görüşme Formu İngilizcesi</i> .....	155
<b>EK E.</b> <i>Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Kararı Alınması Hakkında</i> .....	157
<b>EK F.</b> <i>Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu İzni Alınması Hakkında</i> .....	158



## 1. GİRİŞ

Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar devlet organı dışında, toplumların sosyal refahını sağlamak amacı ile hareket eden kuruluşlardır. Gün geçtikçe küreselleşen dünyada önemi daha da artan bu organizasyonlar, eğitimden sağlığa, sosyal yardımlardan sürdürülebilir kalkınmaya, ekonomiden insan haklarına kadar geniş bir yelpazede toplumlara hizmet etmek için faaliyet göstermektedirler. Kâr amacı gütmeyen organizasyonların, birincil amacı kâr olmamasına rağmen, sürdürülebilirliklerini koruyabilmek ve daha etkin hizmet verebilmek adına mutlaka gelir elde etmek durumundadırlar. Literatürde üçüncü sektör olarak da anılan organizasyonlar, etkili bir şekilde hizmet verebilmek için çeşitli kaynak yaratma yollarına başvurumaktadırlar. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar daima amaçlarını destekleyecek, varlıklarını yerel, bölgesel, ulusal ve küresel olarak genişletmenin yollarını aramaktadırlar.

Yeni dijital platformlar arasında yerini alan sanal dünyalar, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından tercih edilen kaynak yaratma stratejilerinden biridir. Sanal dünyaların etkili iletişim ve etkileşim, güçlü mevcudiyet algısı yaratması, fiziksel dünya ile ilişkilendirilen özellikleri taşıması tercih edilme sebepleri olarak gösterilmektedir. Covid-19 pandemi sürecinin pazarlama, eğitim, sağlık, finans, turizm gibi sektörler ile birlikte kâr amacı gütmeyen organizasyonları da etkisi altına aldığı gözlenmiştir. Teknolojik gelişmelerin öneminden çok zorunluluk haline geldiği bu dönemde organizasyonlar, yeni kaynak yaratma alanı olarak sanal dünyalarda daha fazla faaliyet göstermeye başlamışlardır.

Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler, organizasyonların mevcut ve yeni katılacak, bağışçı, destekçi, gönüllü ve yararlanıcılara ulaşmak için sanal dünyaların kullanımını mümkün kılmıştır (Bettger S. , 2008). Sanal dünyalar arasında popüler olan Second Life 2003 yılında Linden Lab. Tarafından piyasaya sürülmüştür. Second Life, kullanıcılara sürükleyici bir ortam sunarak, avatarlar aracılığı ile iletişim kurabilecekleri, buluşabilecekleri, iş birliği yapabilecekleri ve bağışta bulunabilecekleri yenilikçi bir sosyal ağ ortamıdır. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından kaynak yaratma stratejisi olarak Second Life sanal dünyası etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Organizasyonlar tıpkı fiziksel dünyada olduğu gibi Second Life'ta da konser, sergi, konferans vb. etkinlikler düzenleyebilmekte ve çevrim içi olarak bağış toplayabilmektedirler.

Covid-19 döneminde yaşanan sokağa çıkma yasağı gibi zorunlu kısıtlamalar sonucu, sanal platformların organizasyonlar tarafından daha çok tercih edilmesi ve sanal dünyalara

kaymayı pozitif yönde etkilemesi sonrası, Second Life dünyasının kullanıcılarında önemli derecede artış gözlenmiştir. Araştırmanın sanal dünyaların organizasyonlar üzerindeki etkisini ortaya çıkararak gelecekteki araştırmalara yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

Bu araştırma kapsamında, Second Life sanal dünyasında yer alan dört aktif kâr amacı gütmeyen organizasyon incelenmiştir. Bu çalışma, Covid-19 salgını sırasında sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirleyerek, özellikle kullanıcı sayılarının artıp artmadığını ve Covid-19 sonrasında da sanal dünyaların bu organizasyonlar tarafından artan bir şekilde kullanılıp kullanılmayacağını ortaya koymayı hedeflemektedir. Araştırmada nitel veri toplama tekniği kullanılarak hermeneutik fenomenolojik çalışma deseni uygulanmıştır. Second Life sanal dünyasında en az 9 yıldır var olan 18 avatar ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın amacı kapsamında incelenen dört aktif platformun yönetici, bağışçı ve gönüllülerine, önceden araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış, açık uçlu soruların yer aldığı görüşme formu çevrim içi olarak yönlendirilmiştir. Görüşmeler Second Life saat dilimine (SLT) göre ayarlanarak her katılımcı ile farklı zaman dilimlerinde görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın bu bölümünde;

Araştırmanın problemi ve önemi, önceki araştırmalar ile ilişkisi, amacı, yaklaşımları, araştırmanın pratik ve teorideki etkisi, araştırma konusuna ilişkin geçmiş alanyazın ve araştırmanın kavramları ile araştırma evren ve örnekleme yer verilecektir.

### ***Araştırmanın Problemi***

Günümüzde internet ve teknoloji, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından kaynak yaratma, fon toplama, faaliyetlerini devam ettirme ve misyonlarını yerine getirme açısından oldukça önemli bir yere sahiptirler (Whitaker, 2014). Teknolojik gelişmeler ile sanal dünyaların ve sanal gerçeklik pazarlarının tüm sektörleri kapsamı, kâr amacı gütmeyen toplulukları da etkilemiştir. Kar amacı gütmeyen kuruluşlar Covid-19 döneminde çeşitli dijital platformlar kullanarak ağlarını genişletmeyi amaçlamaktadırlar. Sanal dünyalarda yer alan kuruluşlar, dünyanın dört bir tarafından bağış toplayarak gönüllü üyeler kazanabilmektedirler. Aralarında var olan rekabet nedeni ile daha çok tercih edilmek adına farklı çözüm yolları aramaktadırlar ve birçoğu sanal dünya platformlarını tercih etmektedirler.

Sanal dünyalar arasında popüler olan Second Life; kullanıcılarına, bireysel ve sosyal faaliyetlerde bulunma imkânı sağlayan, kendi yarattıkları avatarlar aracılığı ile iletişim ve

etkileşim ortamı sağlayan üç boyutlu sanal bir ortamdır. Bağışçılar, hem fiziksel dünyada hem de sanal dünyada, bireysel olarak tanınma ve onaylanma güdüsü ile hareket ettikleri için duygusal bir fayda sağlamak istemektedirler (Sargeant, Ford, & West, 2006). Second Life sanal dünyası, bağışçılara ve gönüllülere etkili iletişim ve etkileşim imkânı sağladığı için organizasyonlar açısından önemli bir platformdur. Kullanıcılarına üç boyutlu sanal bir ortam sunan Second Life'ta, bölge sakinleri, belli konumlara ışınlanabilir, yürüyebilir, uçabilir, temel dokular ve şekiller ile istedikleri şeyleri inşa edebilir, eğitim alıp eğitim verebilirler, istedikleri kıyafetleri giyebilirler, şarkı söyleyebilirler, dünyanın her yerinden sohbet gruplarına ve etkinlik gruplarına dâhil olabilirler, bağışta bulunabilirler.

Second Life'ta yer alan kuruluşlar, dünyanın her yerinden bağışçılara çevrimiçi olarak sürekli iletişimde bulunma imkânı sağlayabilmektedir. Second Life gibi sanal dünyalar kâr amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından, yer seçimi, etkileşimli dijital iletişim ve daha fazla bağış toplama açısından kaynak yaratma alanı olarak benimsenmektedir (Davis & Moscato, 2018). Second Life sanal dünyasının kendisine özgü bir para birimi (Linden Dolar) ve ekonomisi vardır. Burada gerçekleştirilen sanal dünyanın finansal işlemleri Amerikan doları veya İngiliz Sterlini gibi para birimlerine dönüştürülerek kullanılabilir. Örnek vermek gerek ise; Second Life bünyesinde, “*Feed a Smile*” etkinlikleri kapsamında gönüllüler ile birlikte canlı müzik etkinlikleri, sanat gösterileri gibi etkinlikler düzenleyerek Kenya'nın Nakuru kentinin gecekondu mahallelerindeki 400'den fazla çocuğa günlük gelir ve beslenme yardımı için bağış toplanabilmektedir(simülasyonudur). 100 Linden ile bir çocuğa günlük sıcak yemek sağlanabilmektedir. Ayrıca, sanal dünyalarda çevrimiçi bağış toplama sayesinde, güvenli ve etkileşimli bir ortam sağlanarak, zaman ve kaynak tasarrufu ile temel odaklarını daha önemli noktalara taşıyabilmektedirler (onecause, 2021). Bir başka örnekte kanserle mücadele amacı ile kurulan sanal dünya olan Second Life platformunda yer alan American Cancer Society Relay for Life topluluğudur. Second Life bünyesinde oluşturdukları etkinlikler kapsamında Amerikan Kanser Derneği kuruluşundan günümüze kadar 4 milyon \$ bağış elde etmişler ve derneğe bağışlamışlardır. Bu başarı için 2021'de Linden Lab.'ın katılımı ile American Cancer Island'da bir parti düzenleyerek kutlama yapmışlardır (Second Life American Cancer Society, 2020).

Özellikle kriz dönemlerinde kâr amacı gütmeyen kuruluşların aralarındaki rekabet ile yeni platformlar tercih ettikleri ve farklı bağış kanalları yarattıkları gözlenmektedir. Pandemi öncesi yapılan birçok etkinlik, sağlık krizi sonrası sanal konferanslara, sanal etkinliklere, sanal bağış toplama alanlarına taşınmıştır. Yüz yüze etkinliklerin mümkün olmadığı bu



dönemde, dijital platformlar arasından sanal platformların önemi artmıştır (Mora, 2020). Covid-19 döneminde kaynak yaratmada sorun yaşayan organizasyonlar kaynak yaratma stratejisi olarak sanal dünyaları tercih etmektedirler. Kâr amacı gütmeyen kuruluşların birbiriyle rekabet ettiği ve Covid-19 gibi kriz dönemlerinde kaynak havuzları için farklı çözümler aradığı bu dönemde sanal dünyalar bir kurtarıcı mıdır ve Covid-19 sonrası da sanal dünyalar kullanılmaya devam edilecek mi sorusu araştırmanın problemini belirtmektedir.

### ***Araştırmanın Önemi***

Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, devlet dışında topluma fayda için hizmet veren kuruluşlardır. Eğitim, sağlık, sosyal yardım ve kalkınma, insan hakları gibi birçok alanda topluma fayda sağlamak amacı ile hareket ederler. Teknolojik ilerlemelerin ve dijitalleşmenin hız kazanması ile birlikte, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, yeni büyüme yollarından olan “sanal dünyalara” katılım göstererek, yeni bağışçı, gönüllü ve yararlanıcılara ulaşmayı hedeflemektedirler.

Sprout Social(2020)’da; kâr amacı gütmeyen organizasyonların, insanları bağış yapmaya yönlendirebilmek ve anlamlı bağlantılarla içerik oluşturabilmek için kullanılan sosyal medya platformları sayesinde bireylerin %55’inin harekete geçtiği belirtilmiştir. Kâr amacı gütmeyen organizasyonların günümüz teknoloji çağında kendilerinden bahsettirmek, hedef kitlelerini doğru belirleyebilmek ve yeni bağışçı kazanabilmek için dijital platformlara uyum sağlamak durumundadırlar. Ayrıca, doğru içerik oluşturabilmek, artan düzeyde etkileşim ve iletişim kurabilmek için, hesap verebilirlik eylemlerini sunabilmek için sosyal medya pazarlama stratejisini göz ardı etmemelidirler. Ibele (2020)’e göre Kâr amacı gütmeyen kuruluşların dâhilinde kullanmaları gereken önemli dijital platformlar;

- “*Facebook*”: Etkiyi sergilemek, erişimi genişletmek, farklı destekçiler arasında tartışma ve sohbet ortamı yaratmak için önemli bir platformdur.
- “*Twitter*”: Güncel sorun ve haberler ile ilgili gündem takibi ve haber paylaşımı açısından önemli bir platformdur.
- “*E-posta*”: Kişisel düzeyde samimi bir alan sunan pazarlama stratejisi büyük ve önemli soruları iletmede önemli bir kaynaktır.
- “*Web Sitesi*”: Önemli noktayı hedef alan bir başlık ile mesajı iletme ve organizasyonun dünyaya açılan yüzü olarak ifade edilen web sitesi, bağışçıları yönlendirme konusunda etkilidir.

- “*Blog*”: değerli bir pazarlama yatırımı olan bloglar, kısa haber güncellemelerinden, uzun hikâyelere kadar, video, resim, film vb. içerikler ile mesaj iletmek için önemli platformdur.
- “*Google Reklamları*”: Daha büyük kesimlere ulaşabilmek adına, çevrimiçi reklamcılığı ifade eder. Kâr amacı gütmeyen organizasyonların hedef kitlelerine ulaşması açısından ve daha fazla gönüllü, bağışçı kazanması açısından oldukça önemli bir pazarlama aracıdır.

Dijitalleşen dünyada yeni platformlar dikkate alındığında, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar açısından geleneksel yöntemlerin artık geçerliliğini yitirmiş olduğu ve yeni stratejiler geliştirmeleri gerektiği önemli bir husustur. Kâr amacı gütmeyen 136 organizasyon yöneticisi (İngiltere, ABD, Kanada) ile yapılan anket çalışması sonucunda, müşteri merkezli bir pazarlama stratejisi dâhilinde tanıtımın, pazarlama alanında uzman kişiler ile yapılmasının en önemli strateji olduğu sonucuna varılmıştır (Dolnicar & Lazarevski, 2009). Covid-19 döneminde “2021 Küresel Pazarlama Trendleri” başlıklı çalışma kapsamında 405 yönetici ile gerçekleştirilen araştırma sonucunda, katılımcıların %70’den fazlası kurum ve kuruluşların diğer kişiler ile etkileşimlerini destekleyici dijital platformları tercih etmelerinin önemli olduğunu, %63’ü de Covid-19 sonrası dijital teknolojileri daha fazla ve daha sık kullanacaklarını belirtmişlerdir (Deloitte, 2021). Kâr amacı gütmeyen kuruluşların güçlü bir konum kazanması için, analizlerin yapılarak, hangi pazarda hangi ürün-hizmetin sunulması gerektiğini, dış faktörleri ve iç yetkinlikleri tanımlamaları gerekmektedir (Anheier & Toepler, 2020). Yani özellikle pandemi döneminde, kuruluşların gerekli pazarlama analizleri sonrası dijital teknolojiler ile uyumlu bir şekilde faaliyetlerini gerçekleştirmeleri önemlidir.

Dijital dönüşümün ivme kazandığı pandemi döneminde sanal dünyalar organizasyonlar tarafından oldukça tercih edilen platformlardandır. Sanal dünyalar arasında popüler olan Second Life, katılımcılar tarafından avatarları ile oluşturulan bir simülasyon, katılımcılara sunulan mülkiyet hakkına sahip olunan, genişleyen kullanıcı ağına ve tabanına sahip bir dünyadır. Second Life’ın küresel salgın olan Covid-19 nedeni ile katılımcı sayısında bir artış gözlemlenerek 2021 katılımcı verisi 64,6 milyon olarak açıklanmıştır (Voyager, 2021). Second Life CEO’su Ebbe Altbert’in vermiş olduğu bir röportajda Covid-19 sebebi ile kullanıcı oranında artış olduğunu belirterek, “*İşletmeler uzun yıllar boyunca uzaktan toplantılar ve eğitimler için sürekli olarak Second Life’ı kullanıyor olsa da, kuruluşlar video konferans görüşmelerinden daha ilgi çekici şeyler sunan çevrimiçi çözümler aradıkça, talepte önemli bir artış görüyoruz*” şeklinde açıklama yapmıştır (Schneider, 2020). Second Life kâr

amacı gütmeyen organizasyonlar açısından, dünyanın en büyük ve en başarılı bağış toplama hareketi olarak nitelendirilmiştir (Kim, Lyons, & Cunningham, 2008). Covid-19 gibi acil ve küresel salgın durumlarında farklı disiplinlere yönelik araştırmaları ve sonuçları ele almak, sorunların tanımlanması sağlamak, derinlemesine bilgi edinmek oldukça önem taşımaktadır (Aristovnik, Ravšelj, & Umek, 2020, s. 20). Bütün dünyada yayılan Covid-19 sonrası birçok sektörde yaşanan değişimler ve dönüşümler kâr amacı gütmeyen kuruluşların faaliyetlerini de dijital ortamlara, sanal dünyalara taşımıştır. Ayrıca araştırmacı, Second Life'in önemli etkinlik kurucularından olan Pik Panganiban'ın "*Second Life'in kâr amacı gütmeyen bir araç olarak gelecekteki uygulanabilirliği, büyük ölçüde etkiyle ilgili soruların yanıtlanıp yanıtlanmadığına göre değerlendirilecektir.*" (Bettger S. W., 2008) sözünden yola çıkarak, sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemenin günümüzde önemli olduğunu belirtmektedir.

Kaynak yaratma konusunda dikkatlerin Second Life gibi sanal ortamlara verilmesi önem arz etmektedir. Çünkü sanal dünyalar, güçlü kâr amacı gütmeyen toplulukları teşvik eden, mevcudiyet algısı oluşturarak sanal dünyada iletişim sürecini kolaylaştıran bir alandır. Dijital sosyal ağların günümüzde önemli derecedeki artışı, ağ bağlantılı teknolojilerin artan kullanılabilirliği ve popülaritesi sanal alanlarda kâr amacı gütmeyen organizasyonların faaliyet göstermesine de imkân vermiştir. Özellikle Covid-19 döneminde araştırmanın gerçekleştirilmesinin ileriki araştırmalara da yol gösterici olması bakımından çalışmanın önemini yansıttığını düşünülmektedir.

### ***Önceki Araştırmalar ile İlgisi***

Araştırmanın bu bölümünde önceki yapılan araştırmalara kısaca değinilerek araştırmanın önemi bir kez daha belirtilecektir.

Google'da her gün kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için 5,6 milyar aramanın yapıldığı belirtilmiştir (Izmailova, 2021). 2021 yılında kâr amacı gütmeyen kuruluşların çevrim içi olarak dijital platformlarda toplanan bağış istatistikleri değerlendirildiğinde; genel çevrim içi gelirin %15'ten %23'e yükseldiği, genel çevrim içi aylık bağış gelirin %40 arttığı tespit edilmiştir (Double the Donation, 2021). Aynı zamanda kuruluşların 2021 bakış açılarını ölçmek ve sanal kaynak yaratmada destek olmak amacı ile; 1,997 profesyonel kuruluş ile yapılan anket araştırması sonucuna göre, kuruluşların %62'sinin etkinliklerini sanal bağış toplama etkinliğine dönüştürdükleri ve %70'inin başarı gösterdiği belirlenmiştir ve sanal

etkinliklere odaklanan kuruluşların bütçelerinde artışın daha fazla olacağı belirtilmiştir (Jameson, 2020).

Whitekar'ın (2014), 107 kâr amacı gütmeyen organizasyonlar ile yaptığı araştırma sonucuna göre, sosyal medyada var olan ve çalışmalarını devam ettiren organizasyonların destek topladığı ve kaynak havuzlarını genişlettiği belirlenmiştir (Whitaker, 2014, s. 24). Sosyal medya platformları aracılığı ile kâr amacı gütmeyen kuruluşları destekleyenlerin %56'sı ilgi çekici hikâye paylaşımlarının bağış yapmalarında etkili olduğunu belirtmektedirler (Whitaker, 2014).

Behrens ve Layton (2021)'e göre; kâr amacı gütmeyen kuruluşlar için, çevrim içi bağış platformlarının ve teknolojik gelişmişlik düzeylerinin iyileştirilmesi farklı kaynak yaratma stratejileri arasında bulunması gerekmektedir (Behrens & Layton, 2021). Kâr amacı gütmeyen organizasyonlara çeşitli şekillerde fayda sağladığı görülen sosyal medya ve web tabanlı ortamların, rakiplerine göre daha hızlı uyum sağlama potansiyeli ve daha fazla üye kazanma fırsatı vererek bağış havuzunu artırdığı gözlenmiştir (Goecks, Voids, Voids & Mynatt, 2008, s:690; Whitaker, 2014, s:3). Amerika Birleşik Devletlerinde 850 katılımcı ile yapılan başka bir araştırmaya göre ise; bağış toplayan kuruluşların %78i düzenledikleri sanal etkinliklerin sayısını artırma yoluna gitmiş, yarısından fazlası da yüz yüze etkinliklerini Covid 19 sebebi ile iptal ederek sanal etkinliklere yönelmişlerdir (Levey, 2020).

Çok kullanıcıli sanal dünyaların kullanıcılarının, bağış yapma amacına ilişkin yürütülen çalışma sonucunda çevrimiçi alanların, bağış yapma üzerinde olumlu etkisi olabileceği bulgusuna ulaşılmıştır (Hong & Kim, 2020). Davis & Moscato (2018) ; kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından sanal dünyaları (Second Life), gönüllülerin, bağışçıların ve tüm paydaşların etkileşim kurabileceği yeni bir yer ve bağış toplama aracı olarak tanımlamıştır (Davis & Moscato, 2018). Özellikle Covid 19 pandemi sürecinin ilk aylarında (Mart 2020) Second Life kullanıcı oranında %133'lük artış gözlenmesi (Le Monde, 2020), dijital platformların ve sanal dünyaların kriz dönemlerinde oldukça önemli hale geldiğini göstermektedir. Second Life CEO'su Ebbe Altberg 2020 'de dünya ekonomisinin olumsuz etkilendiği pandemi döneminde, Second Life dünyasının GSYH'da %30-%40 artış yaşadıklarını ve 2019'da 65 milyon dolar kazanırken, 2020'de 73 milyon dolar kazandıklarını belirtmiştir (Subramanian, 2021). Covid 19 küresel salgını ile birlikte, Second Life 2020 yılında, ekonomik faaliyetlerde dâhil olmak üzere %60'lık bir büyüme gerçekleştiği belirtilmiştir. (Linden Lab, 2020).

Pearlman ve Gates (2010)'un yapmış sanal dünyalarda kuruluşların etkinliklerinde sanal gerçeklik uygulamalarının kabulü ve benimsenmesine yönelik yapmış oldukları araştırma sonucuna göre, sanal uygulamaların toplantı, teşvik ve kongre endüstrisinde kullanılmasının umut verici olduğu ortaya konmuştur. Ayrıca araştırmada, sanal uygulamaların kurumsal hedeflere etkili ve verimli bir şekilde ulaşmak için yenilikçi ve uygulanabilir yöntemler olduğu da belirtilmiştir (Pearlman & Gates, 2010).

Second Life kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından, en başarılı bağış toplama hareketi olarak nitelendirilmiştir (Kim, Lyons, & Cunningham, 2008). Gerçek dünyanın simüle edilmiş hali olan Second Life, katılımcılar üzerinde gerçek mevcudiyet algısı oluşturduğu için, sanal dünyalarda kullanıcı artışı da göz önünde bulundurulur ise sağlık krizi döneminde etkinliklerin ve toplantıların daha fazla değerlendirilmesi önem arz etmektedir (Flowers & Gregson, 2012). Araştırmanın önceki araştırmalar ile ilgisi bu noktada bağdaşmaktadır. Önceki araştırmalarda da belirtildiği üzere; Sanal dünyaların kullanıcılar üzerinde bıraktığı mevcudiyetle gerçeklik algısı, giderek artan kullanıcı sayısı, küresel sağlık krizi döneminde çevrim içi yapılan bağışların artışı ve önemi araştırmanın önceki araştırmalar ile olan ilişkisini belirtmektedir.

### ***Araştırmanın Amacı***

Bu çalışmanın amacı, Covid 19 döneminde sanal dünyaların kar amacı gütmeyen kuruluşlar üzerindeki etkisini belirlemektir. Araştırmanın amacı doğrultusunda araştırma soruları aşağıdaki şekilde oluşturulmuştur;

AS 1: Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar, sanal dünya dijital platformlarında varlık göstermeyi neden tercih ediyorlar?

AS 2: Sanal dünyalar, Covid-19 döneminde kâr amacı gütmeyen organizasyonların faaliyetlerini etkin bir şekilde yürütebilmelerine ne derece katkı sağlamıştır?

AS 3: Sanal dünyalar, Covid-19 döneminde kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından nasıl ve ne ölçüde kullanılmaktadır? Ne gibi faaliyetler gerçekleştirilmektedir?

AS 4: Second Life sanal dünyası gibi dijital platformlar, Covid-19 pandemi sonrasında da kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından kullanılmaya devam edilecek mi?

Bu araştırma, Second Life kullanıcısı olan ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlar ile etkileşime geçmiş bireylerin bakış açıları etrafında şekillenerek, sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemek amacı ile hareket etmektedir. Covid-19 pandemi döneminde sanal dünyaları kaynak yaratma stratejisi olarak benimseyen

organizasyonların faaliyetleri incelenerek Araştırma ayrıca, Covid-19 pandemi döneminde sanal dünyaların organizasyonlar üzerindeki oluşturduğu etkinin belirlenmesinin, önceki araştırmalara ek olarak gelecek araştırmalara yol gösterici olma açısından literatüre katkı sağlayacağı ve diğer sanal dünyalara temel oluşturabileceğini de amaçlamaktadır.

### ***Yaklaşımlar***

Araştırma nitel yaklaşım kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yaklaşımı, anlatı araştırması, kuram oluşturma, durum çalışması ve fenomenoloji gibi farklı araştırma yaklaşımlarını kullanmaktadır (Tekindal & Uğuz Arsu, 2020, s. 155) Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik yaklaşım uygulanmıştır. Fenomenolojik yaklaşımın temelini insanların yani bireylerin deneyimi oluşturmaktadır. Ayrıca fenomenolojik yaklaşım günlük hayatta sık sık karşılaştığımız fakat tam olarak kavrayamadığımız olguların araştırılmasına da uygun bir zemin hazırlamaktadır.

Bu araştırma kapsamında fenomenolojik yaklaşımın benimsenmesinde ki amaç, dijitalleşen dünyada günümüzde sık sık karşılaştığımız “*sanal dünyalar*” kavramını ve kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisinin “*Covid-19*” döneminde nitel olarak araştırılmasıdır. Bu doğrultuda sanal bir dünyada uzun zamandır vakit geçiren ve organizasyonlara destek veren deneyimli bireyler ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler hermeneutik fenomenoloji yaklaşımına uygun olarak katılımcılar ile sanal dünyada yüz yüze, yarı yapılandırılmış görüşme soruları ile gerçekleştirilmiştir. Bu kısımda araştırmanın model, evreni ve örneklemini belirtilecektir.

### ***Araştırmanın Modeli***

Literatür incelemesi sonunda konu ile ilgili çok az benzer araştırma olması sebebi ile araştırma nitel araştırma tekniğine dayalı olarak yapılmıştır. Nicel araştırma tekniği, daha çok sayısal verilere dayanan, istatistiki veri analizleri ortaya koyan bir çalışma iken, nitel araştırma; düşük sayıda örneklem ile gözlem, görüşme, doküman gibi ölçme araçları kullanılarak analiz ortaya koyan tekniktir. Örneklem veya çalışma grubunun az tutulması, araştırmacıya zaman ve maliyet açısından olanak sağlarken (Mays, Pope, & Ziebland, 2006), aynı zamanda esnek ve dinamik bir çalışma ortamı da sunar (Marshall, 1996). Örneklem belirlerken araştırmacı veri topladığı alanı iyi tanıyarak, “*Niçin? Nasıl? Ne şekilde?*” sorularına yanıt arar (Karataş, 2015).

Morse'a (2016) göre, nitel arařtırmalarda gözlem ve görüşmelere dayalı arařtırmalar yapıldığı için, çok fazla örneklem sayısına gerek duyulmaz, çünkü bir süre sonra gözlemler ve görüşmeler sonrası yöneltilen sorulara verilen cevaplar tekrara düşmektedir (Morse, 2016). Arařtırmacı bu tez arařtırmasında esneklik sağlaması adına yarı yapılandırılmış görüşme tekniğine dayalı olarak görüşme yapmıştır. Arařtırma da metin tabanlı çevrimiçi görüşmeler yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kapsamında hazırlanan sorular yapılandırılmış sorular kadar katı, yapılandırılmamış sorular kadar da esnek değildir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğine dayalı olarak oluşturulan görüşme formunda ki sorular arařtırmacı tarafından daha önceden oluşturulmuştur. Böylece arařtırmacı katılımcının verdiği cevapları, görüşme akışı sırasında etkileme imkânına sahip olarak, verilen cevapların ayrıntılandırmasını sağlama imkânına sahip olabilmektedir (Türnüklü, 2000, s. 547)

Arařtırmada nitel arařtırma perspektiflerinden, fenomenoloji çalışma deseni kullanılmıştır. Fenomenolojik çalışma deseni, bireylerin yaşadıkları deneyimlerini aktarmalarına olanak tanıyan, katılımcıların algılarını ve bakış açılarını ifade etmeyi sağlayan bir yöntemdir (Tekindal & Uğuz Arsu, 2020). Spesifik olarak arařtırma yöntemlerinden "*hermeneutik fenomenoloji*" çalışma deseni ile katılımcılar ile sanal ortamda görüşmeler yapılmıştır. Sanal hermeneutik fenomenoloji, arařtırmacının sanal ortamlarda arařtırma yapmasına imkân veren arařtırma yoludur. Blackmon (2015)'e göre; sanal hermeneutik fenomenoloji yöntemi, "*Arařtırmacının sanal alanlarda çeşitli formlarda görüşmeler yapmasına izin veren, katılımcıların deneyimlerini profesyonel bir şekilde aktarabilecekleri ortamda görüşme imkânı sunar.*" (Blackmon, 2015). Hermeneutik kelime anlamı bakımından "*yorumsal düşünme*" anlamına gelmektedir, "*Bir insanın diğer bir insanın ürettiği kelimeleri, davranışları ya da diğer faaliyetlerini anlama çabası.*" olarak da açıklanmaktadır (Işık & Serim, 2017).

Bu arařtırma, Covid 19 pandemisi sürecinde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla uygun şekilde nitel arařtırma tekniğine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Second Life sanal dünyasında yer alan dört aktif kâr amacı gütmeyen organizasyonun amacı ve faaliyetleri, gözlem ve görüşme tekniğine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Bu tez çalışmasında, arařtırmacı "*Mary Eva*" isimli kadın avatar ile Second Life dünyasına giriş yaparak, kâr amacı gütmeyen organizasyonları ilk elden inceleme, gözleme ve organizasyonlarda aktif olan kurucu, bağışçı ve gönüllü rolündeki bireyler ile çevrim içi olarak iletişime geçme imkânına sahip olmuştur.

Araştırma alanını bir sanal dünya olan Second Life oluşturmaktadır. Second Life sanal dünyanın araştırma evreni olarak seçilmesinin sebepleri, akademi tarafından çok tartışılması, popüler ve canlı sosyal topluluklar oluşturan olgun bir ortam olmasıdır (Halvorson, 2010; Davis & Moscato,2018). Davis & Moscato (2018)'nde belirttiği üzere Second Life, kullanıcıların kendi oluşturdukları avatarlar ile yaşamalarına ve etkileşimde bulunmalarına olanak tanıyan üç boyutlu bilgisayar tabanlı sürükleyici bir ortamdır. Second Life, daha çok Philip Linden (Linden Lab Management) olarak bilinen, Philip Rosedale tarafından kurulan Linden Research, Inc. Tarafından geliştirilen 3 boyutlu sanal bir dünyadır. Kendisine ait Linden Dolar para birimi olan Second Life, Linden Lab. Şirketi tarafından yönetilmekte ve işletilmektedir. Linden Lab. 1999 yılında Philip Rosedale tarafından San Francisco'da kurulmuştur. Şirketin adı şirketin aslı olduğu Linden Caddesi'nden gelmektedir. Tüm SL dünyası (tüm avatar verileri, nesnelere, manzaralar, dokular ve metinler dâhil) Linden Lab. Tarafından çalıştırılan sunucularda barındırılmaktadır.

Literatür incelendiğinde Second Life, hayatta kalmaya devam eden bir kavram olan "dijital yerlilere" ulaşmak için pek çok imkân sağladığı gözlenmektedir (Prensky, 2001). Second Life'in küresel salgın olan Covid 19 nedeni ile katılımcı sayısında bir artış gözlemlenerek 2021 katılımcı verisi 64,6 milyon olarak açıklanmıştır (Voyager, 2021). Second Life CEO'su Ebbe Altbert'in vermiş olduğu bir röportajda Covid-19 sebebi ile kullanıcı oranında artış olduğunu belirterek, *"İşletmeler uzun yıllar boyunca uzaktan toplantılar ve eğitimler için sürekli olarak Second Life'i kullanıyor olsa da, kuruluşlar video konferans görüşmelerinden daha ilgi çekici şeyler sunan çevrimiçi çözümler aradıkça, talepte önemli bir artış görüyoruz"* şeklinde açıklama yapmıştır (Schneider, 2020). Bir sanal dünya olan Second Life'a giriş yaptıktan sonra kullanıcılar *"Caledon Oxbridge Universty"* i ziyaret ederek sanal dünya için gerçek bir eğitim alma imkânına sahip olmaktadır. Yeni sakinler için eksiksiz bir eğitim içeriğine sahip olan kampüste, Second Life'ın bir oyun olmadığını ancak kullanıcıların çevrim içi olarak oyun oynayabileceklerini, platformun bir sohbet odası olmaması ile birlikte dünyanın her yerinden insanlarla iletişime geçilebileceğini ve Second Life'ın bir iş platformu olmadığını fakat şirketlerin faaliyetlerini bu platformda gerçekleştirebildiklerini belirtmişlerdir.

### ***Araştırmanın Evreni ve Örnekleme***

Araştırma alanını popüler sanal dünyalar arasında yer alan Second Life oluşturmaktadır. Fenomenolojik nitel araştırma doğrultusunda yapılan bu çalışmada katılımcı belirlenirken araştırma konusu ile ilgili deneyim sahibi katılımcılar belirlenmiştir. Çünkü fenomenolojik



araştırmalarda katılımcı grubu amaca yönelik ve araştırılan konu ile ilgili olayları deneyimlemiş kişilerden seçilir (Tekindal & Uğuz Arsu, 2020). Yıldırım ve Şimşek (2016)'e göre fenomenolojik araştırmalarda katılımcı sayısı 10'u geçmemelidir (Yıldırım & Şimşek, 2016), Kleiman (2004) bir ile en fazla 10 kişi arasında değişebileceğini belirtirken (Kleiman, 2004), Wilson (2015) araştırmaya katılımcı sayısının üçten bire kadar düşebileceğini belirtmiştir (Wilson, 2015).

Araştırmanın evrenini, Second Life kullanıcı avatarları oluştururken, örneklemini ise fenomenolojik araştırma da amaçlı örneklem yaklaşımına uygun olarak 18 avatar oluşturmaktadır. Araştırmacı, nitel araştırma yöntemleri arasından amaçlı rasgele örnekleme yolu ile örneklem büyüklüğünü belirlemiştir. Creswell (2013)'e göre amaçlı rasgele örneklemin amacı, “*neden belli durumların araştırma için seçildiğine dair şüpheleri azaltarak, inanılabilirliği sağlamaktır.*” (Baltacı, 2018). Katılımcılar, en az 9 yıldır Second Life sanal dünyasında vakit geçirmiş, sanal dünyada (Second Life) kâr amacı gütmeyen organizasyonlara bağlı yapmış, etkinliklere katılmış veya üyelik göstermiş, yani deneyime sahip gönüllü, kurucu veya bağışçı avatarlar arasından belirlenmiştir.

Katılımcı avatarlara yönlendirilmek üzere araştırmacı avatar tarafından daha önceden hazırlanan görüşme formunda yer alan 18 soru yarı yapılandırılmış soru olarak hazırlanmıştır. Katılımcıların ikisine görüşme soruları uygulandıktan sonra birbirine içerik açısından benzer iki soru görüşme soruları arasından çıkarılarak 16 soru ile son halini almıştır. Araştırma sorularından 9 tanesi açık uçlu sorulardan, 7 tanesi de demografik özellikleri belirlemek amacı ile oluşturulmuştur. Second Life gibi popüler olan sanal dünyaların Covid-19 küresel sağlık krizi boyunca kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemek üzere, sorular katılımcı avatarlara, araştırmacı avatar *Mary Eva* tarafından yönlendirilmiştir.

Araştırmacı avatar *Mary Eva*, araştırma kapsamında Second Life platformunda aktif etkinlik düzenleyen 4 kâr amacı gütmeyen organizasyonu 15 ay boyunca gözlemlemiştir. Etkinliklere katılarak, organizasyon kurucu ve üyeleri ile anlık mesaj kutusu yardımı ile yüz yüze çevrim içi (*avatar to avatar*) olarak iletişime geçmiş ve birden fazla etkinliğe katılmıştır. Çevrimiçi yüz yüze gerçekleştirilen yöntem ile araştırmacı, katılımcılarla fiziksel dünyanın taklit edildiği ortamda karşılıklı olarak görüşme yapabilmektedir. Önemli fark, görüşmenin yapıldığı iletişime geçilen alanın sanal bir ortamda yapılması ve kişilerin avatarlar ile temsil edilmeleridir (Blackmon, 2015).

Gerçek ortamda araştırmacı, birçok sosyal ve çevresel faktörleri kontrol etme sorumluluğunda bulunurken, sanal dünyada bu faktörler yerini sadece araştırmacının ve görüşmecinin verdiği tepkilere (mimiklere) bırakmıştır (Elizabeth Dean, Cook,, Keating, & Murphy, 2009). Yapılan görüşmelerde sesli sohbet kullanılmamıştır, gizliliği korumanın yanı sıra kolaylık sağlayan özel metin sohbet kısmı kullanılmıştır (Elizabeth Dean, Cook,, Keating, & Murphy, 2009). Araştırmacı avatar Mary Eva, Linden Lab. in yetkililerinden *Tara Linden* ile de görüşme sağlamıştır. Tara Linden Second Life kullanıcı sayısını; 2003 yılından itibaren 2020'ye kadar 65 Milyondan fazla kullanıcıya sahip olduklarını, 2020 yılında 800.000'den fazla aktif kullanıcıya ulaştıklarını belirtmiştir. Ayrıca Covid-19 dönemini kapsayan 2020 yılında 80,4 Milyon doların nakde çevrilerek, Second Life ekonomisinin büyüdüğünden de bahsetmiştir.

Araştırma kapsamında yakından incelenen aktif dört topluluk; American Cancer Society, Live and Learn Kenya ( Feed a Smile Events) , Whole Brain Healty, Virtual Ability Island topluluğudur. Toplulukların faaliyetleri ve üyeleri hakkında bilgiler araştırmanın bu bölümünde yer alacaktır.

### ***American Cancer Society***

Amerikan Kanser Derneği (American Cancer Society),1914 yılında kurulan Amerika merkezli vergiden muaf nitelikli bir kâr amacı gütmeyen bir organizasyondur. İlk etapta kanser farkındalığını yaymak amacı ile faaliyetlerine başlayan organizasyon, doktorları, hemşireleri, araştırmacıları, aile üyelerini ve kanser hastalarını eğitmek, bilgilendirmek ve destek vermek amacı ile günümüzde faaliyet gösteren popüler bir organizasyondur. Bünyesinde yer alan Relay for Life (Yaşam için Geçiş) isimli topluluk; kanserle ilgili birçok kurum ve kuruluş için, kanserli bireyler ve bakıcılarına destek vermek, kanser hızını azaltmak, kanser tedavisini, yaşam kalitelerini iyileştirmek adına toplum temelli fon toplamaktadır (Relay for Life, 2021). Relay for Life, gerçek dünya haricinde sanal dünya olan Second Life bünyesinde de bağış toplamaktadır. 2013 yılında açıklanan bir rapora göre, 2005'ten 2013'e kadar 4 Milyon Dolar sanal bağış toplayarak Second Life of Relay For Life en büyük sanal bağış toplama etkinliği olarak belirlenmiştir (Wikipedia, 2013).

### **Şekil 1:**

*Araştırmacı Mary Eva American Cancer Society/Relay for Life 'ta düzenlenen Bir Eğitimde*



Şekil:1’de görüldüğü üzere araştırmacı Mary Eva, 15 ay boyunca kâr amacı gütmeyen organizasyonlar kapsamında düzenlenen etkinliklere katılım göstermiştir. American Cancer Society Second Life platformunu yaklaşık 20 yıldır kullanan bir organizasyondur. Bağış toplamak amacı ile web tabanlı teknolojileri uzun süredir kullanan organizasyon 2007 yılında Second Life’ta sanal yürüyüş etkinliği düzenleyerek 115 bin dolar toplamıştır (Goecks, Voida, Voida, & Mynatt, 2008, s. 693).

Araştırmacı avatar Mary Eva, American Cancer Society/ Relay for Life bölgesini birçok kez ziyaret ederek gözlemlerde bulunmuştur (Şekil:1 ). Ayrıca kurucu ve diğer gönüllü ve bağışçılar ile iletişime geçerek bilgi toplamıştır. Araştırmacı avatar Mary Eva’nın American Cancer Society’de katıldığı “Freedom Rocks” etkinliğinde bir avatar ACS Relay for Life’in Second Life’ta kanser hastaları için destek sağladığı için en büyük sanal etkinlik olduğunu, 2020 yılında beş bin etkinlik arasında beşinci sırada yer aldığını, 2004 yılından beri 4 Milyon \$’dan fazla bağış toplandığını ve 2021’de 300.000\$ bağış toplamayı hedeflediklerini belirtmiştir. Second Life’ta Mayıs 2021 dönemini kapsayan American Cancer Society için bağış toplayan Relay For Life etkinlikleri kapsamında 161 bin dolar toplanarak hedeflerinin kanser araştırmalarına ve hasta bakım programlarının finanse edilmesine destek olmak olduğunu ifade etmişlerdir (Second Life Relay for Life, 2021).

***Live and Learn Kenya ( Feed a Smile )***

Live and Learn Kenya (LLK), Almanya merkezli, Kenya'nın Nakuru kentinde gecekondularda yaşayan çocukları yoksulluktan kurtarmak, yaşam standartlarını kalıcı olarak değiştirmek amacı ile hizmet veren aktif bir kâr amacı gütmeyen kuruluştur. LLK, Nakuru kentinde yaşayan dezavantajlı çocukların eğitim ve sağlık ihtiyaçlarını karşılamak için tüm gelirlerini bağışlamaktadır. Sponsorları sayesinde yardıma muhtaç çocukların, üniformaları, ayakkabıları, ders araç gereçleri, sağlık açısından aşı ve diğer bakımları karşılanabilmektedir. Kenya'da ilk korona vakası Mart'ta gözlemlendikten sonra eğitimlere ara verilmiş, LLK tüm öğrencilere ve ailelerine gıda ve hijyen malzemesi yardımıyla bulunarak desteğine devam etmiştir. Eğitime ara verilmesi sebebi ile LLK haftanın beş günü çocukların ebeveynleri ile birebir görüşerek ödev kontrolü sağlamışlardır (Branda, 2020). Live and Learn Kenya sanal bir proje olan Feed a Smile (Bir Gülümsemeyi Besle) isimli kampanyası ile her gün yaklaşık 500 civarı çocuğa yemek finansı sağlamaktadır (Leben und Lernen in Kenia e.V., 2021). Feed a Smile sanal dünya platformu Second Life içerisinde etkinliklerine 2010 yılında başlayarak, günümüzde de bağış toplamaya devam etmektedir.

## Şekil 2:

*Araştırmacı Mary Eva'nın katıldığı Çağ Üniversitesi ve Feed A Smile iş birliği ile yapılan etkinlikten bir görüntü*



Şekil:2'de görüldüğü üzere araştırmacı avatar Mary Eva Feed A Smile kapsamında Çağ Üniversitesi öğrencilerinin katkıları ile gerçekleştirdikleri etkinliğe katılım göstermiştir.

Etkinlik sonunda 680 Kenyalı öğrenciye öğle yemeği ve 25 tane kitap hediye edilmiştir. “*The Lavender Field- Feed a Smile*” bölgesinde birçok konser, sergi düzenlenerek bölge sakinleri ve herkese açık katılım ile etkinlikler düzenlenerek bağış toplanmaktadır. Ayrıca 2014 yılında Second Life’ta yer alan Madpea Müzayede Açık artırmada katılımcı avatar sakinlerinin desteği ile Live and Learn Kenya için 1,1 Milyon Linden \$ bağış toplanmıştır (Pey, 2015).

### ***Whole Brain Health***

Whole Brain Health, Türkçe’de “*Tüm Beyin Sağlığı*” anlamına gelmektedir. Second Life platformunda İlham Adası’nda (Inspiration Island) yer alan organizasyon, özellikle Alzheimer hastalığına yakalanmış katılımcılar ve diğer katılımcıların formda kalmasına, eğlenmesine ve zinde kalmasına yönelik, beden ve ruh esnetmeye olanak sağlayan bilgi ve içeriklere sahip düzenli ve aktif bir şekilde aktiviteler sunan bir platformdur. Kuruculuğunu avatar ismi Lissena Wisdomseeker ’ın üstlendiği kâr amacı gütmeyen sanal proje Whole Brain Health’ın misyonu “*Sinirbilim, gerontoloji, pozitif psikoloji ve yaratıcılıktan gelen araştırmalara dayalı olarak insanlara keskin, aktif ve sağlıklı kalmaları için araçlar sağlamaktır.*” olarak açıklanmıştır (Second Life Community, 2021).

Alana ilk ziyaretinizde size çeşitli not kartları ile alanı tanıtan ve organizasyon hakkında bilgi alabileceğiniz bildirimler gelmektedir. Organizasyon kurucularından otomatik olarak gelen bu not kartlarda, kolaylıkla etkinlik alanları hakkında bilgi alınabilmekte, etkinlik takvimi hakkında bilgi alınabilmekte, avatar canlandırma( dans etmek, yoga yapmak vs.) işlemi yapılabilmekte ve organizasyon adasının konumu kayıt edilebilmektedir.

Alanda yer alan bilgilendirici panolar yardımı ile de etkinlikler ve organizasyonlar hakkında ayrıntılı olarak bilgi alınabilmekte, etkinlik takvimi ve grup üyeliği göstergeleri yer almakta, organizasyona bağışta bulunulabilmesi için bağış kutuları (donation box) yer almaktadır. Organizasyon alanında yer alan “*Teleport Center*” butonları ile avatarlar karşılıklı çıkan çeşitli konulara istedikleri doğrultuda ışınlanabilmektedirler. Araştırmacı avatarın ilk ışınlanma alanı Covid 19 ile ilgili bilgilendirme yapılan alandır. Bu alanda karşısına çıkan ilk gösterge Covid ile ilgili hazırlanmış bilgilendirici bir sınavdır ve sonraki panolarda Covid belirtilerini ile istatistikleri bilgilendirici panolar mevcuttur. Araştırmacı avatar sınav panosunu tıkladığında çeşitli “doğru” “yanlış” soruları karşısına çıkmıştır. Sınav panosuna her tıkladığında Covid 19 ile ilgili bildiklerini kontrol eden sorulara cevap veren araştırmacı avatar, Chat board ’tan cevaplarının doğru veya yanlış olduğunu otomatik olarak

görebilmektedir. “Quiz Covid 19” panosuna tıklayınca avatarlar, 11 sorudan oluşan bir bilgilendirme sınavı ile karşılaşmaktadır ve açıklamaları ile birlikte cevapları okuyarak bilgi sahibi olabilmektedirler. Dikkat çekici bilgilendirme panolarından bir tanesi de “Pfizer” ve “Moderna” aşularının karşılaştırılmasının yapıldığı bilgilendirici panodur.

İçerisinde birçok farklı alanın yer aldığı organizasyonda yoga alanı mevcuttur. Bu alanda avatarlar yoga yaparak deneyimde bulunabilmekteler ayrıca, satranç ve puzzle da oynayabilmektedirler. SL’de yer alan panoda satrancın Alzheimer hastalığına iyi geldiği, okuma gücünü artırdığı, beyin gücünü ve kaslarını geliştirdiği gibi birçok açıklayıcı bilgi de yer almaktadır. Dean, Cook, Keating ve Murphy ‘nin 2009 yılında yaptıkları araştırmada, Second Life platformunda sağlık için yapılan aktivitelerin yani sağlıklı SL hareketlerinin gerçek dünyaya olumlu yansıtacağı belirtilmiştir (Dean, Cook, Keating, & Murphy, 2009).

### ***Virtual Ability Island***

Sanal dünyalarda engelli bireylerin rahatlıkla vakit geçirebilecekleri belirtilirken, engelli bireyler üzerinde SL akran destek grupları ile önemli sosyal, bilişsel ve duygusal faydalar sağladığı da belirtilmiştir (Krueger A. , 2013, s. 1). Virtual Ability yani Sanal Yetenek topluluğu, 2007 yılında Second Life sanal dünyasında faaliyete geçen, farklı engellere sahip bireylere sanal bir dünyada başarılı olma imkânı sağlayan, akran destek programı ve engelliler için sosyal faaliyetlere ev sahipliği yapan kâr amacı gütmeyen bir organizasyondur (Virtual Ability, Inc, 2021). Virtual Ability Second Life dünyasında *Health Info Island* (Sağlık Bilgisi Adası), *Cape Able*, *Cape Serenity*, *Cape Heron* isimli dört tane simülasyon alanına sahiptir.

*Health Info Adası*’nda bireyler kendilerine ait avatarları ile egzersiz yapabilmekteler, okuma alanlarında vakit geçirebilmekteler ve akran destek grubu ile etkinliklere katılarak sağlıkla ilgili merak ettikleri konular hakkında bilgi edinebilmektelerdir. Second Life’ın ilk duyma engelli kahve evi olan *Cape Able*’da Second Life sakinleri kahve eşliğinde akran destek grupları veya arkadaş grupları ile kahve eşliğinde gerçek dünyadaki gibi vakit geçirebilmektelerdir. Ayrıca duyma engeli veya farklı engeli bulunan bireyler bu adada sergilerini düzenleyerek sunum yapabilmektelerdir. Engelli bireylerin yazdığı hikâyeye ve şiirlere yer veren *Cape Serenity* alanı, bireylerin avatarları ile dinlenip vakit geçirebilecekleri bir alandır. Özel bir topluluğun evi olan *Cape Heron* alanı, kırk dört tane iki katlı binalardan oluşan ve bir ortak alanda dans etme imkânı sunan ücretli bir alandır (Virtual Ability, Inc, 2021). Virtual Ability organizasyonunun Second Life kurucusu Gentle Heron, ilk olarak akran destek topluluğu olarak sadece sanal dünyada var olduklarını, daha sonra kâr amacı gütmeyen

ilk Second Life kuruluđu olarak faaliyetlerine devam ettiklerini belirtmiřtir. Arařtırmacı avatar Mary Eva ile Virtual Ability alanında görüřme yapan kurucu Gentle Heron Virtual Ability hakkında;

*“Virtual Ability, SL’de uluslararası bir disiplinler arası akran destek topluluđu olarak bařladı. Bařlangıçta kâr amacı gütmeyen bir kuruluş deđildik, yalnızca SL’de mevcuttuk. Bildiđimiz kadarıyla RL kar amacı gütmeyen bir řirket haline gelen ilk SL kuruluşu olduk. Virtual Ability, Inc. ABD’de 501 (c) 3 kar amacı gütmeyen vergiden muaf bir řirket olarak imtiyazlıdır. Kar amacı gütmeyen kuruluşu SL’deki çalışmalarımızı desteklemek için kullanıyoruz çünkü engelli olan ve çalışamayan çođu insan (en azından ABD’de) yoksulluk düzeyinde veya altında yaşıyor... Finansmanımızın çođu üniversite, devlet kurumları ve benzerleriyle yapılan kurumsal sözleşmelerden geliyor... Elbette bađış kabul ediyoruz. Ancak ana finansman kaynađımız deđil. Fiziksel, zihinsel, duygusal, gelişimsel veya duygusal (tamamen kör veya tamamen işitme engelli üyelerimiz var) herhangi bir engeli olan kişilerin sanal bir ortamda avaturları kullanmaya alışmalarına yardımcı oluyoruz.”*

řeklinde açıklamada bulunmuřtur. Second Life kurucusu Gentle Heron’ un da bahsettiđi gibi Virtual Ability topluluđunun ana finansman kaynađı bađış deđildir.

Sanal Yetenek Adası’nda engelli bireyler için, son 10 yıldır herkese açık Ruh Sađlıđı Sempozyumu (Mental Health Symposia) ve Uluslararası Engelli Hakları Beyan Konferansı (International Disability Rights Affirmation Conference) düzenlenmektedir. 2020 yılında Virtual Ability Ruh Sađlıđı Sempozyumu Covid 19’un ilk dalgasının bitiminde gerçekleştirilmiřtir. Ve katılımcılar avaturlar aracılıđı ile Covid 19 ile birlikte Dünya’nın dört bir yanından birçok kiři çevrim içi etkileřime bađımlı olmuř ve eski SL kullanıcılarının sokađa çıkma kuralları sonrası Second Life’a geri döndüklerini belirtmiřlerdir (Bowman, 2020).

### **řekil 3.**

*Arařtırmacı avatar Mary Eva ve Kaliforniya Üniversitesi’nden Profesör Tom Bukowski ile yaptıđı görüřmeden bir kare*



Araştırmacı avatar Mary Eva, Kaliforniya Üniversitesi Antropoloji Bölümü Profesörü Tom Bukowski ile Virtual Ability bölgesinde (Şekil:3) bir görüşme gerçekleştirmiştir. Profesör Bukowski Virtual Ability organizasyonunun engelliler için etkinlikler düzenleyen bir topluluk düzenlediğini belirterek, Second Life sanal dünyası için “...birçok insan facebook, e-maili de tercih edebilir. Oyun oynarlar veya farklı platformlarda da bulunabilirler. Second Life açık uçlu bir dünya olduğu için farklı avantajları vardır ve birçok şey için harikadır. ... Covid-19 Sağlık krizinin yaygınlaşması sonucu, sanal dünyalara kaymayı pozitif etkiledi .” şeklinde cevaplamalarda bulunarak kullanıcı sayısının arttığını belirtmiştir.

Virtual Ability Ruh Sağlığı Sempozyumu, altı oturum şeklinde Second Life’ın saat diliminde (SLT) 16 Nisan 2021’de tekrar gerçekleştirilmiştir. Sempozyuma uluslararası birçok akademisyen, araştırmacı ve Second Life avaturları katılım göstermiştir. Araştırmacı avatar Mary Eva sempozyuma katılım göstererek gözlemlerinde bulunmuştur. Sempozyumda Covid 19 döneminde; ruh sağlığı, bireylerde öz yeterlilik inançları, sosyal ve ekonomik faktörler, depresyon ve eşitsizlikler, zihinsel sağlık, manevi veya zihinsel sağlık, madde kullanımı ve intihar eğilimleri üzerine odaklanılmıştır. Second Life katılımında bulunan bireylerin, olumlu duygulanım ile azalmış depresyon, öz-benlik saygısı/ yaşam doyumu ile azalmış kaygı bozuklukları yaşandığı gözlenmiştir (Krueger A. , 2013, s. 2 ; Gilbert, Murphy, Krueger, Ludwig, & Efron, 2013, s. 209; Boellstorff , 2013, s. 10).



### ***Amaç, Yaklaşım ve Tasarımın Birbiriyle İlişkisi***

Covid-19 döneminde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini ve pandemi sonrası sanal dünyaların kullanılabilirliğini ortaya koymayı amaçlayan çalışma, nitel araştırma yaklaşımı ile gerçekleştirilecektir. Nitel araştırmalar görüşme yolu ile elde edilen bulgular sonucu oluşur. Nitel araştırmalardan fenomenolojik yaklaşım, bireylerin eylemlerini ve deneyimlerini yaşadıkları ortamda uzun soluklu görüşmeler ile aktarmalarını sağlar. Bu doğrultuda araştırmanın amacına uygun olarak, araştırma evreni Second Life sanal dünyası, örnekleme ise Second Life'ta faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen organizasyonlara üye bireylerden (avatarlardan) oluşmaktadır.

Araştırmanın tasarımı, amaç ve yaklaşımla ilişkili olarak oluşturulmuştur. Öncelikle araştırmanın problemi belirlenmiştir. Araştırma ile ilgili alanyazın ve kaynak araştırması gerçekleştirilerek kuramsal çerçeve oluşturulmuştur. Daha sonra araştırma soruları oluşturulmuştur. Araştırma yapılacak alan ve katılımcılar belirlenmiştir. Araştırma yapılacak alan sanal bir dünya olan Second Life, katılımcılar ise en az 9 yıllık avatarlardan oluşmaktadır. Nitel araştırmalarda araştırmacı örneklemedeki bireyler ile doğrudan görüşerek katılımcı rolündedir (Yıldırım A. , 1999). Bu çalışmada araştırmacı katılımcı olarak bireyler ile doğrudan çevrimiçi olarak 18 avatar görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Araştırma soruları doğrultusunda araştırmacı tarafından, yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmak üzere hazırlanmıştır. Toplamda 16 sorudan oluşan görüşme formundaki 7 soru demografik özellikleri belirlemek amacı ile oluşturulmuştur. Görüşme formu Türkçe oluşturularak, katılımcılara İngilizce hali uygulanmıştır. Görüşme soruları katılımcılara çevrim içi olarak metin kutusu yardımı ile yönlendirilmiştir. Görüşmeler sanal dünyada gerçek zamanlı olarak, 9 Şubat 2021 ile 30 Mayıs 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler görüşme sonunda Word dosyasına aktarılarak İngilizceden Türkçeye çevrilmiştir. Bulgular görüşme soruları başlıklarına uygun olarak başlıklar halinde belirtilmiştir. Görüşmeler sonucu elde edilen bulgular, betimsel analiz yöntemi ile araştırmacı tarafından analiz edilmiştir.

### ***Araştırmanın Pratik ve Teorideki Etkisi***

Bu araştırma sanal dünyalar arasından Second Life ve kullanıcılarının avatarları ile sınırlandırılmıştır. Araştırma, yarı yapılandırılmış görüşme soruları ile fenomenolojik bir nitel araştırmadır. Araştırmanın tek bir sanal dünya platformu olan Second Life ile sınırlandırılmış olmasına rağmen gelecekteki benzer araştırmalara yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Araştırma da katılımcılara yöneltilen soruların katılımcı tarafından samimi ve doğru bir

şekilde yanıtladığı varsayımı yapılmaktadır. Veri toplama araçlarının araştırmanın sonucuna uygun veriler ortaya çıkaracağı varsayımı yapılmaktadır.

Araştırma kuruluşların uluslararası alanda bağış toplamak ve etkinlik düzenlemek, etkileşim kurmak açısından sanal dünyalarda topluluk oluşturmanın fırsatlarını belirtiyor. Covid-19 pandemi sonrası da sanal dünyaların kullanılacağına yönelik görüş belirten araştırmanın gelecekte yapılacak araştırmalara yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Ayrıca hem işletmeler açısından hem de gelecekteki araştırmalar açısından, Second Life veya diğer sanal dünyalar hakkında bir temel oluşturarak ulusal ve uluslararası alanyazına temel oluşturacağı düşünülmektedir.

### ***Tanımlamalar***

Araştırmanın literatür bölümünün net bir şekilde anlaşılabilmesi adına bu bölümde araştırma kapsamında yer alan terimler açıklanmıştır. Ayrıca “kâr amacı gütmeyen kuruluşlar”, “second life”, ve “sanal dünyalara” ek olarak avatar ve sanal gerçeklik kavramı da bu kısımda açıklanacaktır.

**Sanal Dünya:** Bir ağ tarafından kolaylaştırılarak, gerçek insanlar üzerinden avatarlara senkronize edilmiş kalıcı ağ, sınırsız coğrafya ve arazi (Bell, 2008), sanal bir benlik aracılığı ile insanların gerçek zamanlı iletişime geçebileceği, etkileşime girebileceği kalıcı ortam (Bartle, 2010),internet ağ bağlantısı ile kalıcı olarak simüle edilmiş, dünya çapında birden fazla kullanıcıya gerçek zamanlı hareket ve etkileşimde bulunma olanağı sağlayan dünyalar (Girvan, 2013) olarak tanımlanmaktadır.

**Çok Kullanıcı Sanal Ortam:** Sanal dünyalarda bireylerin avatarları ile kendilerini temsil ederek etkileşime geçebildikleri dijital platformlardır.

**Second Life:** 2003 yılında Linden Lab. Tarafından oluşturulan ve piyasaya sunulan, en popüler ve profesyonel, bireylerin avatarlar ile temsil edildiği, birebirleri ile gerçek zamanlı olarak etkileşim girebildikleri ve derin buradalık hissi veren, gerçek dünya simülasyondur.

**Sanal Gerçeklik:** Gerçek ortamların yani fiziksel dünyanın, simüle edilerek bireylere teknolojik araç gereçler ile sürükleyici deneyimleri bireylerin beş duyu organları ile yaşayabildiği üç boyutlu sistemlerdir.

**Avatar:** 3 boyutlu sanal dünyalarda görüntülerin (kişi, hayvan vb.) temsili.

**Kâr Amacı Gtmeyen Organizasyon:** nc sektr veya sivil toplum kuruluu olarak da adlandırılan, topluma eēitim, saēlık vb. konularda toplum refahının iyiletirilebilirliēi amacı ile hizmet veren organizasyonlardır.

**Gnll:** Toplum refahı iin maddi kazanç veya menfaat beklemeden her trl katkı saēlayan, herhangi bir beklenti gzetmeyen, kâr amacı gtmeyen organizasyonların en nemli insan kaynaēıdır.

**Baēıcı:** Kâr amacı gtmeyen organizasyonlara maddi katkı saēlayan bireylerdir.



## *Araştırma Konusuna İlişkin Geçmiş Alanyazın*

### **Covid-19 Küresel Sağlık Krizi**

Çin'in Wuhan kentinde Covid 19 isimli virüs 2019 Aralık ayında ilk kez görülmüş ve hızla tüm dünyaya yayılarak etkisi altına almıştır. Dünyada nüfus yoğunluğu en fazla ve ikinci büyük ekonomisine sahip olan Çin hükümetinde görülen virüs, tüm önlem ve uygulamalara rağmen yayılımını artan bir şekilde göstererek küresel bir pandemi haline gelmiştir. Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından hastalığın ilk adı korona virüs hastalığı 2019 olarak belirlenmiştir, daha sonra corona (CO), virüs (Vİ) ve disease (D) ile ortaya çıktığı 2019 yılı temel alınarak resmi kısaltması COVİD-19 olarak belirlenmiştir (Today, 2020). Bazı hastalarda hiçbir belirti göstermeden gelişen korona virüs ilk görüldüğünde geçmiş tarihlerde var olmuş SARS virüsü, MERS virüsü veya Ebola gibi geçici bir rahatsızlık olarak düşünülmüş, fakat kıtalararası hızlı yayılımı sonrası, kapanmaların mecburi hale geldiği, uçuşların iptal edildiği, evden çalışma, çevrimiçi eğitim zorunlu hale gelmeye başladıkça Covid-19 bir kriz olarak kabul edilmiştir (Sivan & Rabinovitch, 2020; Dhama, ve diğerleri, 2020, s. 1233). Aristovnik ve arkadaşları Covid-19 salgınını; *“Yüksek enfeksiyon oranının yalnızca küresel halk sağlığı için değil, aynı zamanda ekonomik ve sosyal kalkınma için de büyük bir tehdit oluşturduğu tipik bir halk sağlığı acil durumudur.”* şeklinde ifade etmiştir (Aristovnik, Ravšelj, & Umek, 2020, s. 20).

Korona virüs (Covid 19), hapşırık sonucu oluşan tükürük damlacıkları ile veya burun akıntısı gibi sebepler ile yayılan, enfekte olan kişilerde solunum yolu rahatsızlığına sebebiyet veren, genellikle solunum yolu ile bulaşan bulaşıcı bir hastalıktır. SARS-CoV ve SARS-CoV-2 virüsü omurgalı hayvanlardan insanlara bulaşan enfeksiyon hastalığını tanımlayan zoonoz yani hayvan kökenli(yarasa) olduğu düşünülmektedir (Wikipedia, 2021). Virüsün bulaştığı bireylerde gözlenen semptomlar farklı olmakla birlikte; ateş, öksürük, burun akıntısı, yorgunluk, nefes almakta güçlük, koku ve tat almada kayıp, bel ağrısı gibi semptomlar yaygın olanlarıdır. Belirtilen semptomlar virüslü kişi ile temas edildikten 1 ile 14 gün içinde kendisini göstermektedir ve enfekte olan her beş kişiden biri belirti göstermemektedir (ECDC, 2020). Korona virüs tanısı, belirtilen semptomlar gözlendiği anda akciğer tomografisi, boğazın burun ile birleşen noktasından(nazofrenks) alınan sürüntü ve göğüs filmi ile konulmaktadır. Covid-19 tedavisine yönelik ilaç ve aşı geliştirme çalışmaları hızlı bir şekilde küresel talebe yönelik, hükümetler tarafından, uluslararası akademik araştırmacılar tarafından yapılmaktadır (Dhama, ve diğerleri, 2020, s. 1234; Zhang & Liu, 2020, s. 478; Aristovnik, Ravšelj, & Umek, 2020). Covid 19 ile ilgili yapılan uluslararası araştırmalar sonucuna göre,

insanların hayvan türlerine de (kedi, aslan, vizon vb.) hastalığı bulaştırdıkları gözlenmiştir (Wikipedia, 2021).

Korona virüse karşı son yüzyılın en hızlı aşı geliştirme çalışmaları tüm dünyada gerçekleştirilmektedir. Nisan 2021 itibari ile 89 aşı test aşamasındadır (The New York Times, 2021). Test aşamasında çalışmaları devam eden aşular; Türkiye’de “*Koçak Farma*”, “*Orta Doğu Teknik*” ve “*Bilkent Üniversitesi*”, Dünya genelinde çalışmaları devam eden aşular; “*AstraZenaca*”, “*Pfizer-BioNTech*”, “*Moderna*”, “*Johnson&Johnson*” gibi aşulardır (New York Times, 2021). Çin’de Ocak 2020’de “*Sinovac*” isimli aşı maymun böbrekleri üzerinde çalışılmaya başlanmış, etkinlik oranları ve yan etkileri değerlendirildikten sonra Türkiye’de uygulanmasına izin verilmiştir. Türkiye’de Aralık 2020’de aşının etkinlik oranının %91,25 olduğu yetkililer tarafından belirtilmiştir (Çorum & Zimmer, 2021). Öncelik 60 yaş üstü ile sağlık personellerine tanınarak aşılama kademeli olarak başlatılmıştır. Nisan 2021 tarihinden itibaren de *Pfizer Biotech* aşısı Türkiye tarafından vatandaşlar üzerinde uygulanmaya başlamıştır.

11 Mart 2020 tarihinde Dünya Sağlık Örgütü( World Health Organization) tarafından küresel salgın (pandemi) ilan edilmiştir, 13 Mart 2020’de Avrupa’nın korona virüsün merkez üssü olduğu belirtilmiştir (Altuğ, 2020). Covid-19 pandemi süreci tüm insanları sosyal faaliyetlerinden alıkoyan ve tüm dünya ilişkilerini değiştiren bir süreç haline gelmiştir. 17 Nisan 2021 tarihinden itibaren Dünya genelinde 141 Milyonu geçen tespit edilmiş vaka ve toplamda 3 Milyon 17 bin hastanın öldüğü tespit edilmiştir (Wikipedia, 2021; Ives, Yasir, & Suhartono, 2021). Korona virüs özellikle Ocak 2020’den itibaren bulaşma hızını artırarak, Avrupa, Kuzey Amerika ve Asya Pasifikte ki ülkelere geçerek tüm dünyada görülmeye başlamıştır (Akıncı, 2020). Dünya Sağlık Örgütü (WHO) 2020’nin Şubat ayında acil durum ilanında bulunarak uluslararası seyahat kısıtlamalarını, eğitim ve hizmet kısıtlamaları ile sokağa çıkma yasağı ilanları getirdi (Mbunge, Akinnuwesi, Fashoto, Metfula, & Mashwama, 2020). Amerika’da en yüksek vaka sayısı Ocak 2021’de görülmüştür ve Nisan 2021 itibari ile toplam vaka sayısının 34 milyon olduğu tespit edilmiştir (New York Times, 2021). Fiziksel veya sosyal mesafe kuralları, eldiven ve maske kullanımı, uluslararası ve ulusal karantina kuralları, kapalı alanların sürekli havalandırılması, ellerin sürekli yıkanması başlıca önleyici tedbirler arasında yer almaktadır.

Ülkeler üzerinde büyük bir endişe oluşturan korona virüsün başlangıcından itibaren ulusal ve uluslararası alanda birçok bilimsel çalışma yapılmıştır. Çalışmalar genelde virüsün yayılımı, korunma yöntemleri, aşı ile ilgili bilgi ve çeşitleri üzerine olmuştur. Mahase (2020),

Dünya Sağlık Örgütü (WHO)'nün verilerini değerlendirerek, maske, eldiven, siperlik, dezenfektan gibi koruyucu malzemelerin fiyatlarında %20 artış olduğunu ve eskisine oranla 100 kat daha fazla talep olduğunu belirtmiştir (Acar, 2020, s. 7).

Türkiye'de ilk vaka tespiti ve kamuoyuna bildiri 11 Mart 2020 tarihinde yapılmıştır. Dünya Sağlık Örgütü'nün belirttiği 18 Nisan 2021 güncel korona virüs sayısı; dünya genelinde 139 milyon 501 bin 934 olarak belirtilirken, dünya genelinde Covid nedeni ile toplam ölüm sayısı 2 Milyon 992 bin 193 olarak belirtilmiştir (World Health Organization, 2021). WHO (2021) verileri Türkiye'de toplam 4 Milyon 150 Bin 39 kişinin koronaya yakalandığını ve 35 Bin 320 kişinin koronadan öldüğünü belirtmiştir. Nisan 2021 tarihi itibari ile Türkiye'de toplam 18 Milyon 494 bin aşı uygulaması gerçekleşmiştir. Irk, dil, din, siyaset ayırt etmeden bütün insanlığı etkisi altına alan korona virüs yeryüzünde ki tüm kurulu düzeni köklü değişikliklere zorlamıştır. Mayıs 2021 döneminde ise; tüm Dünya'da Covid-19 sebebi ile tüm dünyada 171 Milyon korona vakası kayıtlara geçerken, 3,57 Milyon insanın hayatını kaybettiği, Türkiye'de toplam 5,26 milyon vaka sayısı belirtilirken toplamda 47 bin 656 kişinin hayatını kaybettiği belirtilmiştir (Our World in Data, 2021).

Korona virüsün yayılım eğrisinin düzleşmesinin sağlanabilmesi için, sosyal mesafenin öneminden ve eğitim, iş veya farklı sebepler için seyahat kısıtlamalarına uyulmasının gerekliliği vurgulanmıştır (Khairat, Meng, Xu, Edson, & Gianforcaro, 2020, s. 7). Covid-19 pandemi süreci; küresel boyutta, ekonomik ve sosyal anlamda tüm sektörleri etkisi altına alarak istihdam, üretim, eğitim, iletişim anlamında farklı boyutlara yol açmıştır. Örneğin, istihdam alanında birçok kişi işini kaybederken, çalışanlar işlerine ve toplantılarına evlerinden katılmak zorunda kalmışlar ve birçok iş yeri kapatılmıştır. Dünya çapında bir çok organizasyon, festival, kongre, sempozyum iptal edilmiş, eğitim kurumları kapatılarak öğrencilerin evden eğitime katılımları sağlanmıştır. Sokağa çıkma kısıtlamaları sebebi ile bireyler alışverişlerini evden yapmayı tercih etmişlerdir. Yani, eğitim, ticaret, sağlık, perakende, finans, turizm, hizmet, gıda, üretim gibi birçok sektör pandemi sürecinden etkilenerek, devamlılıklarını sağlayabilmek adına ve en az etki ile dönemi atlatabilmek adına farklı stratejiler geliştirmek durumunda kalmışlardır. Covid 19 küresel salgın sebebi ile fiziksel mesafe sebebi ile insanlar farklı yollarla çevrimiçi bir şekilde bağlantı kurmakta ve sonunda çevrim içi etkileşim yeniden şekillenmektedir (Boellstorff, Conaway, Middleton , & Wenger, 2021). Sanal toplantı ve konferansların dünya genelinde daha kapsayıcı olduğu, gelecekteki etkinlikler için daha fazla avantaj sağlayacağı ve kalıcı olacağı, geniş kitleler ile

daha rahat etkileşim kurulabileceği belirtilmiştir (D'Anna, D'Arco , & Goethem, 2020, s. 769; Price, 2020, s. 166).

Amerika'da 5470 kişinin katılımı ile gerçekleştirilen anket çalışması sonucuna göre, kişilerin Covid 19 döneminde bireylerde kötü ruh sağlığı olduğu, madde kullanımına ve intihar düşüncesine eğilim gösterdikleri, pandemiye bağlı sarsıntı ve stres bozukluğu olduğu gözlenmiştir (Czeisler, ve diğerleri, 2020, s. 1053). Amerika'da yapılan başka bir araştırma sonucuna göre de; düşük gelirli bireylerin ve daha fazla strese maruz kalan kesimlerin korona salgını sırasında üç kat daha fazla depresyon semptomları gösterdikleri belirlenmiştir (Ettman, Abdalla, Cohen, & MPhil, 2020)

Amerika'da yapılan araştırmalara göre, Mart ve Ekim 2020 arasında restoranlara, alışveriş merkezlerine ve diğer mekânlara yapılan ziyaretlerin önemli ölçüde azaldığı belirtilirken, ayrıca ABD'de korona vakalarının artışlarının 25-49 yaş arasındaki bireylerden yayıldığı belirtilmiştir (Dunleavy, 2021). Rockefeller Vakfı Afrika'da Covid-19 testinin uygulanabilirliğini artırmak aşılara erişimi hızlandırmak ve izlemek için Afrika Halk Sağlığı Vakfına 12 milyon \$ bağışta bulunmuştur (PND by Candid, 2021). Covid 19 pandemi kilitlenmeleri sonrası birçok ülkede karantina önlemleri alınarak insanların sosyal hayatlarını, eğitim ve iş hayatlarını evden yürütmeleri sağlanmıştır. Örneğin, Japonya'da öğrenciler mezuniyet törenlerini *Minecraft* uygulamasında gerçekleştirmişler, New York'ta bir şirket *Animal Crossing*'te 8500 kişilik bir konferans düzenlemişlerdir ve bir grup Final Fantasy oyuncularını sanal ortamda bir anma yürüyüşü gerçekleştirmişlerdir (Egan, 2020). Forbes dergisinin 2021 sayısında 2020'nin Asya'da yer alan en büyük Covid bağışçılarına yer verdiği makalede; *Vingroup*, sağlık kuruluşlarına çeşitli ekipman ve aşı geliştirme yardımı için 55 milyon \$ bağış, Hintli bir şirket olan *Bhasin* Covid 19 hastalarını tedavi etmek için 2 milyon \$ bağış, bir Çin şirketi olan *Ng Teng Fong* öğrencilere 258 milyon \$ ve Covid 19 araştırmalarını desteklemek amacı ile 7,4 Milyon \$ bağış, Çin merkezli bir hayır kurumu Covid 19 ile mücadele için 2021 Ocak ayında 28 milyon \$ bağışta bulunmuşlardır (Forbes, 2021).

Covid 19 küresel sağlık krizi ile birlikte teknolojik gelişmeler hayatımıza hızla girmeye başlamıştır. SARS- CoV-2 salgının ciddi küresel sonuçları sonrası toplumların yeni ve farklı iletişim ve etkileşim kurma yollarını aradıkları önemli bir yansıma olmuştur (Laniado, 2021, s. 2). Özellikle korona ile mücadelede 5G teknolojileri, yapay zekâ teknolojileri, akıllı uygulamalar, nesnelerin interneti, tele tıp, sanal dünya uygulamaları önem kazanmıştır (Mbunge, Akinnuwesi, Fashoto, Metfula, & Mashwama, 2020, s. 26). Mbunge vd. (2020) yapmış oldukları araştırmada 2020 yılında yayınlanan 51 makale analiz edilmiş ve Covid 19

döneminde Yapay Zekâ, Büyük Veri, Sosyal medya Platformları, Tıbbi Cihaz İnterneti, Sanal Gerçeklik, Sanal Dünyalar ve Artırılmış gerçeklik teknolojilerine yatırım hızlanmış ve kullanımı çoğalmıştır.

### **Covid 19 Küresel Sağlık Krizinin Etkilediği Sektörler**

Küresel ölçekte tüm dünyayı etkisi altına alan Covid 19 pandemi süreci sektörleri etkileyerek belirsizliklere sebep olmuştur. Bu bölümde korona döneminde etkilenen sektörler ele alınmıştır.

### **Eğitim**

Çin’de 2019 yılının Aralık ayında görülen ve hızla yayılmaya başlayan Coronavirüs Mart 2020’de dünya genelinde ve ülkemizde okulların kapatılmasına sebep oldu. Daha önce benzeri yaşanmamış ve öngörülememiş olan pandemi süreci okulların kapatılması, hazırlıksız ve yetersiz olan bölgelerde eğitimde yeni bir dönemin başlamasına yol açmıştır. Teknolojik bağlantılar ve gelişmeler, ülkelerin refah seviyelerini, sağlık ve eğitim standartlarını, uluslararası ilişkileri, bireysel ve kamusal yaşamı birçok açıdan yeniden şekillendirmekte ve ülkelerin gelişmişlik düzeyleri açısından umut vaat etmektedir (Unesco, 2015). Sürekli gelişim gösteren bilişim teknolojileri sayesinde, her zaman ve her yerde öğrenmeyi önemli ölçüde desteklemektedir. Hafif ve taşınabilir cihazlar (cep telefonları, tabletler, avuç içi cihazlar vs. ) sabit ve daha önceden belirlenmiş konumlardan eğitimi özgürleştirerek, eğitim süreçlerinin doğasını değiştirmiştir (O’Malley, ve diğerleri, 2012).

Dijital dönemde büyümüş bireyler için kullanılan “*dijital yerliler*” terimi Marc Prensky tarafından popüler hale getirilmiştir (Prensky, 2001). Dijital yerlilerin benzersiz eğitim isteklerinin karşılanması için, öğretmenlerin geleneksel yollardan uzaklaşarak dijital uyum göstermeleri gerektiğini belirtilmiştir (Salajan, Schönwetter, & Cleghorn , 2010). Günümüzde gelişen teknoloji, değişen eğitim ihtiyaçlarını da beraberinde getirerek, sanal sınıflar, sanal öğrenim, sanal eğitim gibi kavramları hayatımıza dâhil etmiş ve dönüşerek geleneksel sınıflarda eğitimi arka planda bırakmıştır. Öğrenciler öğretmen konumuna gelerek proje temelli eğitim alarak, kendiliğinden organize olan sınıf ortamlarında birbirleri ile veya başka şehir ve ülkelerden insanlar ile de iletişime geçerek yeni bilgiler öğrenmektedirler (Eggers & Macmillan, 2015).

Eğitim ve teknoloji arasındaki ilişkinin günümüz kalkınma temellerinden biri olduğu göz önünde bulundurulması gerekmektedir. 2022 yılına kadar 8 milyar dünya nüfusunun %75’i



yani 6 milyar nüfusun internet kullanıcısı olacağı, 2030 yılına kadar 7,5 milyar insanın internet kullanıcısı olacağı belirtilmektedir (Sausalito, 2019). Özellikle içinde bulunduğumuz dönemi kapsayan pandemi süresince eğitim ve teknolojinin öğrenciler ve öğretmenler için önemi gittikçe artarak devam etmektedir. İnsani gelişme endeksi düşük ülkelerde ve gelişmemiş ülkelerde teknoloji, toplumsal kültürle de ilgili olduğu için eğitime erişimde oldukça önemli bir hal almıştır (Borovoi & Vlaev, 2016). Blech'in (2020) yayınladığı e-öğrenme ile ilgili bir tahmin ve rapor sonucuna göre;

- 2021 yılında şirketlerin %61'i e-öğitime yatırım yapmaktadır,
- Sanal öğrenmede %16 artış yaşanmıştır,
- 2017'de şirketlerin %77'si sanal eğitim kurarken, 2020 yılında %98'e sıçrayış göstermiştir,
- Eğitimde fiziksel sınıf ortamlarından sanal sınıflara taşınma sonucu, öğretmen ihtiyacında artış olarak öğretmen için eğitimlerde artış yaşanmıştır,
- Yapılan bir anket sonucunda çalışanların %90'ının evden çalışmaya devam etmek istediği ve bu sebeple e-öğrenme, kurumsal ve kurumlar açısından da önemli hale gelecektir,
- E-Öğrenmede özellikle 2021'de karma gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamaları tercih edilen eğitim araçları haline gelecektir (Bleich, 2020).

Dünya'da e-öğrenme pazarının 2025 yılında 325milyar dolar olacağı belirtilerek, dünyanın her yerinden öğrencilerin erişebileceği çevrimiçi kursların değerinin 2025 yılına kadar 25,33 milyar dolar olacağı ve 2020 yılı sonu itibari ile şirketlerin büyük oranda kar payı elde ettikleri ifade edilmiştir (Chernev, 2020).

Chernev (2020)'nin de belirttiği üzere, e-öğrenme; öğrencilerin aldıkları derslere birçok kez erişimlerini sağlar, derslerin güncellenmesi sonrası kolay erişimi, fiziksel konum ihtiyacının ortadan kalkması ve dünyanın her yerinden birçok kişi ile aynı anda eğitim imkânları açısından önemlidir (Chernev, 2020). Covid 19 pandemi sebebi ile 160'ı gecik ülkede okullar kapatılarak eğitime ara verildiği için, dünyada %87 oranında öğrencinin eğitimi uzaktan sağlanmaktadır (Han, 2020).

Kullanıcılar sanal dünyalar içerisinde kendi oluşturdukları avatarlar ile yürüyebilir, konuşabilir, ışınlanabilir, mimik ve hareketlerde bulunabilir, oturabilir, sesli olarak veya mesaj yolu ile iletişim kurabilir. Sanal dünyalarda kullanıcı olarak yer alan bireyler için "sosyal bulunuşluk algısı" oldukça önemlidir ve orada gerçekleşen etkileşimlerin ve verilen

eğitimlerin algılanmasında önemli bir bileşen olarak açıklanır (Tokel & Cevizci, 2013) ; Oh,Bailenson & Welch, 2018). Sosyal bulunuşluk hissi ne kadar fazla olur ise, kullanıcılar buldukları ortama kendilerini bir o kadar ait hissedecek, daha güvende hissedecek ve kendilerini daha rahat ifade edeceklerdir (Oh, Bailenson, & Welch, 2018). Sanal dünyalarda yer alan sanal sınıflar aracılığı ile, donanımlı bir eğitmen ile interaktif bir şekilde eğitim alma imkanına sahip olabilmektedirler. Sanal sınıflarda öğrenciler, nitelikli eğitmenler ile birlikte materyallerine doğrudan erişme imkânına sahip olurlar, eğitici ile anında iletişime geçerek derse aktif bir şekilde katılabilirler.

Üç boyutlu sanal dünyalar arasında eğitim açısından en çok tercih edilen ve araştırma konusu olan Second Life platformudur. Second Life birçok kolej, okul, kütüphane, üniversite tarafından eğitim platformu olarak kullanılan alandır. Dadakoğlu ve Aksoy eğitimde Second Life’ı; “ *Yapıcı öğrenme, sosyalleşme, araştırma ve keşfetme için çok zengin bir ortam sağlamaktadır.*” ifadesi ile açıklayarak, öğrencelerin teknolojik araç gereç kullanma, 3B tasarımlar oluşturabilme yeteneklerini ve stratejilerini edindiklerini belirtmişlerdir (Dadakoğlu & Aksoy, 2020). Warburton (2009) Second Life’ı eğitim alanında kullanılan en uygun sanal dünya ve aynı zamanda sanal dünyaların eğitim için çekici alanlar olduğunu belirtmiştir (Warburton, 2009, s. 416).

Active World, OpenSim, There gibi sanal platformlar eğitim alanında kullanılan diğer sanal platformlardır (Can, 2012). Yaşanan teknoloji tabanlı gelişimler sonrası ve günümüzde tüm dünyada etkili olan Covid 19 sonrası, eğitimcinin ve öğrencilerin, özellikle uzaktan eğitim alan öğrenen öğrenciler için (Burgess, Slate, Rojas-LeBouef, & LaPrairie, 2010) fiziksel olarak sınıflarda yer almasına gerek olmadığını öğreterek, fiziksel sınıflar yerlerini sanal sınıflara bırakmıştır. Eğitim açısından önemli bir platform olan SL, bu bağlamda; “*yapıcı öğrenme*”, “*sosyalleşme*”, “*araştırma*”, “*keşfetme*”, ve “*yaratıcılık*” gibi zengin bir ortam sunmaktadır (Kobak, 2011). Sanal dünyalardan second life, bir öğrenme ortamı, sosyal katılımın ve rahatlığın deneyimlenebilme alanı olarak tanımlanmaktadır (Stendal, Molka-Danielsen, Munkvold, & Balandin, 2013).

Ulusal ve uluslararası birçok üniversite eğitim programlarını güçlendirmek amacı ile Second Life platformunu sanal kampüs olarak kullanmaktadırlar. Türkiye’de Çağ Üniversitesi, Bilkent, ODTÜ, Bahçeşehir Üniversitesi, uluslararası üniversiteler arasında da Harvard Üniversitesi, Texas Üniversitesi, Florida Teknoloji Enstitüsü, Arkansas State Üniversitesi, Standford Üniversitesi, USA Oregon Üniversitesi Second Life sanal kampüslerine sahiplerdir. Bir çevrimiçi yaşam alanı olarak varlığını sürdüren Second Life,

önemli üniversiteler tarafından sanal sınıf ve kampüs uygulamaları ile birlikte, eğitim ve öğretim alanı olarak kullanılarak etkinlikler yapılmaktadır.

Üniversiteler, sanal kampüsleri Linden Dolar para birimi ile belli bir miktar ödeyerek, öğrencilerinin güvenli bir şekilde hareket edebilecekleri kampüs alanı oluşturabilmektedirler. Second Life içerisinde önerilen öğretim ortamı ve ortam tasarımında genel olarak eğitim sürecinde, eğitimcinin ve öğrencilerin alacakları rollerin belirlenmesi gerektiği, öğrenciler ile etkileşimin nasıl kurulması gerektiğinin belirlenmesi, bilgilerin öğrencilere nasıl aktarılacağına ( video, pano, not vb. )belirlenmesi gerektiği belirtilmiştir (Tokel & Cevizci, 2013).

Second Life içerisinde yer alan sanal sınıflar sayesinde eğitim alanında kullanılan alanlardan bir tanesi de yabancı dil eğitimidir. Bir sanal dünya olan Second Life içerisinde eğitim alan Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nden 24 gönüllü öğrenciye, üç boyutlu öğrenme ortamında aldıkları yabancı dil eğitimini yönelik ile bu ortamda yaşadıkları sorunlar hakkında görüşlerini belirlemek üzere bir araştırma yapılmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin Second Life ortamını eğlenceli ve öğretici buldukları, yabancı dil konuşurken çekingenliklerini yendikleri ortaya konmuştur. Ayrıca Second Life ortamında ses sıkıntısı sebebi ile öğretmenlerini yeterince algılayamadıkları sorununa da öğrenciler değinmiştir (Ilıç & Arıkan, 2016). Yabancı dil öğreniminin Second Life dünyasında yapılması ile ilgili bir başka çalışmada Hong Kong Polytechnic Üniversitesi'nde İngilizce dersi alan 31 birinci sınıf öğrencilere anket uygulanmıştır. Araştırma sonucuna göre, %90 oranında öğrencinin Second Life'ın tanıdık ve rahatlatıcı atmosferi sayesinde, diğer öğrencilerle aktif sosyal iletişim kurabildikleri için sanal atmosferde eğitimden hoşlandıklarını belirtmişlerdir (Gui, 2018).

Second Life platformunda oyun tabanlı öğrenme temelinde tıp eğitimini; radyoloji alanında 197 öğrenci üzerinde yapılan araştırmaya göre, öğrenciler SL dünyasında aldıkları eğitimi alışılmadık, çekici, eğlenceli bir öğrenme ara yüzü olarak ifade etmişlerdir. Ayrıca araştırma da SL platformu, eğitim için yenilikçi ve verimli bir çevrimiçi platform olarak ifade edilmiştir (Lorenzo-Alvarez, Rudolphi-Solero , Ruiz-Gomez , & Sendra-Portero, 2020). Second Life sanal dünyasında kampüsü bulunan ODTÜ (Orta Doğu Teknik Üniversitesi)' de 46 öğrenci ile yapılan araştırma sonunda, öğrenciler olumlu tepkiler vererek SL ile öğrenme ortamının eğlenceli olduğunu belirterek, deneyimlerini "*eğlenceli, değişik, merak uyandırıcı, etkili, gerçekçi, verimli, yararlı ve motive edici*" olarak tanımlamışlardır (Bulu & İşler, 2011).

Çin'in Hubei eyaletinde ilk kez görülen SARS-CoV 2 isimli salgın uluslararası ve ulusal kilitlenmelere sebebiyet vererek bilim camiasında da önemli etkilere neden olmuştur. Birçok konferans, sempozyum gibi bilimsel etkinlikler iptal edilmiş, eğitimlere okullarda ara verilmiştir. Bir dönem sadece özel gruplar için tercih edilen sanal etkinlikler Covid-19 pandemi sürecinde bir zorunluluk haline gelerek bilim dünyası sanal etkinliklere, web seminerlerine yönelmiş ve bu duruma hızlı adapte olmuşlardır (D'Anna, D'Arco, & Goethem, 2020, s. 2). Toronto Üniversitesi'nde 592 öğrencinin katılımı ile yapılan çalışma sonucunda üniversite öğrencilerinin %57'si korona virüse karşı duyarlı olduklarını, artan sağlık davranışlarındaki değişikliği kabul ettiklerini ve kurallara uyduklarını belirtmişlerdi (Mant, Holland, & Prine, 2021, s. 4-5).

Second Life öğrenme ortamı (sanal alan, kampüs, sınıf) içerisinde, sunum ve öğrenme materyali yerleştirmek için panolar bulunmaktadır. Pasif öğrenme için geçerli olan panolar yardımı ile öğrenciler bu panolara tıklayarak öğretim materyalini açabilir, izleyebilir ya da okuyabilir. Sanal sınıf ortamlarında veya kampüslerinde, öğrencilerin ders kazanımlarına ulaşım ulaşımadıklarının gözlemlenmesinde öğrenci ve öğretmene ortak medya alanının sağlandığı, öğrenci ödevlerinin sunulduğu sergi alanları bulunmaktadır. Second Life ile tasarlanan sanal sınıf ortamlarında canlı bir şekilde ders anlatılabilmektedir. Yani öğretmen dersi kendisine ait avatar yardımı ile anlatırken, öğrenciler de aynı sınıf ortamında (sanal ortamda) dersi dinleyebilir, dersle ilgili sorular sorabilir ya da ders içi etkinlikleri oluşturabilmektedirler (yenidöngü, 2020).

## **Sağlık**

Covid 19 (korona virüs) döneminde en çok etkilenen sektör sağlık sektörüdür. Pandemi sürecinde ülkeler ve sağlık kurumları virüsün yayılımını en aza indirmek, tedavileri doğru ve hızlı gerçekleştirebilmek adına zorunlu önlemler almışlardır. SARS-CoV 2 isimli koronavirüs salgını tüm dünyada etkisini göstererek bireylerde şiddetli akut solunum reaksiyonu göstermektedir. Yapılan araştırmalarda bireylerin pozitif olduktan sonra tekrar enfekte olmaları ihtimaldir (Iwasaki, 2021, s. 3). Korona virüs sağlık sektörünün yanı sıra sağlık çalışanları üzerinde de büyük etkilere sebebiyet vermiştir. Çin'de korona virüs döneminde yapılan araştırmalar sonucunda; sağlık çalışanlarının %50,4'nün depresyonda olduğunu ifade ettiği, tıp öğrencilerinin yüksek anksiyeteye sahip oldukları belirlenmiştir (Lai, ve diğerleri, 2020).

Sağlık sektöründe korona virüsün en büyük etkisinden biri, bazı gelişmiş ülkelerin sağlık çalışanlarına yönelik göç kurallarını yeniden düzenlemesidir. İngiltere başta olmak üzere gelişmiş ülkelere doktor ve sağlık çalışanlarından iyi gelir ve çalışma koşulları için önemli düzenlemeler getirilmiş ve göçler teşvik edilmiştir. Bu durum gelişmemiş ülkeler için küresel sağlık krizi döneminde önemli bir tehdit olarak belirtilmektedir (Dzinamarira & Musuka, 2021, s. 1). Dünya Sağlık Örgütü (WHO), bütün ülkelerin pandemi sürecinde hastanelerinin yatak kapasitesi ve yoğun bakım ünitelerinin kapasite artırımına gitmesini pandemi sürecinde bir müdahale yöntemi olarak belirtmiştir (WHO, 2020). DSÖ tarafından, tüm aile üyelerinin ve bireylerin ulaşabileceği (birincil sağlık hizmetleri) ve hastaneler için Covid-19'a yönelik kılavuzlar yayınlanmıştır.

Covid 19'a yönelik hasta ve personellerin eğitilmesi amacına yönelik yönergeler, akciğerler için hava akışı sağlayan ventilatör sayısı artırımına ve yatak sayısı artırımına yönelik kılavuz yayınları ve fiziksel mesafe kurallarını ihmal etmemek amacı ile bazı acil olmayan sağlık hizmetleri sanal olarak verilmeye başlanmıştır (WHO,2020; Wikipedia, 2021; Smith, ve diğerleri, 2020). Covid-19'un etkisi ile tüm ülkelerde kullanımı yaygınlaşan Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik teknolojileri bu dönemde sağlık sektörü bünyesi hızla girmiştir. *Perkins Coie (Uluslararası Hukuk Firması)*'nin raporuna göre; sağlık hizmetleri ilerleyen dönemlerde kapsamlı teknoloji sistemlerini sektöre dâhil ederek Artırılmış gerçeklik uygulamalarını hastanın vücut haritalamasında, sanal ameliyat uygulamalarında veya fizik tedavi gibi hizmetlerde kullanmaya hızla başlayacakları belirtilmiştir (Higginbottom, 2020).

Gelişmemiş ülkelerde sağlık hizmetlerinin eşit derecede verilememesi, yetersiz sağlık fonu ve alt yapı yetersizliği korona virüs salgını sonrası toplumlar üzerinde sağlık sorunlarını derinleştirmiştir (Ogunkola, ve diğerleri, 2021). Eren (2020), Covid 19 pandemi sürecinde en çok etkilenen sektörünün sağlık sektörü olduğunu belirterek, etkisini şu şekilde değerlendirmiştir;

- Sağlık kuruluşları, sağlık çalışanlarını ve hastalarını korona sürecinde enfekte olmalarını engellemek için gerekli önlemleri almalıdır ve altyapıyı oluşturmalıdır,
- Virüsün yayılım hızının arttığı dönemlerde, doğru tanı tespitleri ve bakım yollarının dikkatli izlenmesi kritiktir,
- Sağlık kuruluşlarının pandemiden etkilenen veya etkilenmekten korkan bireyler için gerekli işgücü ve araç gereç ile (maske, tanı kiti, eldiven vs.) hazır bulunması gereklidir,

- Daha fazla hastaya bu kriz döneminde erişim için tele sağlık gibi fırsatlar değerlendirilmelidir,
- Özellikle dijital sağlık, sanal sağlık gibi teknolojik yöntemleri tercih edilerek kuruluşlar bakım yollarını güçlendirmelidir (Eren, 2020, s. 4-5).

Covid-19 salgının pandemik bir hale gelmesi ile birlikte tele tıp hizmetleri yaygınlık kazanmıştır. Amerikan Tele Tıp Derneği; *“Tele-tıp; sağlığın küresel olarak iyileşmesini, hastalıkla savaşımı, sağlık hizmetine katkıda bulunmayı, öte yandan eğitim, yönetim, sağlıkla ilgili araştırma yapmayı amaçlayan, bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanarak uzaktan işlem yapma özelliğini içeren sağlıkla ilgili etkinlikler, hizmetler ve sistemlerdir.”* Şeklinde tanımlamıştır (Korkmaz & Hoşman, 2018, s. 253). Küresel bir sorun olan korona esnasında enfekte olmuş kişiler hızlı bir şekilde belirlenerek gerekli tedbirler alınmalı, tedavi ve karantina süreçleri başlatılmalıdır. Korona virüse yakalanmış bireylerin tespit edilmesi, tedavilerinin en hızlı şekilde başlatılabilmesi, gerekli hizmetlerin sağlanması için, tele tıp en iyi yöntemlerden biri olarak belirtilmiştir (Keshvaridoost, Bahaadinbeigy, & Fatehi, 2020, s. 851).

Covid 19 pandemisinin çıkış noktası olan ve en çok etkilenen ülke olan Çin, tele tıp yöntemi ile birlikte tıp hizmetlerinin sanal klinik olarak sağlanmasını destekleyerek insanların seyahat etmeden tedavilerinin yapılmasını sağlamışlardır (HealthManagement.org, 2020). Türkiye’de tele tıp yöntemi ile e-Nabız üzerinden insanlar aşı randevularını kolaylıkla pandemi sürecinde seyahat etmeden alabilme şansına sahip olmuşlardır. Bir sanal dünya platformu olan Second Life, eğitim, pazarlama, eğlence gibi birçok sektör dışında sağlık alanında da doktor, hemşire, sağlık çalışanları eğitimi, sağlık bilgilerinin yaygınlaştırılması, hasta bilgilendirme, sağlık hizmeti eğitimi verme gibi amaçlar için tercih edilmektedir (Aebersold, Tschannen, & Stephens, 2012).

## **Turizm**

Turizm; öznesinin insan olduğu, ekonomik, siyasal, kültürel, politik dış faktörlerin bir araya gelerek oluşturduğu faaliyetler bütünüdür (Maviş, Ahıpaşaoğlu, & Kozak, 2002, s. 2). Dinamik bir sektör olan turizm sektörü bütün ulusların yıllık gelirlerine önemli ölçüde katkı sağlayan, küresel ekonomi ve sosyal dokulardan etkilenen bir yapıdır. Dünya genelinde yüksek ekonomik şoklara sebebiyet veren Covid-19 pandemi süreci, turizm sektöründe de belirgin bir ekonomik krize neden olmuştur ve 2020 yılında küresel turizm ekonomisi geri sıçrama yaşamıştır (Hurra, 2021, s. 50-51). II. Dünya Savaşı sonrası ülkeler üzerinde, küresel

boyutta ekonomik etki halinde turizm sektörü genel itibari ile 136'ten fazla sektörü etkilemekte, haricinde sosyal, kültürel ve politik etkileri de hissedilmektedir (Çetin & Göktepe, 2020, s. 90).

Salgın hastalıklar ile turizm arasında etkileşimli bir ilişki mevcuttur ve turizm sektörü geçmiş dönemlerde 2003 yılında SARS virüsü ve 2009 Ekonomik kriz sonrası korona dönemine kadar sürekli büyüme göstermiştir (Aich, 2021, s. 3). Geçmiş yıllarda ebola, SARS ve Mers virüsü(Mers-CoV), ayak-el salgını gibi tüm dünyada görülen hastalıklar turizm sektörü açısından değerlendirildiğinde ciddi olumsuzluklara ve özellikle kayıplara sebebiyet vermiştir (Çeti & Ünlüönen, 2019, s. 110). Örneğin, 2002 yılında ilk vakası görülen SARS(Şiddetli Akut Solunum Yolu Sendromu) Virüsü ve 1997'de görülen kuş gribi salgını, Asya ülkelerinin turizm faaliyetlerini etkileyerek Çin, Hong Kong ve Vietnam'da faaliyetlerin çökmesine neden olmuştur (McAleer, Huang, Kuo, Chen, & Chang, 2010, s. 102).

Turizmin hareketli yapısı ve uluslararası alandaki etkisi göz önünde bulundurulduğunda; doğal afetler, terör olayları, sosyal olaylar ve sağlık krizleri bölgelerde küresel çöküntülere sebebiyet vermektedir. Çin'in Wuhan kentinde ortaya çıkan ve tüm dünyayı hızla etkisi altına alan koronavirüs salgını turizm sektörü açısından olumsuz sonuçlara sebebiyet vermiştir. Ulusal ve uluslararası seyahat yasakları, sosyal mesafe koşulları, kısıtlamalar birçok seyahat iptaline, rezervasyon iptallerine, değişikliğine sebebiyet verdiği için sektörün etkilenme oranı oldukça fazla olmuştur. Sağlık krizlerinin turizm üzerindeki olumsuz etkilerini değerlendirmeye yönelik araştırma sonucuna göre, hastalıkların yaygın olarak görüldüğü ülkelerde turist sayısında azalma belirlenerek destinasyona yönelik talep ciddi oranda düşmüştür (Çeti & Ünlüönen, 2019, s. 122). Uzun süreli kilitlenmeler ve uluslararası kapanmalar sebebi ile kötü etkilenen firmalarda Avustralya merkezli uluslararası havayolu şirketi *Qantas Airways* uluslararası uçuşları Aralık 2021 sonuna kadar düzenleyebileceklerini ve uçuş yolcularının aşı yaptırmasını gerektiğini duyuran ilk şirket olmuştur (Qantas, 2021).

Covid-19 pandemisi, turizm, eğlence ve seyahat sektörünü ulusal ve uluslararası alanda kötü etkilemiştir. Kıvılcım (2020) ; korona dönemi sonrası turizm sektöründe yeni bir dönemin başlayacağı, izole edilmiş tatil yörelerinin, temassız dijital teknolojilerin ve sosyal mesafe kuralına uygun turlar düzenleyen işletmelerin daha ön plânda olacağını belirtmiştir. (Kıvılcım, 2020). Ayrıca Ayyıldız (2020)'e göre; Covid-19 pandemi sürecinde turizm faaliyetleri gerçekleştirecek olan işletmeler;

- Daha az temas sağlayıcı teknolojik akıllı uygulamalar tercih etmelidirler,

- Teknolojik yatırıma bütçe ayırmalıdır,
- Sosyal medya ve dijital platformlar doğru ve daha fazla kullanılmalıdır şeklinde önerilerde bulunarak Covid-19 sonrası konaklama sektöründe dijitalleşmenin ve temassız yeniliklerin uygulanacağını belirtmiştir (Ayyıldız, 2020). Covid-19'un turizm sektörü üzerindeki etkisini; turizm faaliyetlerini de dijital dönüşüme zorunlu bırakması olarak açıklayabiliriz. Şöyle ki, teknolojik inovasyon alanına uyum ile birlikte, yapay zekâ ve teknolojik robot kullanımı Covid-19 salgını sonrası turizm sektöründe artan bir şekilde kullanılacaktır (Alaeddinoğlu & Rol, 2020, s. 245).

Dünya Turizm Örgütü'nün açıklamış olduğu rapora göre turizm sektöründe; uluslararası kısıtlamalar ve kapanlar sonrası, seyahatlerdeki genel düşüş hızlanarak destinasyonlarda talep düşüşlerine neden olmuş, 2019 yılında göre 1 Milyar daha az geliş ile %74 düşüş yaşanmıştır (UNWTO, 2021). Aynı raporun anket sonucuna göre; ankete katılanların %43'ü 2023'ten önce bir toparlanma yaşanmayacağını, önceki dönemlere dönülebilmesi için 2 ile 4 yılın geçmesini beklemek zorunda kalacaklarını belirtmişlerdir.

Bütün çalışmalar değerlendirildiğinde Covid-19 küresel sağlık krizi sürecinin 2008 ekonomik krizinden daha yıkıcı olacağı söylenebilir (Tourism Economics, 2020). Turizm sektörünü bu denli etkisi altına alan Covid-19 virüsünün diğer hastalıklardan farkı, küresel anlamda pandemik hale gelmesi ve bulaşıcılığının hızlı olmasıdır. Covid-19 sonrası turizm sektöründe bırakmış olduğu olumsuz etkinin bir süre daha devam etmesi beklenmektedir (Çetin & Göktepe, 2020).

## **Pazarlama**

Globalleşen dünyada kitle iletişim araçları ve pazarlama faaliyetleri yerini çevrim içi sosyal platformlara bırakarak değişime odaklanmıştır. Geleneksel pazarlama göz önüne alındığında tüketici ile tek yönlü bir iletişim ve etkileşim gözlenirken yeni dijital dönemde tüketiciler söz sahibidir. Türkiye nüfusunun %64'ü (54 Milyon) sosyal medya kullandığı, %90'ının Youtube, %83'ünün Instagram kullanıcısı olduğu We Are Social ve Hootsuite (2020) raporunda belirtilmiştir (We Are Social&Hootsuite, 2020). Covid-19 dönemi ile birlikte evde daha çok vakit geçirmek durumunda kalan tüketici kitlesinin satın alma davranışlarında değişim gözlenmektedir. Pazarlama stratejilerinde başarı yakalamak isteyen markalar Covid-19 pandemi sürecinde dijitalleşen dünyaya ve çevreye uyum göstermelidirler (Özdemir, Kayhan, & Özer, 2021).



Covid 19 döneminde en çok etkilenen sektörlerden biriside pazarlama sektörü olmuştur. Hem dijitalleşmenin hız kazanması hem de Covid-19'un bu gelişimlere uyumu zorunlu hale getirmesi, pazarlama sektöründe uzun vadede kalıcı değişikliklere sebebiyet vermiştir. İzolasyon sonucu değişen tüketici alışkanlıklarına göre firmalar yeni pazarlama eğimlerini tercih etme yoluna gitmişlerdir. Ayrıca dünya genelinde pazarlama sektörünü derinden etkileyen pandemi sonrası stratejik olarak birçok firmanın işbirliği yaptıkları gözlenmiştir.

Covid-19 döneminde dünya genelinde bireylerin evden çalışmaya başlaması, öğrencilerin e-egitim dönemine geçmesine, tüketicilerin internet aracılığı ile alışveriş yapması sonucu Microsoft ve Amazon gibi büyük şirketler iş birliği stratejisini benimseyerek siber saldırılara yönelik güçlerini birleştirme ve etkili bir işletmeler arası pazarlama stratejisi yoluna gitmişlerdir (M.Crick & Crick, 2020). Uzun dönemde Covid-19 pandemi krizinin ticari açıdan genişleme ve sürdürülebilirlik pazarlama avantajı için inovatif temelli araçların kullanılmasının avantaj olacağı belirtilmektedir (Dinga & Lib, 2021).

Küreselleşmeye hız kazandıran dijitalleşme, Covid-19'un etkisi ve tüm yıkıcılığına rağmen çevrim içi temelli pazarlamalara ışık tutarak faaliyetlerin kalıcılığını korumasına yardım edecektir (Alankuş, 2021). Sivan & Rabinovitch (2020)'in Covid-19 döneminde firmalar veya kuruluşların, yeni ürün yelpazesi ve pazarlama stratejisi oluşturarak kendilerini farklılaştırmaları ve oluşan ortama uyum sağlamaları gerektiğini aksi takdirde rekabet edemeyeceklerini belirtmiştir. Ayrıca, Dinga ve Lib (2021) 'e göre; işletmelerin mevcut müşterilerini koruyabilmek ve yeni müşteri kazanabilmek adına korona döneminde çeşitli pazarlama stratejilerini benimsemelerinin daha fazla gelir kaynağı sağlamalarına, ayrıca Covid-19'un işletmeler için uzun vadede büyümesi açısından bir fırsat sağlayacaktır.

Covid-19 küresel sağlık krizi bireylerin izolasyona ve mecburi kapanmalara zorlanması ile birlikte tüketici alışkanlıklarında ve davranışlarında değişikliklere neden olmuştur (Brewera & Sebby, 2021); (Gülmez & Ulugüner, 2021). Örnek vermek gerek ise, istediklerine anında erişim imkânına sahip olan ve dijital bir dönemde doğan Z kuşağı bireyleri Covid-19 döneminde stoklama kavramını öğrenmişlerdir, 50 yaş birçok bireyde (X ve Y kuşağından) ilk kez online alışveriş tecrübesini edinmişlerdir (Hacıoğlu & Sağlam, 2021). İşletmelerin pazarlama stratejilerini bu değişikliklere göre yeniden, hızlı bir şekilde şekillendirmesi büyük önem taşımaktadır. Alankuş (2021)'unda ifade ettiği gibi *"En başarılı pazarlamayı ortaya koyabilmek için dijital çağla en barışık ama insan psikolojisini de en iyi anlayan atılımları gerçekleştirmekte önemlidir."* Küresel anlamda firmaların pazarlama faaliyetlerini etkin bir şekilde gerçekleştirebilmeleri için, Covid-19 döneminde değişen müşteri davranış ve

alışkanlıklarına odaklanmaları ve Covid-19 sonrası oluşabilecek olası senaryoları önceden belirlemeleri gerekmektedir (Hea & Harrisb, 2020).

### **Covid 19 Küresel Sağlık Krizinin Kâr Amacı Gütmeyen Kuruluşlara Etkisi**

Çin'in Wuhan kentinde Aralık 2019 yılında ortaya çıkan ve her geçen gün mutasyona uğrayarak hızla tüm Dünya'yı etkisi altına alan yeni tip korona virüs, başta sağlık sistemi olmak üzere bütün alanları sekteye uğratmıştır. Covid-19 küresel sağlık krizinin tüm sektörleri etkisi altına alarak toplum üzerinde hem doğrudan hem de dolaylı olarak derin izler bıraktığı gözlenmektedir. Kamu sektörü, özel sektör, yerel kuruluşlar ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlarda dâhil olmak üzere bütün sektörler iş birliği içerisinde kriz döneminde mücadele etmektedirler. Covid 19 pandemi süresince en çok etkilenen sektörlerden biride kâr amacı gütmeyen kuruluşların varlıklarını sürdürdüğü sektör olmuştur.

*National Council of Nonprofits 2020* araştırma raporuna göre;Florida'da kâr amacı gütmeyen organizasyonların %93'nden fazlası programlarının ve hizmetlerinin olumsuz etkilendiğini, Kuzey Carolina'da ki organizasyonların %40'ını hizmetlere yönelik talebenin arttığını, Pennsylvania'da ki kâr amacı gütmeyen kuruluşların Covid krizinden altı ay sonra, Milyon ABD doları kayıp yaşadıklarını belirterek, bu beklenmedik krizin kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisi belirtilmiştir (Delaney, 2020).

Ülkemizde Türkiye Üçüncü Sektör Vakfı (TÜSEV)'nin yapmış olduğu bir araştırma sonucuna göre, ankete katılan kâr amacı gütmeyen kuruluşların %75'i konferanslarını, seminerlerini ve toplantılarını iptal etmek durumunda kalmışlardır, %29'u da tüm faaliyetlerini durdurma kararı aldıklarını belirtmişlerdir (Akıncı, 2020). Covid-19'un kâr amacı gütmeyen kuruluşlar üzerindeki devam eden etkisini belirlemek amacı ile TÜSEV tarafından ülkemizde anket çalışması ikinci kez yapılmıştır. 141 temsilcinin cevap verdiği 39 sorudan oluşan anket sonucuna göre; faaliyetlerinin tamamen durduğunu belirten %29'luk kısım %16'ya gerilemiştir ve %73'ü faydalanıcılara erişmek için yeni yöntemler geliştirdiklerini belirtmişlerdir ve 113 kuruluştan %16'sı gönüllü sayılarında artış kaydettiklerini belirtmişlerdir (TÜSEV, 2020).

Kâr amacı gütmeyen kuruluş olan "*CCS Fundraising*" kapsamında yapılan anket çalışması sonucuna göre, 2020 yılı ile karşılaştırıldığında Ocak 2021'de kâr amacı gütmeyen organizasyonların kaynak toplama faaliyetlerinin arttığı belirtilmiştir (Fundraising, 2021). Başka bir araştırmaya göre de, Covid 19 pandemi sürecinde tüm Avrupa ülkelerinde 40.000

yeni gönüllü üye belirlenmiş, Uluslararası Kızıl Haç Komitesi Hollanda’da 48.000, İtalya’da 60.000 yeni gönüllü üye ile göçmenlere, engellilere, eğitim ve gıda sektörüne yardımlarda bulunarak, hayırseverlik dalgası olduğu belirlenmiştir (United Nations, 2020). Amerika Birleşik Devletleri’nde 74 kâr amacı gütmeyen kuruluşu baz alarak yapılan araştırma raporu sonucuna göre; genel bağışlarda 2020 yılında 2019 yılına göre %5,2 artış yaşanırken, genel bağışçı sayısında da artış yaşandığı belirtilirken, en çok bağış konusunun korona ile ilgili olduğu üzerinde de durulmuştur (Theis, 2021).

Covid 19 pandemi süreci sebebi ile kâr amacı gütmeyen kuruluşların gelirlerinde önemli eksikliklerin olduğu gözlenmiş (IOF, 2020), ve sürecin etkisi ile birlikte, insanların kuruluşlara olan ilgisizliği, güvensizliği ve artarak devam eden maliyetler sebebi ile kaynak yaratma endişelerinde artış görülmektedir (Prakash, 2019). Aralarında ki rekabeti ve var olan bağışçı ağlarını koruyabilmek ve artırabilmek adına farklı dijital kanallara başvurmuşlardır. Örneğin World Forum Foundation Covid-19 sürecinde farklı coğrafyalardan bireyler ile bir araya gelerek, yardıma ve bakıma muhtaç çocuklar adına bağış toplamaktadırlar. 2021 yılında yapmak istedikleri toplantıyı “2021 World Tour” etkinliği adı altında toplayarak, canlı oturumlarla on farklı ülkede *Çocuk Olmak Nasıldır?* konusu ile bağışçıları bir araya getirmek için etkinlik düzenlemiştir (World Forum Foundation, 2021).

Covid-19 pandemi sürecinde *First Republic Bank*’ın desteği ile birlikte *Candid* şirketinin yapmış olduğu araştırma sonucuna göre; Kâr amacı gütmeyen organizasyonların %90’ının gelirlerinde düşüş bildirdiğini, %50’sinin yapılan bağışlarda düşüş yaşadığını, %27’si devlet desteğinin azaldığını, %11’i Covid nedeni ile kapanabileceğini, pandeminin ilk ayında bireysel bağışların %6 düştüğünü fakat tüm bunlara rağmen küçük bağışlarda artış yaşandığı ve özellikle genç kuşakların daha fazla bağış yapmaya istekli oldukları belirtilmiştir (First Republic Bank, 2020). Kriz dönemlerinde varlığına daha çok ihtiyaç duyulan kâr amacı gütmeyen organizasyonlar Covid-19 pandemisi ile birlikte birçok etkinliğini iptal etmek veya etkinliklerini sanal ortama taşımak durumunda kalmıştır. Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar 2020 öncesi, sadece kurucuları ve birkaç üyeleri ile birlikte canlı konferanslar düzenlerken, pandemi ortaya çıktıktan sonra bağışçıları ile de buluşmak adına farklı yöntemler bulma yoluna gitmişlerdir (Jing, 2021).

Covid-19 salgınının tüm ülkelerde ve sektörlerde oluşturduğu en önemli değişim, zorunlu sosyal mesafe ve sokağa çıkma kısıtlamaları sebebi ile “sanallaşma” olmuştur. Pandemi öncesinde de var olan ve kullanılan dijital platformlar ve sanallaşma, pandemi ile birlikte bir zorunluluk haline gelmiştir. Jing (2021)’in belirttiği üzere Nisan 2020’ye kadar Zoom

platformunun 300 milyondan fazla kullanıcısı olduğu, Google Meet’inde 100 milyondan fazla kullanıcıya sahip olduğu tespit edilmiştir. Covid-19’un kendisini gösterdiği süreç içerisinde faaliyetlerine daha etkin devam edebilmek, fiziksel sınırları en aza indirmek adına ve toplumun isteklerine daha etkin cevap verilmesi için birçok organizasyon dijital dönüşüme uyum sağlamaktadır (Akıncı, 2020). Görülmektedir ki; pandemi sürecinde zorunlu yaşanan kısıtlamalar ve alınan tedbirler sebebi ile kâr amacı gütmeyen organizasyonlar sanal alanlarda faaliyetlerine devam etmektedirler.

### **Covid-19 Küresel Sağlık Krizinin Second Life’a Etkisi**

Covid 19 pandemi krizi sürecinde alınan karantina önlemleri sebebi ile Fornite, Animal Crossing, Second Life gibi sanal dünya platformlarının kullanımı ile sanal dünyalarda artışlar yaşanmıştır. Covid 19 pandemisinden yaklaşık 15 yıl önce Linden Lab tarafından oluşturulan Second Life platformu 8 Mart – 15 Mart 2020 tarihleri arasında %133 oranında kayıtlarda artış göstermiştir (Le Monde, 2020). Egan (2020)’e göre; Covid 19 pandemisi ile birlikte ekonomik kriz meydana geldi ve beraberinde Fortnite ve Second Life gibi sanal dünya faaliyetlerinde ciddi bir artış meydana gelmiştir. Aynı şekilde Subramanian (2021)’nin de belirttiği üzere, Second Life kullanıcısı geçmişte 2008 ekonomik kriz sırasında ve Covid-19 sırasında yüksek kullanıcı oranına sahip olmuştur.

Second Life, 2020’de etkisini bütün ülkelerde hızla gösteren Covid-19 sonrasında kâr amacı gütmeyen kuruluşlar ve eğitim kampüslerinde bilgilendirici alanlara ve bağışlara yer vermiştir. Covid-19’u küresel halk krizi olarak tanımlayan Second Life, bu zorlu dönemde, yeni sosyal mesafe kuralları, zorunlu uzaktan çalışma gereksinimleri dolayısı ile insanların arkadaşları, öğrencileri veya iş arkadaşları ile sosyal olarak ve mesleki olarak iletişim kurmalarında yardımcı olabilmek ve destek vermek amacı ile birçok kolaylık sağlamıştır. Yeni inşa edilen veya daha önceden var olan eğitim kampüsleri ile kâr amacı gütmeyen organizasyonlardan kullandıkları alan başına aylık olarak fiyat indirimi uygulamaya başlamışlardır (Linden Lab., 2020).

Second Life sadece sosyal etkileşim değil, aynı zamanda diğer sektörler gibi sağlık sektöründe de tercih edilen popüler bir platformdur. Swicegood ve Haque (2015); “ *Second Life, hem sağlıkla ilgili hem de sağlıkla ilgili olmayan konuları kapsayan etkinlikler aracılığıyla kullanıcının sosyal yaşamının çeşitli yönlerini bütünleştirir.*” şeklinde bir tanımla da bulunmuşlardır (Swicegood & Haque, 2015). Second Life dijital platformunda yer alan

bilgilendirici Covid 19 panoları yardımı ile bireyler avatarları aracılığı ile virüs hakkında bilgi sahibi olabilmekte, virüsten korunma yollarını öğrenebilmektedirler. Second Life kullanıcı kayıtlarında Covid-19 döneminde ciddi bir artış gözlenerek, bireyler kapanmalar sırasında sanal dünyada daha yalnız hissettiklerini belirtmişlerdir (Subramanian, 2021).

Second Life bünyesinde oldukça aktif faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen organizasyon olan Whole Brain Healty 'de Covid-19 için bilgilendirici etkinlikler ve alanlar oluşturulmuştur. Kullanıcılar avatarları yardımı ile alanı ziyaret ettiklerinde panolardan bir tanesinde, *Stony Brook Üniversitesi'nde çalışan Kenneth Kaushansky isimli bir doktor ile yapılan, hamileler ve çocuklar üzerinde Covid aşısının etkilerine yönelik bilgilendirici bir röportaj yer almaktadır.* Whole Brain Healty adasında var olan başka bir panoda ise dünyada uygulanmaya başlanan Pfizer (Biontech), Moderna ve Oxford aşıları hakkında bilgi yayımlanmıştır (Second Life, 2021). Panoda yayınlanan aşılar ilgili bilgilere yer vermek gerekir ise;

- **Pfizer- BionTech:** *Pfizer ve Alman biyoteknoloji şirketi BioNTech tarafından geliştirilen aşının, COVID-19'u önlemede% 95 etkili olduğu büyük bir araştırmaya göre. 11 Aralık 2020'de Pfizer-BioNTech aşısı, ABD Gıda ve İlaç Dairesi (FDA) tarafından acil kullanım için onaylanan ilk COVID-19 aşısı oldu. The New York Times'ın bildirdiğine göre, Birleşik Krallık, Arjantin, Şili ve Singapur dâhil olmak üzere diğer bazı ülkeler de acil kullanım için aşıya izin verdi ve Avrupa Birliği 21 Aralık'taki davayı takip etti.*
- **Moderna:** *ABD'li biyoteknoloji şirketi Moderna ve Ulusal Alerji ve Bulaşıcı Hastalıklar Enstitüsü (NIAID) tarafından geliştirilen aşı da COVID-19'u önlemede% 94,5 etkili olduğu tahmin ediliyor.*
- **Oxford-AstraZeneca:** *Oxford Üniversitesi ve ilaç şirketi AstraZeneca tarafından geliştirilen aşının, COVID-19'u önlemede yaklaşık% 70 etkili olduğu tahmin ediliyor - bu, klinik çalışmalarda dozun ayarlanmasının bu etkinliği artırdığı görüldü. Aşılar, şempanzeleri doğal olarak enfekte eden yaygın bir soğuk algınlığı virüsü olan adenovirüsün zayıflatılmış bir sürümünü içeriyor. Bilim adamları virüsü, insan hücrelerinde çoğalamayacak şekilde değiştirdiler. Aşı, vücudun içinde hücrelere girer ve hücrelerin başak proteinini oluşturmak için kullandığı bu dikenli protein genlerini iletir. Başak proteinlerinin varlığı bir bağışıklık tepkisini tetikler.*

Covid 19'un tüm dünyada hissedilmeye başlaması ile birlikte Second Life dünyasında da topluluklar bünyelerinde etkinlikler düzenlemişlerdir. Second Life sanal dünyasında yer alan Whole Brain Health isimli kâr amacı gütmeyen topluluk bünyesinde bulunan Covid alanında yer alan bilgileri Amerikan işaret dili, İngilizce ve İspanyolca olarak kullanıcılara sunmaktadır (Secodn Life Community, 2021). Bu araştırma kapsamında, Covid 19 pandemi süresince Second Life sanal dünyasında yer alan ve aktif faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen organizasyonlara odaklanarak, Covid 19 pandemisi sonrasında da varlıklarını ve kullanıcı sayılarını koruyup korumayacaklarına odaklanılacaktır.

### **Sanal Dünyalar**

Günümüzde yaygın olarak kullanılan “*sanal*” kelimesi İngilizce “*virtual*” olarak karşımıza çıkmaktadır. Demirbağ (2020) sanal kelimesini ; “ *Fiziksel, doğal ve gerçek olan ile karşılaştırmanın ötesinde öğrenmeyi pekiştiren teknolojiler bağlamında, sanal bir deneyimi tanımlamak için kullanılır.*” şeklinde ifade etmiştir (Demirbağ, 2020, s. 99). Yani sanal, gerçekte olmayan olguların, teknolojik araç gereçler yardımı ile var olduklarını hissettiren olarak tanımlanabilir. Fiziksel dünyada varlığını somut olarak hissettiğimiz ve algıladığımız nesnelere oluşturulduğu alan “*dünya*” olarak belirtilmektedir. İki kelime bir araya getirilerek oluşturulan sanal dünya kelimesi alan yazında; “*sentetik dünya*” (Al, 2020) veya “*yenidünya*” (Goode & Main, 2019) olarak da ifade edilmektedir.

Sanal dünyalar kelimesi İngilizce Virtual World (VW) olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal Dünyalar; bir ağ tarafından kolaylaştırılarak, gerçek insanlar üzerinden avatarlara senkronize edilmiş kalıcı ağ,sınırsız coğrafya ve arazi (Bell, 2008), sanal bir benlik aracılığı ile insanların gerçek zamanlı iletişime geçebileceği, etkileşime girebileceği kalıcı ortam (Bartle, 2010), internet ağ bağlantısı ile kalıcı olarak simüle edilmiş, dünya çapında birden fazla kullanıcıya gerçek zamanlı hareket ve etkileşimde bulunma olanağı sağlayan dünyalar (Girvan, 2013) olarak tanımlanmıştır. Yine başka bir tanıma göre sanal dünyalar; “ *Kullanıcıların üç boyutlu simüle edilmiş ortamda hareket ettiği ve etkileşimde bulunduğu ağ tabanlı masaüstü sanal gerçeklik.*” olarak tanımlanmaktadır (Dickey, 2005). “*Sanal Dünyalar (VW), sürükleyici medya zenginliği sağlayabilen ve sosyal aktivitelerini gerçek yaşam deneyimine yaklaştıran gelecek vaat eden bir teknoloji örneğidir.*” şeklinde tanımlanmıştır (Walia, Zahedi, & Jain, 2017). Daha ucuz ve daha uygun yollar ile insan-makine etkileşimini artırmayı sağlayan, yeni bir ortam sunan ve iletişim medyası olarak kabul edilen sanal dünyalar, görsellerin tanıtımına izin vererek eğitim, sağlık vb. alanlarda kullanılmaktadır (Ellis, 1994, s. 18).

Sanal dnyaların duyuşal deneyime odaklandıęı belirten Schroeder (2008); insanların bařkaları ile birlikte aynı ortamı dijital ortamda deneyimleyebildikleri, etkileşime girebildikleri, buldukları fiziksel ortam dıřında bařka bir ortamda bulunma hissini yařadıkları bilgisayar destekli kalıcı ortam olarak tanımlamaktadır (Schroeder, 2008, s. 1). Edward Castronova (2004) tanımını göre ise sanal dnyalar; birden fazla kullanıcının bir araya getirecek řekilde hazırlanmış bilgisayar ierisinde tasarlanmış alanlardır (Bell, 2008, s. 3). Bell (2008) Sanal Dnyaları; “Aęa baęlı bilgisayar yardımı ile kullanıcıların avatar olarak temsil edildięi, senkronize, kalıcı bir insan aęı.” olarak tanımlamıştır.

Ulusal ve uluslararası alan yazında sanal dnyalar; “*dijital dnyalar*”, “*benzetilmiş dnyalar*”, “*ü-boyutlu sanal öğrenme ortamları*”, “*ü boyutlu ok-kullanıcılı sanal ortamlar*”, “*Kitlesel ok Oyuncululu Rol Yapma Oyunları*”, “*ok Kullanıcılı Sanal ortamlar*”, “*Ü Boyutlu Sanal Dünya*” kavramları ile de ifade edilmektedir (Cortesi, Hasse, Lombana-Bermudez, Kim, & Gasser, 2020; řimşek, 2019; Gündüz, 2011; Yıldırım D. , 2013). Sanal dnyalar terminolojik aıdan, insanların sanal aktörler olarak deęerlendirildięi, sanal nesnelere ile etkileşim iinde olarak, taklit edilen fiziksel ortamlarda var olma durumu, bireylerin kendi hayal dnyalarında tasarladıkları kostümler ile simüle edilmiş ortamlarda bilgisayar tabanlı çevrimii topluluk, dijital bir gereklik, insanların etkileşimi iin tasarlanmış ortamlarda teknolojiyi kullanma yolu olarak tanımlanmıştır (Erciş & Türk, 2018). Sanal dnyalarda kullanıcılar avatarları ile etkileşime geerek, istedikleri gibi düzenleyerek, deęiřtirerek, istedięi rollerde hareket etmelerini saęlayabilir. Literatürde yapılan birok arařtırma sonucuna göre sanal dnyaların özellikleri řu řekilde belirtilmiştir (Pearce, Blacborn, & Symborski, 2015, s. 5; Bell, 2008, s. 3-4);

- *Ortak bir paylařım alanına sahip olması*: Dünya’ını her yerinden kullanıcılar ortak alanda iletiřime geme imkânına sahip olurlar,
- *Grafik Kullanıcı Arayüzünün olması*: 2D ve 3D sürükleyici ortamlara sahiplerdir.
- *Anında Etkileşim*: Kullanıcılar gerek zamanlı olarak etkileşime geebilmektedirler.
- *Etkileşim*: Sanal dnyalarda kullanıcılar, kendilerine ait olan alanları özelleřtirebilmekte, düzenleyebilmekte ve oluřturabilmektedir. Kullanıcılarına arazi ve coęrafya duygusu vermektedir.
- *Kalıcı Olması*: Kullanıcılar kendilerinin oluřturdukları avatarlar ile sanal ortama giriř yaptıktan sonra sanal dünya artık kalıcılıęını korur, alıřmaya devam eder.
- *Sosyalleşme olanaęı*: Sanal dnyalar, topluluk oluřumlarına izin vererek kullanıcıların sosyalleşmelerine olanak tanımaktadır.

- *Avatarlar ile Temsil Edilmesi*: Kullanıcıların sanal dünyalarda dijital olarak ve 3B olarak temsilini ifade eder. Metinsel ve grafikselin dışında kullanıcılar tarafından eylemlerin isteklere göre gerçekleştirilmesini sağlar.

Özellikle tüm dünyada hızla yayılan ve tüm dünyayı etkisi altına alan 2019-2020 dönemini kapsayan Covid-19 pandemisi hiçbir ayırım yapmadan tüm insanlığı etkisi altına almıştır. Network toplumu dediğimiz olgu, pandemi sebebi ile birlikte sınırlarını genişletmektedir. Araştırma kapsamında yapılan görüşmelere istinaden sanal dünyalarda kullanıcı sayısı ve tüketim gittikçe artış göstermektedir. Bireyler sosyal izolasyona dikkat etme konusunda dış dünya ile sadece internet üzerinden iletişim kurabilmektedir. Bu sebeple alışkanlıklarda da değişiklik gözlenmektedir. İnternetin dünya üzerinde yaygınlaşması ile birlikte network toplumlari, küresel (global) köy ve sanal dünya kavramları da giderek artış göstermektedir. Cox ve arkadaşları 2017 yılında yapmış oldukları bir çalışmada Sanal Dünya'yı çevrim içi oyun oynamak için kullanılan siber dünya benzeri eğlenceli bir ortam olarak ve metaverses (sanal paylaşılan alan), çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, devasa sosyal odaklı çok oyunculu çevrimiçi oyunlar olarak açıklamışlardır.

Bir sanal dünya kullanıcısı (Virtual Worlds Users), bilgisayar tabanlı bir sistemle simüle edilmiş dünyada kendi yarattığı bir karakteri kullanarak, sanal dünyada kendisini katılımcı olarak görebilmektedir. Sanal dünyalar aracılığı ile çeşitli ulusal ve demografik yapılardan, coğrafi olarak dağınık bir grup yabancı, artık avatarlar sayesinde kolayca bir araya gelebilmekte, ortak hedefler doğrultusunda örgütlenerek kar amacı gütmeyen organizasyonlar oluşturabilmektedirler (Teigland, 2010), (Demirbağ, 2020). Sanal dünyalar teknolojinin hızlı gelişmesi ile birlikte sadece iletişim aracı olarak değil aynı zamanda reklam, satış, pazarlama amaçları ile de kullanılmaktadır (Sağtaş, 2013).

Sanal dünyalar içerisinde sanal ekonomi dediğimiz olgu ile birlikte ekonomi genellikle ticaret, yiyecek içecek, takım gibi oyun içi ihtiyaçlar tarafından yönlendirilmektedir. Fakat Second Life içerisinde ki sanal ekonomi tamamen gerçek dünya oyuncularını ihtiyacına göre üretilmektedir ([https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_world](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world), 2020). Sanal dünya kullanıcılarına yönelik 800 katılımcıdan oluşan bir anket araştırması sonucuna göre; katılımcıların %82'si keşfetmek, %23'ü hayır faaliyetine katılmak, %21'i sanal dünyada eğitimlere katılmak, %20'si eğitim vermek ve mentorluk yapmak amacı ile sanal dünyaları tercih ettiklerini belirtmişlerdir (Pearce, Blacborn, & Symborski, 2015, s. 103).



## Sanal Dünyaların Gelişimi

1980'lerin başından beri var olan sanal dünyalar; Bell (2008) ve Bartle (2004) tarafından ağa bağlı bilgisayarlar yardımı ile kullanıcıların avatarlar ile temsil edildiği eş zamanlı olarak kullanılabilen insan ağı olarak ifade edilmiştir (Bartle, 2004, s. 362; Bell, 2008)). Sanal dünyalar sadece sosyal ve eğlence alanları olarak değil fonksiyonel olarak iş ve görevlerde, hizmetlerde de kullanılan bir alandır (Oyarzun, Carretero, Ortiz, & García-Alonso, 2011, s. 5).

Sanal dünyaların gelişiminde başlangıç; Bilim kurgu romanı olan, 1992 yılında Amerikalı yazar NealStephonson'un kaleme aldığı "*Snow Crash*" isimli romanda birden fazla teknolojiden bahsetmesi ile birlikte "*metaverse*" kelimesine de yer vermesi ve fiziksel dünyanın benzetimi olarak kullanılıp iletişime geçilen, sosyalleşilen, iş yapılan ve eğlenilen bir ortam şeklinde tanımlanarak esin kaynağının olduğu belirtilmektedir (Dionisio, Burns III, & Gilbert, 2012, s. 33 ;Endrajka, 2004, s. 81). Metaverse kelimesi, "*meta (ötesinde)*" ve İngilizcede evren olarak ifade edilen universe'in "*verse*" eki birleştirilerek oluşturulmuştur (Demirbağ, 2020).

Fiziksel gerçekliğin, sanal olarak oluşturulduğu yani simüle edildiği, fiziksel dünyanın sanal dünyada kalıcı olduğu alan olarak tanımlanan Metaverse' in 4 bileşeninin olduğu belirtilmiştir ; Virtual Worlds (Sanal Dünyalar), Mirror World(Ayna Dünyalar), Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik), Lifelogging( Günlük Yaşam Kaydı) (Smart, Cascio, & Paffendorf, 2007);

- Virtual Worlds ( Sanal Dünyalar) : *Fiziksel dünya topluluklarının, ekonomik ve sosyal yaşamını giderek daha fazla büyüten alanlardır.*
- Mirror Worlds (Ayna Dünyalar): *Çevremizdeki dünyayı modelleyen MW(Mirror World), fiziksel dünyayı bilgi ile geliştirerek yansımalarını sanal haritalama ve sensörler yardımı ile yakalar, depolar, analiz eder ve yönetir. Google Earth gibi.*
- Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik): *Metaverse Teknolojileri ile konum farkındalığına sahip sistemler ve ağa bağlı bilgileri işleyen ve materyallerin geliştirilmesine destek veren fiziksel dünya geliştiricisidir.*
- Lifelogging ( Yaşam Ön Belleği): *Artırma teknolojileri, nesne ve öz bellek, iletişim ve davranış modellemesini desteklemek için kullanıcıların yaşam geçmişlerini kaydederek raporlar.*

Sanal dnyaların gelişimini tarih sıralaması ile incelenecek olursa (Demirbağ, 2020), (Metaverse Roadmap, 2007), (Dionisio, Burns III, & Gilbert, 2012), (Metaverse Roadmap, 2007);

- 1978 yılında Essex Üniversitesi'nde Roy Trubshaw ve Richard Bartle 1D olarak isimlendirilen çok kullanıcıli metin tabanlı sohbet dnyasını MUD (Multi User Domain/ Dungeon) 'u ortaya çıkarmıştır. MUD; ileriki on yılın metin tabanlı sanal dnyaların temelini oluşturmuştur. Çeşitli görevler yerine getirerek fantastik bir oyun niteliği taşıyan MUD aynı zamanda sosyal alanlarda da ( eğitim, sosyoloji, psikoloji, iletişim, hukuk vb.) ilgi çeken bir sistemdir.
- 1982 yılında ilk kez "siber uzay" terimi "Burning Crome" isimli romanda William Gibson tarafından kullanıldı. İnternetin yaygınlaşmasından sonra bilimkurgu ve sanat ile ortaya çıkan bu kavram internet ve dijital teknoloji ile ilgili her şeyi açıklamak üzere bir araç halini almıştır.
- 1985 yılında var olan *Ultima IV* isimli bilgisayar oyununda kazanan karakterler "avatar" olarak tanımlandı ve kavram ortaya çıktı. Sonra ki yıllarda (1987) çevrimiçi sanal dünya oyunu olan Habitat 'ta avatar kelimesi oyuncuların oyunda ki görsellerine verilen isim olarak belirtildi. Grafiksel MUD olan Habitat 2D sohbet dnyası ve sanal topluluk olarak piyasaya 1987'de sürülmüştür.
- 1994-1995 yıllarında Japonya ve Amerika'da 3B ve grafiksel görüntüler Sony PlayStation gibi konsol oyunlarında kendini göstererek 3D oyunlara geçmemize olanak sağladı.
- 1994 yılında Dave Gobel, internet ağında bulunan ve gezebilen kullanıcılar için 3B gezilebilir sanal dnyalar olan *Knowledge Adventure World*'ü ortaya çıkardı. İlk avatar tabanlı sanal sohbet dnyası olan KAW üç boyutlu sanal bir dnyadır. 1995 yılına gelindiğinde KAW, Alpha World'ü geliştirerek, içerisinde avatarlar ile ışınlanma, mülkiyet hakkı, nesne inşa etme, sürüklenme ve bırakma gibi kullanıcı eylemleri geliştirildi.
- 1995'te David Gobel, ilk sanal dünya (VW) terapisini uygulamak üzere Starbright World oluşturdu ve hastanede rahatsız olan çocukların rehabilitesi amacı ile kullanıldı.
- 1995'te Worlds Chat çevrimiçi sohbet amacı ile oluşturulan sanal gerçeklik tabanlı sohbet programıdır ve 2021'de de kullanılmaya devam etmektedir.

- 1995'te AlphaWorld Active Worlds olarak isimlendirilmiştir. Ve halka açık sanal dünya oluşturulmuştur. Active Worlds şu anda da kullanılmaya devam eden, kullanıcılara her şeyi oluşturabilecekleri 3B bir dünya sunmaktadır.
- 1996 yılında ilk kez 3D Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG) *Meridian 59* piyasaya sürüldü.
- 1997 yılında *Origin System* tarafından piyasaya sürülen *Ultima Online* ilk 3D çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu oldu. Oyunda kullanıcılar kendi karakterlerini oluştururken fiziksel özelliklerinden doğdukları şehire kadar kendileri belirlemektelerdir. Oyun içerisinde kullanıcılar, terzilik, büyücülük gibi yeteneklere sahip olabilmektedirler. 1997'de eBay ortaya çıkarak çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarındaki kullanıcı hesaplarının parasal değiş tokuş kısmını geliştirmiştir.
- 1999 yılında EverQuest isimli fantezi temalı en popüler 3D oyun piyasaya sunulmuştur, bir çok ödül alan oyun günümüzde Windows işletim sistemi ile varlığını devam ettirmektedir.
- 2000 yılında Devasa Çok Oyunculu Çevrim içi Oyunlar (MMOG)'ın yaratmak için projelere yatırımlar milyonları bulmaya başladı.
- 2003 yılında Linden Lab. Tarafından oluşturulan üç boyutlu Second Life isimli sanal dünya piyasaya kalıcı sanal dünya olarak sürülmüştür. Bütün piyasaya sürülen üç boyutlu oyunlardan farklı olarak Second Life ticaret, eğitim, sosyalleşme alanlarına yönelerek kullanıcılara farklı deneyimler sunmuş ve kısa zamanda ekonomisini geliştirmiştir. Kendi çevrim içi ekonomisine sahip olan Second Life Linden Dolar olarak para birimine sahiptir ve kullanıcılara özel mülk sağlamaktadır.
- 2005 yılında Google şirketi tarafından Google Earth piyasaya sunulmuştur.
- 2005 yılında sanal dünyaların her iki yılda bir sürekli katlanarak büyüdüğü belirtildi.

Sanal dünyaların tarihi gelişimi değerlendirildiğinde giderek artan gelişimi ve kullanımı göze çarpmaktadır. Genel durumu göz önüne alındığında, algılanan hedef kitle açısından birden fazla alana hitap edebilmektedirler. OpenSim, Active Worlds, There, Second Life vs. sanal dünyalar arasında yer alan platformlardır.

### **Sanal Dünyalar ve Kâr Amacı Gütmeyen Kuruluşlar**

Sanal dünyalar, kullanıcılarına (avatar) birbirleri ile iletişim kurarak etkileşim kurma imkanı ve tele bulunma hissi veren bir simülasyon ortamıdır. Üç boyutlu simülasyon ortamlarında bireyler kendi oluşturdukları avatarlar ile iletişimin ötesinde; ticaret yapabilir,

arsa alıp satabilir, gelir elde edebilir, istediği gibi zaman geçirebilir, hareket ederek se ve video yardımı ile etkileşime girebilir, arazi sahibi olabilir veya bağışta bulunabilir (Bettger S. W., 2008). Buradan yola çıkarak, sanal dünyalarda yer alan bireyler, kâr amacı gütmeyen organizasyonlara bağışta bulunabilir, destekleyebilir, iletişime geçebilir, sanal dünyaların sunduğu araç ve gereçlerden faydalanabilir.

Kâr amacı gütmeyen kuruluşların bağışçıları (gönüllüler, destekçiler) açısından iletişim kurmak veya online olarak etkinlik düzenleyerek etkileşim yaratmak, yaratıcı bağış seçeneklerini oluşturabilmek adına sanal dünyalar önemli bir teknoloji desteğidir. Teknolojinin ve araçlarının doğru zaman ve yerde doğru şekilde kullanımı bu organizasyonların etkinliğini artıracaktır. Sanal dünyalar aracılığı ile çeşitli ulusal ve demografik yapılardan, coğrafi olarak dağınık bir grup yabancı, artık avatarları sayesinde kolayca bir araya gelebilmekte, ortak hedefler doğrultusunda örgütlenerek kâr amacı gütmeyen organizasyonlar oluşturabilmektedirler (Teigland, 2010). Kâr amacı gütmeyen organizasyonların, maliyet azaltmaları ve verimlilik artışını sağlamak için sanal dünyalar gibi teknoloji tabanlı uygulamalara entegre olabilirler.

Markalar, firmalar veya kuruluşlar; bağış, üyelik, farkındalık vb. içeren etkinlikleri oluşturabilmek için kâr amacı gütmeyen organizasyonlarını teknoloji ile bütünleştirmektedirler. 2019 yılından itibaren etkisini tüm dünyada gösteren Covid 19 sonra kâr amacı gütmeyen kuruluşlarında sanal etkinliklere ve sanal dünyalara yatırım yaparak, sanal destek aldıklarını gözlenmiştir. Kuruluşların 2021 bakış açılarını ölçmek ve sanal kaynak yaratmada destek olmak amacıyla 1,997 profesyonel kuruluş ile yapılan anket araştırması sonucuna göre; kuruluşların %62'sinin etkinliklerini sanal bağış toplama etkinliğine dönüştürdükleri ve bu etkinliklerin %70'inin başarılı olduğu belirlenmiştir buna istinaden sanal etkinliklere odaklanan kuruluşların bütçelerinde artışın daha fazla olacağı belirtilmiştir (Jameson, 2020).

Sanal dünyalarda yer alan kuruluşlar, dünyanın dört bir tarafından bağış toplayarak gönüllü üyeler kazanabilir. Ayrıca, sanal dünyalarda çevrimiçi bağış toplama sayesinde, güvenli ve etkileşimli bir ortam sağlanarak, zaman ve kaynak tasarrufu ile odak noktalarını daha önemli noktalara taşıyabilirler (onecause, 2021). Yoo ve Drumwright (2018)'de yapmış oldukları çalışmada sanal gerçekliğin kâr amacı gütmeyen kuruluşların bağış toplamasındaki etkisini araştırmışlardır. Araştırmanın, bağış niyetinin, algılanan canlılığın, algılanan etkileşim ve sosyal varlığın bağış niyeti üzerinde yüksek etkisi olduğu tespit edilmiştir (Yoo &

Drumwright, 2018). Ayrıca Bettger 2008’de yayınlamış olduğu raporda, sanal dünyalarda kâr amacı gütmeyen kuruluşları algılanan faydaya göre sekiz başlıkta toplamıştır;

- Kâr amacı gütmeyen kuruluşun tanıtımını yapmak,
- Öğrenme ve eğitim,
- Ağ oluşturma,
- Yararlanıcılara ulaşmak,
- Sanal topluluk alanı oluşturmak,
- Kaynak yaratma,
- Karşılıklı yararlanıcı desteği sağlamak,
- Gönüllüleri harekete geçirmek şeklinde ifade etmiştir (Bettger S. W., 2008).

Jing (2021) bir çalışmasında; 2020 ‘de katıldığı kâr amacı gütmeyen kuruluş etkinliklerinin çoğunluğunun Zoom üzerinden ve farklı sanal etkinlikler ile yapıldığını, ayrıca; fiziksel dünyanın ve sanal dünyanın bu kuruluşlar açısından birleştirilmesinin daha fazla bağış toplamak için önemli bir fırsat olduğunu belirtmiştir (Jing, 2021). Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar konferanslar yolu ile fiziksel dünyada bir araya gelirken katılımcı sınırlaması koymak durumunda kalabilmelerine karşın, sanal dünyaların ve platformların sınırsız kapasitesi ve farklı coğrafyalara hitap etmesi gibi avantajları söz konusudur.

Kâr amacı gütmeyen kuruluşların özellikle Covid 19 sonrası en önemli sorunlarından olan, “*Sanal dünyalarda etkin bir şekilde para toplayabilir miyiz?*” sorusunun cevabına yönelik yapılan anket araştırması sonucuna göre, katılımcıların çoğunluğu “*evet*” cevabını vererek, katılımcıların %56’sı pandemi sırasında telefon, video konferans vb. yollarla sanal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir (Fundraising, 2021). Covid-19 pandemi döneminde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından tercih edildiği bu noktada kendini göstermektedir. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar sadece sanal dünyalar değil aynı zamanda sanal gerçeklik uygulamalarını da faaliyetlerine dâhil etmektedirler. Sanal gerçeklik kavramı açıklanarak sanal dünyalar arasındaki ilişki belirtilecektir.

### **Sanal Dünyalar ve Sanal Gerçeklik**

Sanal gerçeklik, kullanıcıları gerçek dünyadan soyutlayarak, gerçek olmayan, sentetik, bileşimli, yapay olan ortama dâhil etmesidir (Azuma, 1997). Psotka (1995) ‘e göre; Sanal Gerçeklik, gerçek dünya gibi görülen ve hissedilen, simüle edilmiş sentetik ortama dâhil

edilme ve kişilerin kendilerine özgü konum duygusuna sahip oldukları, alanın kendilerini çevrelediklerini hissettikleri, nesnelere ile etkileşime geçebildikleri bir ortamdır.

Sanal Gerçeklik, *“Başka bir ortamda bulunmanın, her şey dâhil duyuşsal yanılısamasını, mükemmelleştirmeye çalışan donanım ve yazılım sistemlerinin toplamı.”* olarakta ifade edilmiştir (Biocca & Delaney, 1995). Başka bir tanıma göre sanal gerçeklik, kullanıcıları sanal dünyaya çekmek için 3B modelleme yazılımları ile ve gerçek dünyanın 360 derece kaydını kullanarak oluşturulan ortamda, kullanıcının beyninde gerçek dünyasını engelleyerek bu sanal dünyada olduğuna inandıran teknolojilerdir (Kulkarni & Takawale, 2016). Sanal gerçeklik, kullanıcının o an ki mevcut konumunu ve davranışlarını algılayarak birden fazla duyunun yerini alan, artıran, zihinsel olarak sanal dünya içinde bulunma hissi veren simülasyonlardır. Sanal gerçeklik, kullanıcıları fiziksel dünyayı, çevreyi görmeksizin sanal bir dünyaya sürüklemektir.

Sanal gerçeklik, kullanıcıların, bilgisayar ve benzeri teknolojik cihazlar tarafından benzetim yapılmış, taklit edilmiş diğer dünya da hareket sağlayabildiği gerçek zamanlı ortamdır. Ayrıca çeşitli ara yüzler sayesinde kullanıcıların birçok duyu organını harekete geçirerek yapay ortamlarda hareket etmelerini sağlamaktadır. Sherman & Craig (2018) yazmış oldukları kitapta sanal gerçeklik ile ilgili yıllara göre değişimlere yer vererek, 2003 yılında Linden Lab. Tarafından kurulan Second Life’ı paylaşımlı sanal dünya olarak, oyundan çok, sosyal buluşma alanı yani kullanıcılarının etkileşimde bulunduğu “sanal alan” olarak tanımlanmıştır (Sherman & Craig, 2018). Hem sanal dünyalarda sanal gerçeklik uygulamaları da bireylere yani kullanıcılarına daldırma hissi vermektedir. Sanal ortamlarda bulunmak iletişimi güçlendirir, bilişsel işlevler geliştirilebilir, vücut algısını ve sağlığını pozitif yönde etkiler, sosyal becerileri artırır (Virtual Ability,İnc., 2021).

Sanal gerçeklik kullanıcının fiziksel dünyayı algılayamadığı, yapay olarak simüle edilmiş ortama yerleştirildiği bir sistemler bütünüdür (Bilici, 2015). Sanal gerçeklik, fiziksel dünya ile ilişkimizi yeniden farklı bir düzlemde oluşturan, öznel dünyayı etkilemeden bilgisayarlı giysiler kullanan bir teknolojidir (Paolis, 2003). Linowes, sanal gerçekliğin amacını; “sanal ortamda bulunmanın güçlü bir bulunuşluk duygusunu elde etme şekli olarak açıklamaktadır (Güleç, 2019).

Sanal gerçeklik, kullanıcılara telebulunuşluk yani orada bulunma hissini yaşatarak, bilgisayar destekli 3 boyutlu ortamlara çeşitli araçlar ile (kasklı ekran vb.) kullanıcının gerçek dünya ile bağlantısını keserek dâhil ettiği ortamdır (Atakul, 2018). Atakul, sanal gerçekliğin

hayata geçmesinde ki en önemli rolü; *“bireyin yaşadığı dünyanın sınırlamalarından kurtulup, yeni ve farklı bir evreni tecrübe etme arzusudur.”* olarak belirtmiştir. Kullanıcıya, çoklu duyar (sensor) yöntemleri vasıtasıyla bilgisayar tarafından oluşturulmuş, gerçek zamanlı üç boyutlu benzetim ve gerçek zamanlı etkileşimli bir dünya sunan insan-bilgisayar ara yüzü olarak tanımlanmıştır (Shin, Cheoljoong, Koo , & Won, 2020).

Sanal Gerçeklik deneyiminin 4 temel dört temel unsuru vardır ve şu şekilde açıklanmıştır (Kulkarni & Takawale, 2016)

- “Sanal dünya bir ortam (bilgisayar, sanal gözlükler vb.) ile oluşturulur,”
- “Duyusal Geri bildirim: Kullanıcıya görsel, işitsel, dokunsal geribildirim,”
- “Etkileşim: Sanal gerçeklik deneyiminde kullanıcılar hareket edebilir, baş hareketleri ile bakış açılarını değiştirebilir,
- “Bir ortamda fiziksel veya zihinsel veya her ikisi de mevcudiyet duygusuna sahip olma,”
  - “Zihinsel Daldırma: İnançsızlığın askıya alınması ile derinsel meşgul olma durumu.”
  - “Fiziksel Daldırma: Öngörülen alana fiziksel olarak girme, dalma durumu.”

Sanal gerçeklik, özellikle sanal gerçeklik gözlükleri ile birlikte kullanıcıyı transa geçirerek, içinde bulunduğu ortamı engeller ve kullanıcıya başka bir yerde hissi verir. Sanal gerçeklik teknolojileri, gerçekliğin ve kullanıcının görme ve işitme duyusunun yerini yeni bir dijital dünya ile değiştirir. Onları işitsel ve görsel duyuları aracılığıyla yalnızca daha önce hayal edilen dünyalara ve deneyimlere taşır ve bunu bir ekranda gerçekleştirebilir, ancak bahsedilen eşsiz nitelikteki deneyimler en çok VR kulaklıklarında yaşanır (Trainor, 2020). Örnekler, Second Life gibi ekran tabanlı sanal dünyalar, Beat Sabre ve Lone Echo gibi VR oyunları ve AltSpaceVR ve Sansar gibi sosyal ortamlardır (Trainor, 2020).

Sanal dünya kullanıcılarının artan talep üzerine 2023 yılına kadar dünya çapında 168 milyon kullanıcısı olacağı tahmin edilmektedir (Kim J. , 2020). Covid-19 pandemisi döneminde işletmeler eğitim, toplantı veya daha kaliteli müşteri ilişkileri oluşturmak için sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanımında artış olduğu belirtilerek, 2018 yılında 829 Milyon \$ olan sanal gerçeklik pazarının 2023 yılında 4,26 Milyar dolar olacağı belirtilmiştir (Higginbottom, 2020). Günümüzde dünyanın dev markalarından olan Amazon, Apple, Google, Microsoft gibi şirketlerin tümü ve hatta ABD ordusu askerlerini eğitmek için sanal gerçeklik teknolojilerini kullanmaktadırlar (Hu, ve diğerleri, 2021, s. 2).

### **Kâr Amacı Gütmeyen Organizasyonlar Alanında Sanal Gerçeklik**

Sanal gerçeklik uygulamaları ve teknolojileri birçok sektör gibi kâr amacı gütmeyen kuruluşlarında gönüllü toplamak amacı ile kullanıldığı teknolojik araçlar arasında yer almaktadır. Dünya’da 250 milyon çocuğun, temel okuma yazma, matematik eğitimlerinden yoksun olduğunu gözeterek, eğitimin yoksulluğu azaltıp, ırkçılığı yok edip, kadınları güçlendireceği ve hastalıkları azaltacağı vizyonu ile ilerleyen bir kuruluş olan “*Pencils of Promise*” Gana, Guametala gibi ülkelerde okullar inşa ederek, eğitmeni desteği vererek gönüllülük hareketleri yapmaktadır (Pencils of Promise, 2020). Katılımcılarını bağış yapmalarına ikna edebilmek için sanal gerçeklik uygulaması kullanan bu kuruluş, gelişmekte olan bir ülkede okula gitmenin nasıl bir şey olduğunu deneyimlenmek için, katılımcıları Gana’da bir okula sanal olarak taşımışlardır ve 1,9 milyon dolarlık bir bağış toplamışlardır (Ibele, 2018).

#### **Şekil 4.**

*Pencils of Promise Projesi İle Gana’da bir okulda VR Gözlüğü ile Erişilen Sınıf Ortamı*





Kaynak: <https://shortyawards.com/1st-socialgood/beginning-a-pencils-of-promise-virtual-reality-film>, (Shorty Awards)

Şekil 4.'te Pencils of Promise Projesi ile Gana'da bir okulda verilen eğitim, sanal gerçeklik gözlükleri ile ortama erişimi sağlamaktadır. Bu sayede dünyanın dört bir tarafından kullanıcılar ve konuya meraklı bireyler istedikleri yerden ve istedikleri zamanda görüntülere 360 derecelik açılar ile ulaşabilmekteledir. Hollanda merkezli kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan “*The Dolphin Swim Club*” tedavi amacı ile engelli kişilerin yunuslarla birlikte yüzmelerine sanal gerçeklik sayesinde olanak tanıyor (France-Presse, 2017). Birleşmiş Milletler (BM), bağışçılara sunmak ve bağış toplamak amacı ile Ürdün'deki bir mülteci ile ilgili Sanal Gerçeklik filmi oluşturmuştur ve 3,8 milyar dolarlık bağış toplamışlardır (Ibele, 2018). Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için 2015 yılı, en yüksek çevrimiçi öğrenciye (6 milyon öğrenci) eğitim desteğinin sağladığı yıl olarak belirtilmiştir (Friedman, 2017).

## Second Life

Second Life, kullanıcılarının bir hesap oluşturarak ve ardından kendi seçtikleri avatarı tasarlayarak etkileşime hazır oldukları 3B bir sanal dünya platformudur. Bu sanal dünyada başka avatarlar ile iletişime geçmek için isim verdikleri bu avatarları kullanırlar. Kullanıcıların seçtikleri bu avatarlar sadece insan değil, farklı insan dışı formlarda da olabilirler. Kullanıcılar avatarlarına istedikleri kıyafetleri, saç, elbiseyi, ayakkabıyı giydirme özgürlüğüne sahiplerdir. Second Life kullanıcılarına yanı zamanda konut sakinleri de denirken, avatarları ile, bir çok alanı ziyaret ederek, etkinlik (event) butonundan gerçek zamanlı etkinliklere katılım sağlayabilirler, ışınlanabilirler, sohbet edebilirler, ev ve ofis inşa edebilirler, müzeleri, sergileri, organizasyonları ziyaret edebilirler.

## Second Life ve Tarihi Gelişimi

2003 yılında ortaya çıkan Second Life (SL), en büyük kullanıcı tabanına sahip bir sanal dünya platformudur. Alpha World, Active Worlds, Croquet Project ve diğer sanal dünyalar gibi eski rakiplerinin hepsi farklı güçlere sahip iken Second Life kadar genel, kamu ve ticari şirketler kadar popüler değillerdir (Santos, 2009). Teigland (2010)'e göre second life kendi sanal para birimine sahip, ekonomik ve sosyal faaliyetlerin gerçekleştirildiği bir ortam olarak nitelendirilmektedir. Neal Stephenson'un Snow Crash adlı romanından esinlenilerek kurucuları tarafından sınırsız ve özgür üç boyutlu bir dünyadır (Wikipedia, 2020).

Second Life dünyası, daha çok Philip Linden (Linden Lab Management) olarak bilinen, Philip Rosedale tarafından kurulan Linden Research, Inc. Tarafından geliştirilen 3 boyutlu sanal bir dünyadır. Second Life Linden Lab. Şirketi tarafından yönetilmekte ve işletilmektedir. Linden Lab. 1999 yılında Philip Rosedale tarafından San Francisco'da kurulmuştur. Şirketin adı şirketin aslı olduğu Linden Caddesi'nden geliyor. Tüm SL dünyası (tüm avatar verileri, nesnelere, manzaralar, dokular ve metinler dâhil) Linden Lab tarafından çalıştırılan sunucularda barındırılmaktadır. Yapılan araştırmalar sonuçlarına göre, birçok kesim tarafından halen bir oyun niteliğinde değerlendirilse de kurallar, görevler, verilen bir süre söz konusu değildir. Bireyler ya da kullanıcılar gerçek hayattan kaçış olarak sanal dünyaları tercih etmektedirler. Korku, endişe, utanma, güvende hissetmeme gibi duygulardan kaçış için mükemmel bir ortam olarak değerlendirilmektedir (Toronto, 2009).

Second Life, sakinlerine yani kullanıcılarına güçlü bir sosyal bulunuşluk hissi sağlayarak telepresence sağlamaktadır. Kullanıcılar kendi hayal dünyalarındaki avatarlarını yaratarak, yeni kuralları olan ikinci bir hayatta yaşamlarını devam ettirebilmektedirler. İstedikleri cinsiyette

istediği işi seçebilen kullanıcılar bu sanal dünya üzerinden para kazanabilirken aynı zamanda sosyal sorumluluk projelerine de dâhil olabilmektedirler. Ayrıca Bolebruch ve Jin (2010) yapmış oldukları çalışma da Second Life'ı "reklam ve oyun için bir portmanto" olarak tanımlamıştır. Gerçek kişiler sanal dünya içerisinde kendilerinin yaratmış oldukları avatarlara ilişkişel yakınlık (relational closeness ) yani avatar hakkında sevgi, yakınlık, takdir gibi duyguları taşıyabilirler, kendileri ile özdeşleştirebilirler, sosyal bir aktör olarak benimseyebilirler (Luo, Westerman, & Banks, 2019).

Avatar, kelime anlamı olarak mitolojide tanrıların yeryüzüne indiklerinde büründükleri şekil olarak ifade edilir (Messinger, Ge, Stroulia, Lyons, & Smirnov, 2008). Ancak, dijital dünya içerisinde avatar, resim ya da işaretlerin bütünüün kişilerin küçük boyutlu sanal ortamlarda görüntüleri olarak ifade edilebilir. Kullanıcılar sanal dünyalar içerisinde avatarlarını, kendilerine benzetebilecekleri gibi farklı cinsiyette oluşturabilirler, gerçek dünyaya göre daha konuşkan olabile, ücretsiz bir şekilde kıyafet değişikliği yapabilmekte, yani kendilerini istedikleri gibi tanımlayabilip ifade edebilmektedirler. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda bireyler sanal dünyalarda gerçek dünyaya nazaran daha dışa dönüktürler (Messinger, Ge, Stroulia, Lyons, & Smirnov, 2008). Yapılan bir araştırma sonucuna göre, second life kullanıcıları ve gerçek dünyada kullanıcıları karşılaştırılarak, kıskançlık, baskı kurma gibi davranışlarına devam ettikleri belirlenmiştir (Uzun & Aydın, 2012).

Bir bilgisayar oyunundan farklı olarak Second Life, kullanıcıların ilerlemek için gerçekleştirmeleri gereken hedeflere veya gerçekleştirmeleri gereken puan toplama, kurtarma, kazanma, seviye atlama gibi görevlere sahip değildir. Bunun yerine, bireysel kullanıcılar yerleşik tasarım araçlarını kullanarak kendi ortamlarını tasarlamakta özgürdür ve tek sınır tasarımcıların hayal gücüdür (Herold, 2012). Kullanıcılar gerçek dünyanın yansıması olan iş yerlerini second life üzerinde de kurarak para kazabilir, ev satın alabilir, iş yerlerinde terfi edebilirler, eğitim alabilirler, alışveriş yaparak bağışta bulunabilirler, flört edebilirler. Genel politikaları olarak dış dünya ile ne kadar kullanıcıyı açıklamayan Linden Lab. , 2018 yılında belirtmişlerdir ki, Second Life'ın 57 Milyon kayıtlı kullanıcılarının bulunduğu, ancak 750.000 kullanıcının aktif kullanıcı olduğu belirtilmiştir (VANDAL, 2020).

Second Life'ı bir benzetim aracı olarak kullanarak benzer gerçek dünya deneyimlerine hazırlanma yeteneğinin sınırsız potansiyeli vardır. Literatür incelendiğinde Second Life, hayatta kalmaya devam eden bir kavram olan "dijital yerlilere" ulaşmak için pek çok imkân sağlamaktadır (Prensky, 2001). Silikon Vadisi'nde yer alan bilişim ve yazılım teknolojileri satışı yapan Sun Microsystems Second Life üzerinde sadece çalışanlarının kullanabileceği bir

alan oluşturmuş, bu alan üzerinde reklam, satış, çalışanlar arası bilgi alışverişi, insanların gidip bilgi ve yardım isteyebileceği alanlar sağlayabilmektedirler. Örnekte de görülebileceği üzere şirketler müşterilerine rahatlıkla ulaşarak, yeni ürünlerden ne istediklerini rahatlıkla test ederek geri dönüşümleri anında alabilmektedirler. Araştırmacı avatari ile ışınlanmak istediği bu alanın artık second life içerisinde yer almadığını gözlemlemiştir.

Dijital yerliler olarak da ifade edilen SL kullanıcıları kendisine özel bir avatar yarattıktan sonra ikinci hayatta dilediği gibi vakit geçirebilmektedir. Yeni arkadaşlıklar kurabilmekte, sohbet edebilmekte, gece kulübüne giderek eğlenebilmekte, alışveriş yapabilmekte, dilediği ürünü üreterek satabilmekte, konserlere gidebilmekte, bir arazi satın alıp satabilmekte, eğitimlere katılabilmektedir. Kullanıcılar ışınlanma (teleport) yardımı ile istedikleri zaman istedikleri alanda bulunabilmektedirler. Bu durum kullanıcılara sosyal alt kültür farkı olmadan ve bu anekdotu düşünmek zorunda kalmadan bireylere ikinci hayatlarında daha özgür olabilmelerini sağlamaktadır. Ayrıca second life içerisinde yer alan komut dosyası sayesinde kullanıcılar istedikleri herhangi bir nesne ile etkileşime geçebilmektedirler.

Second Life'ta kendi yarattığımız avatar ile farklı bölgelerde gezinerek birçok bilgiyi elde edebilme şansı yakalayabiliyoruz. SL, kendi içerisinde kurallara sahiptir. Diğer sakinler (residence) ile olan etkileşimimizden sadece bizim sorumlu olacağımızı, her avatarın arkasında reel bir birey olduğunu belirterek second life içerisinde sağduyulu olunması gerektiğini ve büyük davranışların ihlali söz konusu olduğunda avatarımızın yasaklanacağını belirtir. Bu büyük davranışlar;

- I. Hoşgörüsüzlük,
- II. Taciz
- III. Saldırı
- IV. İfşa
- V. Ahlaksızlıktır.

Firmalar avatar tabanlı markalarının pazarlamasını bu platform üzerinde online olarak gerçekleştirebilmektedirler.

Second Life dünyası kendi içinde bir para birimine sahiptir. Bu para birimi Linden Dolar'dır (L\$). SL üzerinde çevrimiçi iken sanal olarak hem de çevrim içi olarak ticaret birimi olan Linden doları veya L\$ satın alınabilmektedir (Linden, 2009). Diğer birçok sanal dünya gibi second life üzerinden de kullanıcılar ürün alıp satabilmekte veya aynı şekilde şirketler de alım satım işlemi yapabilmektedirler. Kullanıcılar da şirketler gibi milyonlarca dolar sanal dünya olan SL üzerinden harcama yapabilmektedirler.

Bugün kuşaklar göz önünde bulundurulduğunda Y ve Z kuşakları X kuşaklarına göre çok farklı bir şekilde sosyalleşiyorlar. Hootsuite ve We Are Social'ın 2020 raporuna göre; 83 milyon Türkiye nüfusunda 62 milyon internet kullanıcısı, 54 milyon sosyal medya kullanıcısı, 77 milyon mobil kullanıcı mevcuttur. Kullanıcılar bugünün dijital yerlileri olarak adlandırılmaktadır (Prensky, 2001). Dijital yerli olarak adlandırılan bu kesim, sanal dünya olan second life içerisinde de bir kısım müşteriye oluşturmaktadır. Kullanıcılar kendilerini ispatlayabilmek, benzersiz olabilmek, sosyalleşebilmek ve daha yaratıcı olmak için gerçek dünyadan kaçış için “sanal tüketime” doğru geçiş yapmaktadırlar.

## Şekil 5.

### *Second Life üzerinden gerçekleştirilecek bir etkinlik duyurusu*



Şekil 5'te Second Life'm blog sayfasından yayınlanan etkinlik duyurusu görülmektedir. Second life kendi içerisinde bir grubun bloğu olan öne çıkan haberler kapsamında (featured news) içeriğindeki destinasyon gezilerinin, etkinliklerin duyuruları yapılabilmektedir. Second Life üzerinden bir avatar, gerçek hayatta sahip olamayacağı zenginliğe, arabaya, eve, kıyafete ve hatta istediği bir mesleğe bile sahip olabilmektedir. Örnek vermek gerekir ise; kullanıcı 15 bin dolara kendine bir ada alamazken, SL üzerinde 15 bin dolar yatırıp burada bir ada satın alabilmektelerdir. Gerçek hayatta bir fabrika işçisi olan Chris Mead da karısı ile birlikte belli bir süre sonra evde oturmayı yaşam tarzı edinerek Second Life'a katılıyor. Second Life'taki

çiftlerin birbirlerine sarılarak dans etmesini sağlayan bir animasyon geliştiriyor ve bunun tanesini, 1 dolardan isteyen oyunculara satmaya başlayarak aylık kazancını 1900 dolara yükseltiyor (The Atlantic, 2017). Sonuç olarak, bireyler satış pazarlama faaliyetlerinden Second Life sanal dünyasında para kazanabilmektedirler

Second Life, ilk patlamasını ilk milyonerini çıkardıktan sonra gerçekleştirdi. 2006 yılında Second Life kullanıcısı Anshe Chung'un kazandığı paraların gerçek değeri bir milyon dolara ulaşarak sanal dünya sayesinde milyoner olmuştur (Wikipedia, 2020). Türk internet kullanıcılarının da Second Life'a olan ilgisinin bu zamandan sonra arttığı belirtilmiştir.

Second Life, bireyler için çevrim içi yaşam fikrine yeni bir tanım getirmiş, kullanıcılarına detaylı etkileşim ve üretim imkanları tanıyarak, online yaşam fikrini gerçeğe taşımıştır. Donna Davis'in 2017 yılında Second Life dünyasını tanıtmak üzere yapmış olduğu bir konuşmasında, dünya üzerinde milyonlarca insanın topluluklar oluşturmak ve ilişkiler kurmak üzere, Second Life'ı kullandıklarını belirtmiştir (Davis D. , 2017). Davis, Parkinson hastalığına yakalanan kişilerin second life üzerinden avaturları ile bir grup oluşturarak paylaşımlarda bulunmaktadır. Fran adında 91 yaşındaki bir Parkinson hastası bireyin, second life üzerinden oluşturduğu avaturları ile dansını gerçekleştirdikten sonra asansör koltuk yardımı almadan ayakta durabildiğini belirtmiştir (Davis D. , 2018). Şekil:10'de Donna Davis'in araştırmasını destekleyen bir görüntüye yer verilmiştir;

## Şekil 6.

*Second Life'ta Donna Davis ve avaturl arkadaşları ile oluşturdukları sohbet odası. Parkinson hastası bir öğretim görevlisi ve bir modacı da avaturlar arasında yer almaktadır.*



*Kaynak: (Davis D. , Spending Time in Virtual Worlds Can Make Real Lives Better, 2018)*

Linden Lab'ın 2013'te onuncu yılına özel yayınlanan sayısında yaratılan avatar sayısının 36 milyona ulaştığı belirtilmiştir (Linden Lab, 2020). Second Life'in haftada 500.000\$ para dönen bir platformdur (Amazing Presentations, 2020). Aynı zamanda birçok marka, Second Life sanal dünyası içerisinde yer alarak ürünlerinin pazarlamasını sanal dünyada yapıp, tepkilere göre gerçek hayatta piyasaya sürmektedir. Firmaların Second Life içerisinde yer alma nedenleri; reklam, ürün tanıtım, erişilebilirlik, fizibilite çalışması, müşteri görüşlerinin alınması olarak da gösterilmektedir (Sağtaş, 2013). Second Life dünyasında yer alan önemli markalara örnek vermek gerek ise; Vestel, IBM, Adidas, Mercedes Benz, BMW, Nike, Sony Ericsson, Toyota, Dell vb.

Bütün dünyayı etkisi altına alan korona virüs salgını sonucu Covid 19 salgını sonrası kitap yayıncıları ve yazarlar da Sanal Dünya olan Second Life içerisinde "Virtual World Book Toure" isimli sanal kitap fuarı oluşturmuşlar, hayranları ile buluşmalar gerçekleştirerek, toplu ve interaktif şekilde kitap okuma etkinlikleri gerçekleştirmişlerdir (Linden Lab., 2020). Linden Lab CEO'su Second Life'ı pandemi dönemi için, "Büyük bir endişe, stres ve sosyal izolasyon döneminde güvenilir bir sığınak. Sanal dünyalar aracılığı ile insanlar ile bağlantı kurulabilecekler, canlı müzik performanslarını, sanal gece kulüplerini ziyaret edebilecekler, eğlenceli sosyal aktivitelere katılabilecekler, video konferans yapabilecekler." şeklinde ifade etmiştir.

Egan (2020), Mart Nisan 2020 döneminde, sanal mecralarda geçirilen vaktin ve harcanan parada artış olduğunu gözlemlediğini belirterek, kullanıcı sayısında ciddi artışın olduğunu belirtmiştir. Midwestern Üniversitesi'nde katılım gösteren 98 hemşirelik bölümü öğrencisi ile hemşirelik bakım ve eğitimini Second Life'ta inceleyen bir araştırmada sanal bir tıp kampüsü

oluşturularak, kampüs içerisinde danışma ofisi, hastalıklarla ilgili seminer ve toplantılar için odalar, bire bir muayene odaları oluşturularak, teknolojinin hemşirelik bakımında potansiyel önemi araştırılmıştır. Araştırma sonucunda, hastaların Second Life hakkında yüksek memnuniyet gösterdikleri, ve hemşirelik bölümü öğrencilerinin sosyal bulunuşluk algılarında ki yüksek düzeyi ile Second Life'in etkinliği ve kabulü belirtilmiştir (Walia, Zahedi, & Jain, 2017). ABD'de bir grup acemi SL(Second Life) kullanıcısı öğrenci üzerinde yapılmış olan çalışmada, SL'nin tüketiciler üzerinde marka benliği yaratabileceği konusunda yapılan çalışmada, sürükleyici marka pazarlamasının yeni eklenen özelliği 3D sanal ortamlarda marka değerlendirmesinin tüketiciler tarafından olumlu olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Sanal ortamların algılanan canlılığı / gerçekçiliği, fiziksel varlığı arttıracığı ortaya çıkmıştır (Walia, Zahedi, & Jain, 2017).

New York'ta yaş Aralığı 18 ile 68 arasında oluşan bir sanal dünya kullanıcılarına yönelik artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik kullanımları ile ilgili ve erkeklerin kadınlara oranla biraz daha fazla olduğu cinsiyet farklılıklarına göre alışveriş tutumlarına yönelik bir araştırma yapılmıştır. Sosyal odaklılık ve oyun odaklılık kullanıcılar da göz önünde bulundurulmuştur. Araştırmada internet ve internet kullanımını anlamak amacıyla akış teorisi kullanılmıştır. Oyun odaklı ve sosyal odaklı kullanıcılar arasında belirgin farklılıkların mevcut olduğu, sosyal odaklı kullanıcıların alışverişe yönelik tutumlarının daha yüksek olduğu, özellikle kadın kullanıcıların sosyal odaklı sanal dünyaları tercih ettikleri, sanal dünyalarda oluşturulan platformlarda alışverişin daha fazla olabilmesi için kullanıcılara özel uygulamaların ve platformların genişletilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır (Cox, Guzman, Cromer, & Bagui, 2017).

Sağtaş'ın 2013 yılında sanal dünyada girişimcilik üzerine second life üzerine yapmış olduğu çalışmada 87 second life kullanıcılarına çevrim içi olarak anket ve derinlemesine mülakat yöntemi ile ulaşılmıştır. Katılımcıların eğitim düzeylerinin yüksek olduğu, daha yaratıcı olma ve eğlence amacı ile Second Life'ı tercih ettiklerini, en çok giyim ve aksesuar üzerine eğilimlerinin olduğu, sanal dünyada yer alan girişimcilerin gerçek hayatta bulunan girişimcilerden farklı olduğu, profesyonel işletmecilikten uzak olduklarını sonuçlarına ulaşılmıştır (Sağtaş, 2013).

Jin ve Bolebruch (2010)'un ABD'de bir grup acemi SL(Second Life) kullanıcısı öğrenci üzerinde SL'nin tüketiciler üzerinde marka benliği yaratabileceği konusunda yapılan çalışmada, sürükleyici marka pazarlamasının yeni eklenen özelliği 3D sanal ortamlarda marka değerlendirmesinin tüketiciler tarafından olumlu olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Sanal



ortamların algılanan canlılığı / gerçekçiliği, fiziksel varlığı arttıracakı ortaya çıkmıştır (Jin & Bolebruch, 2010). Kişiler kendilerine uygun avatarlar ile bir Sanal Dünya olan Second Life üzerinde yaşamaktadırlar. Bazıları bu sanal dünya içerisinde eğlenirken, bazıları para kazanmakta, bazıları seminerlere ya da toplantılara katılarak iş yaparken ya da önemli bir kar gütmeyen organizasyon toplantısı oluştururken, bazıları ise online eğitim almaktadır. Covid 19 küresel salgını ile birlikte, Second Life 2020 yılında, ekonomik faaliyetlerde dâhil olmak üzere %60'lık bir büyüme gerçekleştiği belirtilmiştir. (Linden Lab, 2020).

### **Second Life ve Kâr Amacı Gütmeyen Kuruluşlar**

Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar, bağışçıları için kolay, kişiselleştirilmiş ve bağlantı kurulabilir dijital deneyimler oluşturma yoluna gitmektedirler. Sınırlı kaynak sebebi ile birçok kuruluş, amaçlarını desteklemek ve amaçlarına uygun bir şekilde hareket edebilmek için maliyete dikkat çekerek teknolojiye doğru ilerlemektedir (Wikipedia, 2019). Kâr amacı gütmeyen organizasyonların etkinliğine katkı sağlayan teknoloji, kuruluşların hizmet ve pazarlama ihtiyaçlarını karşılamak açısından düşük maliyetli fırsatlar sunan bir ortam yaratır (Jaskyte, 2012).

Hart (2006) internet kavramını, gönüllülük faaliyetlerinin e-gönüllülük halini almaya başlaması ile bağışçıların, destekçilerin, müşterilerin, ilişki kurdukları ihtiyaç sahiplerine erişimine uygun maliyetli ve etkili bir iletişim aracı olarak ifade etmiştir (Hart, 2006, s. 3). 2003 piyasaya sürülen Second Life (SL), büyük oranda kullanıcı tabanına sahip bir sanal dünya platformudur. İdari harcamalar, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için ve paydaşları için oldukça maliyetli ve can sıkıcı bir durumdur (Luksetich, Edwards, & Carroll, 2000) Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar açısından gelirlerin maksimizasyonunu sağlamak ve verimlilik iyileştirmeleri sağlamak için Second Life dünyası birçok avantaj sağlayacaktır. Yenilikten yana olan, son gelişmeleri takip eden, kuruluşunu ulusal ve uluslararası alanda duyurmaya yönelik hareket eden kâr amacı gütmeyen organizasyonlar Second Life gibi sosyal sanal ağları tercih etmektedirler. Gelişen teknoloji ile birlikte çevrimiçi bağış kanallarını tercih eden kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, dijital ve etkin iletişim kurabilmek, bağış toplama ağlarını genişletme, etkin verimlilik ve yönetim sağlama kaynak yaratma faaliyetlerinde başarılı olmaları açısından önemli olduğu belirtilmiştir (Özçelik, 2008; Barnes, 2011; Hart, 2006).

Second Life, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından, devlet ve eğitim kurumlarının, kâr amacı gütmeyen kuruluşların üyeler, gönüllüler, bağışçılar ve halkla

iletişimi açısından yeni ve yenilikçi bir platform olarak değerlendirilmiştir (Bettger S. W., 2008). Birçok alanda destek sağlayan ve farkındalık yaratan SL platformu sağlık alanında da birçok organizasyona ev sahipliği yapmaktadır. Örneğin, Virtual Ability (Sanal Yetenek); engeli olan kişilere Second Life platformu üzerinden destek sağlanması amacı ile kurulan bir kâr amacı gütmeyen organizasyondur (Virtual Ability, Inc., 2021). Second Life sanal dünyasında kurulan topluluklar, gruplar, oluşturulan organizasyonlar bireylerin avatarları ile kendilerini temsil ederek katıldığı, engelleri var ise güçlendirmeye yardımcı olan ve özsaygılarını artırmalarına yardımcı olan bir dünyadır (Stewart, Hansen, & Carey, 2010, s. 255).

Kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan ve gerçek dünyada da varlığını sürdüren “*American Cancer Society*” topluluğu, Second Life platformunda üyeleri (kurucuları, gönüllüler, bağışçılar..) ile birlikte hareket ederek bir çok etkinlik düzenlemektedirler. Ve temel misyonlarını, dünya da ki milyonlarca insan erişerek, kanserin büyük bir sağlık sorunu olduğunu ortadan kaldırmak amacı ile ve erken teşhis, belirtiler, etkileri, gibi konular üzerine etkinlikler düzenleyerek bilgilendirme yapmak olduğunu belirtmişlerdir (American Cancer Society , 2021). Bağış grupları ile güçlü ve sürekli iletişim, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için sürdürülebilirlik açısından önemli bir noktadır ve sağlanamaması durumunda önemli bir pazarlama stratejisi eksikliği oluşmaktadır (Drucker, 2006). Second Life’ın dünyasında yer alan kuruluşlar, dünyanın her yerinden bağışçılara çevrimiçi olarak sürekli iletişimde bulunma imkânı sağlayabilmektedir. Covid 19 salgınının dünya üzerindeki etkisi göz önünde bulundurulduğunda kâr amacı gütmeyen kuruluşlar üzerindeki etkisi de göz ardı edilmemelidir. *La Piana Consulting*’in yapmış olduğu bir araştırma sonucuna göre kuruluşların %73’ü bağış gelirlerinde düşüşlerin olduğunu belirtmişler, sosyal hizmet alanında ki kuruluşlar %26’sı da gelirlerinde artış olduğunu belirtmişlerdir ve çoğunluğu ABD’de olan ankete katılan kuruluşların %82’si dijital dönüşüm sağlayarak sanal platformları tercih ettiklerini belirtmişlerdir (Piana, 2020).

### **Şekil 7.**

*Araştırmacı Avatar MaryEva American Cancer Society platformunda ziyaret ederek bilgi toplamıştır.*



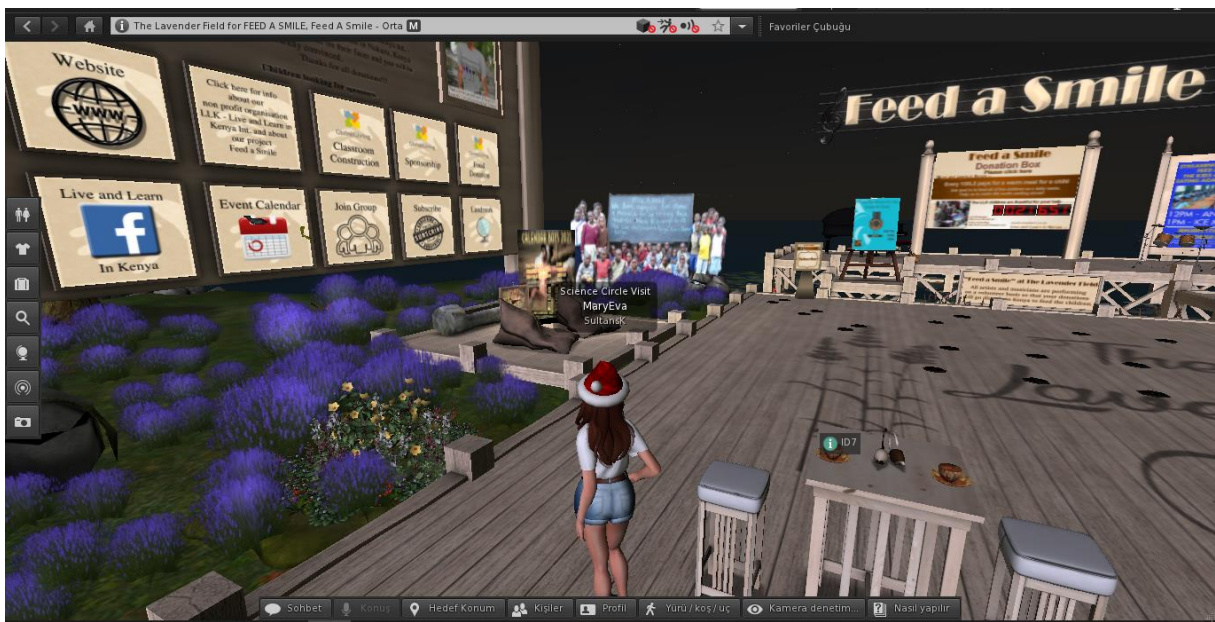
SL kullanıcıları American Cancer Society Island adasını teleport ile ışınlanarak ziyaret etme ve bağışta bulunma şansına sahiptirler. Şekil 7 'de görüldüğü üzere Second Life'ta yer alan kansere yönelik bilgi verici seminerler düzenleyen, bağış toplayan American Cancer Society Real for Life ile bağlantılı olarak faaliyet göstermektedir. Relay for Life topluluğunun bulunduğu alan araştırmacı avatar tarafından incelendiğinde, topluluğun, kanserle savaşma tutkusunu paylaşan arkadaş, aile ve üye olarak tanımlanmaktadır. Amerikan Kanser Derneği'nin misyonu hakkında; fon ve farkındalık yaratmak için, imza toplama etkinlikleri düzenleyerek kansersiz bir yaşam için 4000'den fazla avatardan oluşan bir topluluk olarak ifade ettikleri araştırmacı avatar tarafından gözlenmiştir. Real for Life Amerikan Kanser Topluluğuna destek için, Second Life platformunda "*United We Relay*" başlıklı etkinlik ile 206.000 \$ bağış toplanmıştır (Relay for Life of Second Life, 2020). Aynı topluluk Haziran 2020'de yaptıkları "*Game on Cancer*" isimli etkinlik ile 305.946 \$ bağış toplamışlardır. Second Life platformunda, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, gönüllüler ile interaktif bir şekilde görüşme imkânına sahip olmaktadır. Destekçiler, kuruluşlar ile video, konferans, sergi, konser gibi etkinlikler sayesinde etkileşim kurabilmektedirler.

Dünya'da düşük ve orta gelirli ülkelerde 3,2 milyar insanın kanserle savaşta kemoterapi alabilmeleri ve yeteri kadar ağrı kesiciye ulaşamaması (American Cancer Society, 2021) üzerine düzenlenen etkinlikler, sanal dünya olan Second Life'ta bağışçı toplamaktadır.

Second Life platformunda kâr amacı gütmeyen kuruluşlardan bir tanesi de Feed a Smile topluluğudur. Lavender Fields Feed a Smile etkinlikleri kapsamında gönüllüler ile birlikte canlı müzik etkinlikleri, sanat gösterileri gibi etkinlikler düzenleyerek Kenya'nın Nakuru kentinin gecekondü mahallelerindeki 400'den fazla çocuğa günlük gelir ve beslenme yardımı için kurulan hayır kurumu simülasyonudur. 100 Linden ile bir çocuğa sıcak yemek sağlanabilmektedir.

### Şekil 8.

*Second Life Lavender Fields'ta yer alan Feed a Smile alanından bir görünüm*



Şekil 8'da Second Life Feed a Smile topluluğundan bir görüntü yer almaktadır. Araştırmacı avatar Mary Eva, Feed a Smile alanını ziyaret ederek gözlemlenelerde bulunmuştur. Alman porselen markası Rosenthal'ın silikon kapaklı bardaklarına aktif bir çevre koruma amacı ve Kenya'da ki çocukların eğitimi için 200 linden ödeyerek sahip olunabilecek bir kampanya oluşturulmuştur. Bölgeyi ziyaret eden avatarlar bu kupadan alarak eğitime destek verebilmektedir. Ayrıca bölgede bağış kitapçıklarını gösteren panolar hazırlanarak avatarların kolaylıkla bağış yapabilecekleri bağlantılar oluşturulmuştur.

Sanal dünya platformlarının, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından pazarlama faaliyetleri kapsamında nasıl ve ne ölçüde kullanıldığını belirlemek amacı ile yapılan

çalışmada, örnek etkinlik olarak “*Feed a Smile*” seçilmiştir, 18 avatar ile derinlemesine mülakat yapılmıştır ve araştırma sonucunda Second Life gibi sanal dünyaların organizasyonlara yeni finansman kaynakları sağladığı, rekabet avantajı sağladığı ortaya koyulmuştur (Arı, 2018). Ayrıca Çağ Üniversitesi Kenya’da çocukların eğitimine destek amacı ile Ocak 2021’de Feed A Smile bünyesinde etkinlik düzenleyerek 214.000 L\$ bağış toplayarak destekte bulunmuşlardır.

### **Kar Amacı Gütmeyen Organizasyonlar**

Toplumların refahı ve sosyal amaçlar açısından önemli bir konuma sahip olan kâr amacı gütmeyen kuruluşlar birçok örgütlenme biçiminden birisidir. Ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için farklı kavramlara yer verilmiştir. Bu kavramlar, “*Kâr gütmeyen kuruluşlar (non-profits organization)*”, “*kâr gütmeyen sektör (non-profits sector)*”, “*gönüllü kuruluşlar (voluntary organizations)*” , “*sivil toplum kuruluşları (civil society organizations)*”, “*hükümet dışı organizasyon (non-governmental organizations)*”, “*üçüncü sektör (third sector)*”, “*bağımsız sektör (indepented sector)*”, “*hayırsever yardım kuruluşları (charitable organizations)*” vb. (Uslu, 1999; Mitchell & Clark, 2020; Arslan, 2004; McGill & Wooten, 1975).

Kazanç olarak ifade edilen kâr; bireylerin ihtiyaçlarını gidermek için mal ve hizmet üreterek pazarlama amacı ile unsurları ( teknoloji, insan vb.) bir araya getiren girişimcilerin ödülü olmakla birlikte girişimcileri işletme kurarak yeni mal ve hizmetler ile rekabet sağlamaya teşvik eder (Boone & Kurtz, 2016). Üçüncü sektör olarak ifade edilen kâr amacı gütmeyen organizasyonlar; kriz dönemlerinde bağış, yardıma muhtaç kesimlere hizmet, eğitim alması gerek kesimlere eğitim ve sağlık yardımı, çevrenin korunmasına yönelik hizmetler gibi birçok değerli çabayı karşılar (Goecks, Voida, Voida, & Mynatt, 2008, s:690). Seyhan (2013)’e göre kâr amacı gütmeyen organizasyonlar; “*Modern toplumlarda toplum yaşamının iyileştirilmesi için,yerel kaynakları seferber etme,sosyal ve ekolojik sorunları çözmeye ve fırsatlardan yararlanma açısından daha etkili girişimlerdir.*” (Seyhan, 2013, s. 254).

Kâr amacı gütmeyen organizasyonların öncelikli hedefi kâr olmasa da mutlaka kazanç elde etmek durumundadırlar. Ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlar bütün paydaşlarına karşı sorumluluk sahibidir. Bu kuruluşların paydaşları; gönüllüler, bağışçılar, kuruluş sahipleri, kamu topluluklarıdır. Amacı kâr elde etmek olmayan, sosyal amaçlar için topluma hizmet

veren bu kuruluşlar bireysel bağışlardan, vakıflardan, derneklerden, devletten, şirket desteklerinden, mal satışları veya yatırımlardan finanse sağlayarak farklı farklı yollardan gelir elde edebilmektedirler (Mozos, Duarte, & Ruiz, 2016). Ayrıca bu organizasyonlar için kârın amacı para toplamak olarak değil, bağışçı sayılarını daha da artırmak olarak açıklanmaktadır (Klein, 2007, s. 352). Teknolojik gelişmeler ile birlikte organizasyonların etkinliklerini koruyabilmeleri, vizyon ve misyonlarını paydaşlarına ifade edebilmeleri için çevrimiçi kalmaları ve güncel olmaları gerekmektedir (Doerfert, Baker, King, & Meyers, 2016).

Dünya nüfusu, 7 buçuk milyarı (worldometer, 2020) geçmiş ve Birleşmiş Milletler Nüfus Fonuna göre 2030 yılına kadar 9,6 milyara ulaşması beklenmektedir (Wikipedia, 2020). Dünya Bankasının 2020 yılında yayınlamış olduğu raporda, 115 milyon insanın yoksullukla mücadele ettiği ve Covid 19'nda etkisi ile 2021 yılı sonunda 150 milyon insana ulaşacağı (Sanmartin, 2020) belirtilmiştir, ayrıca UNICEF 2021 yılını açlık yılı olarak tanımlayarak, 10 milyonu geçen çocuğun açlık ve kıtlıkla savaş vereceğini, toplam 1 milyar 200 milyon civarında çocuğun yoksullukla mücadele ettiğini, sadece kriz bölgelerindeki çocuklar için 1 milyar doları geçen bütçeye ihtiyaç duyulduğunu açıklamışlardır (DW, 2020). Unicef ile Save the Children yaptıkları bir araştırma sonucunda korona virüs salgını sonrası az ve orta düzey gelirlili ülkelerde yoksulluk sınır altında yaşayan çocuk sayısının 672 milyona yükseleceği belirtilmiştir (DW, 2020). Tüm bu veriler göz önüne alındığında, kâr amacı gütmeyen kuruluşların üçüncü sektör olarak sürdürülebilirliklerini korumaları ve gönüllüler ile daha hızlı iletişime geçmeleri önem kazanmaktadır. İletişimin daha önemli hale geldiği ve teknolojinin hızlı gelişimi ile günümüzde kuruluşların gönüllüler ile bağ kurabilmesi, bağış toplayabilmesi, güvenebilirlik kazanabilmesi için farklı ve etkin yollar mevcuttur. Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, daha yaygın ve etkili farkındalık yaratmak ve şeffaf olabilmek için çevrimiçi faaliyetlerini sürdürmelidirler (DiStaso & SevickBortree, 2012).

Üyeler, gönüllüler veya yöneticilerden oluşan, sivil toplum kuruluşu olarak da bilinen kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, kârı dağıtmak yerine kendi amaç ve görevleri çerçevesinde ilerleyiş göstermektedirler. Kâr amacı güden kuruluşlar; kârı en üst düzeye çıkartmayı temel amaç edinerek faaliyet göstermektedirler. Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar ise, paydaşlarını yani kimsesizleri, eğitim ihtiyacı olan bireyleri, sağlık hizmeti yetersiz kesimleri kısacası ihtiyaç sahibi kesimleri en üst düzeye çıkarma amacıyla hareket ederler.

Anheier ve Toepler (2020) ; kâr amacı gütmeyen kuruluşların stratejik yönetim ve plânlamalarında, dikkate almaları gereken önemli noktayı, ürettikleri değer ve başarı olarak ifade etmişlerdir (Anheier & Toepler, 2020). Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, son yıllarda

gittikçe önem kazanırken bağışçı ve bireylerin güvensizlikleri ile karşı karşıya kalmalarına rağmen sosyal kalkınma adına ülkeler için oldukça önemli bir sektördür (Lu, Huang, Deng, & Lu, 2020). Amerika’da 2019 yılında yayınlanan Giving USA Report’a göre, Amerikalı bireylerin, şirketlerin, gönüllülerin 2018’de hayır kurumlarına 427,71 milyar dolar bağışta buldukları belirtilmiştir (Giving USA, 2019). Aynı raporun 2020’de yayınlanarak bağışın 449,64 milyar dolar olduğunu belirtmişler ve özellikle bireysel bağışların artış gösterdiğini, bağışların önemli bir ölçüde artarak son on yılın en yüksek rakamı olduğunu belirtmişlerdir (Giving USA, 2020). Bu rapordan da anlaşılacağı üzere pandemi dönemi bu artışın en büyük sebebi olarak gösterilebilir.

Günümüzde ciddi kayıplara yol açan, bütün sektörleri etkileyen ve tüm dünyada etkisini gösteren Covid 19 ile savaşan ülkeler arasından Amerika’da birçok kuruluş bağış toplayarak destek olmaktadır. Bu kuruluşlardan bir kaçını aşağıda belirtilmiştir (Gofundme, 2020);

- World Central Kitchen (Dünya Merkez Mutfağı) : 2010’dan beri 25 milyondan fazla insana taze yemek sağlayan kuruluş, pandemi döneminde acil gıda yardımı yaparak yemek ihtiyacını karşılayamayan bireylere yardımcı oluyor.
- Crisis Text Line (Kriz Metin Satırı) : Amerika’da 7/24 hizmet veren kuruluş pandemi döneminde depresyon ve psikolojik olarak bireylere destek vermektedir.
- Heart to Heart International: 131’den fazla ülkeye tıbbi malzeme(maske, eldiven, dezenfektan vb.) göndererek, yoksul ülkelere 2 milyar doların üzerinde bağış toplamıştır.
- Relief International: Besin, eğitim, tıbbi bakım sağlamak amacı ile Ülkede hizmet veren kuruluş, pandemi sonrasında Covid 19 hastaları için mülteci kamplarında sağlık kabinleri açarak, tedavi merkezleri inşa etmektedirler.

Tüm ülkelerde faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar incelendiğinde, Covid 19’un bağış üzerindeki etkisini hissettikleri ve bağış toplamak adına gönüllü bulmak için yüz yüze etkinliklere ek olarak sanal kaynak ve araçlardan da destek almak istedikleri gözlenmektedir (Jameson, 2020). Bu bağlamda günümüz dijital çağında gönüllülerin internette zaman ve para harcamalarının önemini ve faydasını kuruluşlar gönüllülere ifade etmelidirler.

### **Kâr Amacı Gütmeyen Kuruluşların Sınıflandırılması ve Özellikleri**

Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar paydaşlarını ( genel halkı, bağışçıları, etkileyicileri, potansiyel müşterilerini) ve taleplerini belirleyerek stratejilerini oluşturmalıdırlar (Anheier &

Toepler, 2020). Arslan (2004)'e göre kâr amacı gütmeyen kuruluşlar faaliyetlerine ve sundukları hizmetlere göre aşağıdaki gibi sınıflandırılmıştır;

- Eğitim alanında faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Üniversiteler, yüksekokullar, özel okullar, kolejler vb.
- Kültürel alanda faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Müzeler, hayvanat bahçeleri, opera ve sanat galerileri, balo, tiyatro vb.
- Dini alanlarda faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Camiler, medreseler, kiliseler, sinagoglar vb.
- Hayırseverlik alanında faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Sağlık kurumları, Bağış toplayan kurumlar, araştırma grupları vb.
- Sosyal alanlarda faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Kızılay, Yeşilay, Hastalıkları önlemek için oluşturulan kuruluşlar, Hastalara bilgilendirme ve destek amacı ile kurulan kuruluşlar vb.
- Sağlık alanında faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Hastaneler, sağlık evleri, sağlık problemlerini araştırmak için kurulan merkezler, vb.
- Çevrecilik alanında faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen kuruluşlar: Yeşil barış, Çevreci kuruluşlar, Nükleer santrallere karşı kurulan kuruluşlar, vs. şeklinde belirterek kâr amacı gütmeyen kuruluşların bireysel çıkarlar dışında topluma hizmet amacı ile faaliyet gösterdiklerini belirtmiştir (Arslan, 2004).

Arslan(2004)'ün kâr amacı gütmeyen kuruluşlara yönelik sınıflandırmasının yanında, Yaşam Dair Vakfı (2013) *Uluslararası Kâr Amacı Gütmeyen Kurum Sınıflandırması* 'na uygun on iki ana kategoride kuruluşları şu şekilde sınıflandırmıştır;

- *Kültür ve Eğlence*
- *Eğitim ve Araştırma*
- *Sağlık*
- *Sosyal Hizmetler*
- *Çevre*
- *Kalkınma ve Barınma*
- *Hukuk ve Politika*
- *İyiliksever ve Gönüllü Teşvikçileri*
- *Uluslararası*
- *Din*



- *İş Örgütleri ve Sendikalar*
- *Diğerleri* (Göklen & Tufan, 2020). Sınıflandırmalar göz önüne alındığında kâr amacı gütmeyen kuruluşlar tüm dünyada sosyal adaleti sağlamak amacı ile de hareket etmektedirler. Her kesime önem ve değer vermektedirler, yani var oldukları toplumlardan ayrı ifade edilmemektedirler.

Sivil toplum kuruluşlarının en önemli özelliği; “*Ürettiği malı veya hizmeti, maliyet fiyatına yakın bir fiyatla elden çıkarması, kâr amacı gütmemesi, işletme masraflarını ve amortismanları ayırdıktan sonra elde kalan kâr miktarını toplumsal olaylar için kullanmasıdır.*” şeklinde ifade edilmiştir (Arslan, 2004). Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar; hesap verilebilirlik, vergiden muaflik, güvenç sağlama, dürüstlük ve organizasyonlarına maddi manevi emek veren herkese karşı şeffaf olması açısından ortak özelliklere sahiptirler (Wikipedia, 2021).

Prakash (2019)’a göre kâr amacı gütmeyen kuruluşların özellikleri aşağıdaki gibi belirtilerek ifade edilmiştir;

- Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, yetersiz hizmet alan insanlara ve ayrıcalıkları olmayan insanlara, mal ve hizmet yardımı yaparlar,
- Piyasa ve devlet düzensizlikleri ile ilgilenirler,
- Kâr amacı ile hareket etmedikleri için güvenilir kuruluşlardır (Prakash, 2019).

Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar önemli alanlara hizmet sağladığı için özellikleri (Goecks, Volda, Volda, & Mynatt, 2008, s:689) tarafından şu şekilde açıklanmıştır;

- Hükümet sisteminin destek vermesi gerektiği ama eksik kaldığı alanlara yeterli desteği sağlamak,
- Kamunun olumlu yönde seyretmesi için bireysel girişimlere destek sağlamak,
- Yetersiz temsil edilen alanlarda var olan kesimin sorunlarını dile getirmek ve desteklemek,
- Ülke vatandaşlarının sosyal refahla ilgilenmelerini sağlamaktır(Goecks vd. (2008).

Kâr amacı güden ve gütmeyen organizasyonlar arasında ki en temel fark, kâr amacı gütmeyen organizasyonların elde ettikleri gelirlerin bağış yolu ile sağlanmasıdır. Elde ettikleri gelir, ortak bir konu etrafında bir araya gelmiş ve aynı konuda motive olmuş bireyler tarafından sağlanır ve elde edilen gelir hem mali hem de sosyal olarak nitelendirilebilir. Bu bağlamda kâr amacı gütmeyen organizasyonların özelliğini; devlet organlarından ve

siyasetten bağımsız, kâr amacı gütmeyen, gönüllük kavramı etrafında, sosyal bakımdan yardıma muhtaç kesimlere yardım etmek olarak açıklayabiliriz.

### **Kar Amacı Gütmeyen Kuruluşların Amaçları**

Kâr amacı gütmeyen üçüncü sektörler, kuruluşun mali amacı dışında faaliyette bulunarak ihtiyaç sahibi kesimlere yönelik amaç etrafında oluşturulurlar. Temel amaçları, eğitim, sağlık, gıda gibi sosyal odaklı hizmet sağlamaktır. Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, içerik ve boyut olarak geliştikçe, bireyler ve bağışçılar; şeffaflık ve hesap verilebilirlik yönlerine odaklanmaktadır (Bies, 2010); (Gugerty & Prakash, 2010)). Gönüllülük esasına dayalı olan kâr amacı gütmeyen kuruluşlar organizasyonel yapısı ile belirli amaçlar etrafında faaliyet göstermektedirler. Kâr amacı gütmeyen kuruluşların amaçlarını Doerfert vd. (2016) şu şekilde açıklamıştır;

- Küresel açlık ve yoksulluk sınırlarını belirlemek,
- Farklı paydaş ve gönüllü erişimini sağlamak,
- Fon (bağış) toplamak,
- Artış gösteren nüfus ile birlikte, eğitim, gıda, çevre gibi önemli sorunları ele almak,
- Örgütsel hedefler odağında paydaşlarına ve bağışçılarına geri bildirimde bulunarak daha çok teşvik etmek,
- Farklı platformları inceleyerek stratejilerine dâhil etmektir (Doerfert, Baker, King, & Meyers, 2016).

Görüldüğü üzere, üçüncü sektörlerde asıl amaç kâr değildir. Bu sebeple kuruluşların temel özelliği öncelikli amaçlara odaklanmaktır. Kârın ön plânda olmadığı kuruluşlarda, gelirin daha fazla olmasından ziyade, elde bulunan kaynak ile en üst seviyede hizmet vermek asıl amaçtır (Özgen & Türk, 1996). Arslan (2001)'e göre bu kuruluşların asıl amaçları; gönüllülük esasına hareket ederek, kârı birincil amaç edinmemek ve esnek bir yapı olarak faaliyet göstermektir. Kar amacı gütmeyen örgütlerde amaç hizmet olduğu için yönetim kararlarının amacı, elde ki mevcut kaynakları kullanarak en iyi hizmeti sağlamaktır.

Başarı ölçüsü, hizmetin kalitesi ve seviyesidir (Aydın, 1992, s.236). Bu nedenle, kar gibi ortak bir ölçüt mevcut değildir. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlarda amaç, gelirlerle giderler arasındaki farkı artırmaktan ziyade, belli bir kaynakla mümkün olduğu kadar çok hizmet vermek veya belli bir hizmeti mümkün olduğu ölçüde az kaynak kullanarak gerçekleştirmektir (Aydın, 1992, s.246). Kar amacı gütmeyen örgütler, bütçelerini artırma,

bütçelerindeki maliyetleri belirleme, itibar ve sorumluluklarını artırma, hizmetlerinin kapsam ve kalitesini artırma gibi amaç ve hedefler üzerinde yoğunlaşmaktadırlar.

### **Kar Amacı Gütmeyen Kuruluşlarda Pazarlama**

Kâr amacı gütmeyen kuruluşların, bağışçılara veya paydaşlarına ulaşmak için kullandığı en önemli araç pazarlama araçlarıdır (Kotler & Armstrong, Principles of Marketing, 1994). Pazarlama ve pazarlama araçları diğer tüm sektörlerde önemli olduğu kadar (kamu kurumları ve özel kurumlar) kâr amacı gütmeyen organizasyonların devamlılığı açısından da oldukça önemlidir (Dolnicar & Lazarevski, 2009), (Kotler & Andreasen, 2003). Özellikle pazar analizi yapılarak, hizmetin verileceği kesimin iyi belirlenmesi gerekmektedir. Çünkü, analiz sonucunda ihtiyaç ve beklentilerin belirlenmesi örgütün hizmet kalitesi açısından önem arz etmektedir. Akkılıç (2016)'a göre pazarlama;

*“Pazarlama, mübadelenin daha kolay gerçekleşmesine katkı sağlar; pazarlama insanlar ve işletmelerce gerçekleştirilen farklı faaliyetlerden oluşur; pazarlamaya ürünler, hizmetler ve fikirler konu olurlar ve pazarlama, kâr amaçlı işletme ve örgütler dışında okullar, vakıflar, siyasi partiler ve spor kulüpleri gibi kâr amacını gütmeyen işletmeleri de kapsar.”* şeklinde ifade edilmiştir (Akkılıç, 2016).

Boone ve Kurtz (2016) pazarlamayı;

*“Müşteriler için değer yaratmayı, bunu tanıtmaya ve sunmayı; örgütün ve paydaşlarının yararına olacak şekilde müşteri ilişkilerini yönetmeyi hedefleyen bir fonksiyon ve süreçler bölümüdür.”* olarak tanımlamıştır (Boone & Kurtz, 2016, s. 15).

Amerikan Pazarlama Derneği'ne göre Pazarlama;

*“Müşteriler, ortaklar ve genel olarak toplum için değeri olan tekliflerin yaratılması, iletilmesi, sunulması ve değiş, tokuşu için faaliyet, kurumlar dizisi süreçleridir.”* (American Marketing Association, 2017). Amerikan Pazarlama Derneği (2020) Kâr amacı gütmeyen pazarlamayı ise; *“Bir kuruluşun mesajını yayma, bağış alma ve gönüllüler toplama promosyonu ve stratejisidir.”* şeklinde tanımlamıştır.

Küresel rekabet ve dijital çağda yer alan kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, bağışçı ve gönüllü takibi, pazarlama ve insan kaynakları faaliyetleri, gelir ve gider takibi gibi konular için teknolojik araç ve gereçlere ihtiyaç duymaktadırlar (Wikipedia, 2021). Cengiz (2006)'a göre

kuruluşlarda pazarlama; “*Kâr amacı gütmeyen kurum pazarlaması sosyal yarar sağlayabilecek bir düşüncenin, nedenin, hizmetin, ürünün ya da uygulamanın, belirli bir hedef halk grubunda benimsenmesini sağlamak üzere gerekli programların geliştirilmesi, uygulanması ve kontrolü sürecidir*”. şeklinde ifade edilmiştir. Kâr amacı güden kuruluşlar kadar, kâr amacı gütmeyen kuruluşlarda sürdürülebilirliklerini sağlamak ve hedeflerine ulaşabilmek için destek ve kaynağa ihtiyaç duyarlar (William D. Perreault, Cannon, & McCarthy, 2013). Bu kuruluşlar sürdürülebilirliklerini korumak için harcadığı kaynak kadar da kaynak elde etmek mecburiyetindedirler. Eğitim, sağlık, doğa, çevre, hayvan sevgisi ve daha birçok alanda varlığını, gönüllülerin katkısı ile devam ettiren kuruluşlar, kendilerine göre farklı pazarlama stratejileri uygulamaktadırlar.

Basco (2018) ; uluslararası bazda bağış toplamak için kâr amacı gütmeyen kuruluşların pazarlama açısından hedeflerinin, destekçileri ile duygusal bağlılık kurması ve bireyleri değerli hissettirmeleri gerektiğini belirtmiştir (Basco, 2018). Pazarlama becerisi ne ölçüde olursa olsun, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, tüketicileri amaçlarına ulaştırmak için bağış yapmaya ve gönüllü olmaya teşvik etme amacında olmalıdırlar (Mitchell & Clark , 2020). Örneğin, kuruluşların kendi marka imajlarını oluşturarak ve marka sinyallerini tüketici zihinlerine konumlandırarak tüketici algısını iyileştirebilir. Marka imaj ve tüketici algısı dışında, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar, bağışçıların sürekliliğini sağlayabilmek açısından kurum ile gönüllü arasında bir bağ kurmalıdırlar. Bağışçı ve gönüllüler, organizasyonlar tarafından sağladıkları fonların ne derecede kullanıldığını bilmek, sürekli bilgilendirilmek ve güven duymak istemektedirler (Sargeant A. , 2003).

## 2.YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde; katılımcılar, araştırma verilerinin toplanması, araştırmanın deseni ve araştırma verilerinin analizi üzerinde durulacaktır.

### 2.1. Katılımcılar

Araştırma kapsamında uygulanan nitel araştırma tekniklerinden fenomenolojik araştırma deseni, durumu yaşayan ve deneyimlerini aktarabilen bireyler ya da gruplardan oluşmaktadır (Göçer, 2013). Araştırma sahasını üç boyutlu Second Life sanal dünyası oluşturmaktadır. Katılımcıları ise Second Life kullanıcıları oluşturmaktadır. Nitel araştırmaların katılımcıların görüşleri üzerine odaklanması sebebiyle ve sanal dünyaların organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemek amacı ile araştırma gerçekleştirildiği için katılımcılar SL kullanıcılarından oluşmaktadır.

Katılımcılar seçilirken kâr amacı gütmeyen organizasyonlarda kurucu, bağışçı veya gönüllü olmalarına dikkat edilmiştir. Fenomenolojik araştırma deseninde yaşanan deneyimlerin aktarılmasının önemli olmasından dolayı, en az 9 yıllık avatar deneyimine sahip bireyler ile araştırma gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar belirlenirken amaçlı örnekleme tekniği kullanılmıştır. Araştırma kapsamında dâhil edilen katılımcıların demografik özellikleri (Tablo:1) bulgular kısmında ayrıntılı bir şekilde görsel halde sunulmuştur.

Araştırmacı katılımcıları belirlemek ve araştırma alanı ile doğrudan etkileşim kurmak amacı ile 29 Şubat 2020 tarihinde Second Life'ta oluşturduğu kadın avatar ile sanal dünyaya giriş yapmıştır. 15 ay boyunca etkileşimlerde bulunarak araştırma alanını gözlemlemiş ve deneyimlerde bulunmuştur. Bu süre zarfı içinde kâr amacı gütmeyen organizasyonlar ile birlikte deneyim sahibi katılımcıları, *amaçlı örnekleme tekniğine* dayalı olarak belirlemiştir.

### 2.2. Araştırma Verilerinin Toplanması

Araştırma kapsamında öncelikle üç boyutlu Second Life sanal dünyasına genel bir çerçeveden bakılmıştır. Geniş kapsamlı literatür taraması yapıldıktan sonra, araştırmacı kendi oluşturduğu avatar Mary Eva ile 29.02.2020 tarihinde araştırmayı gerçekleştirmek için Second Life dünyasına giriş yapmıştır. Sosyal toplulukların nasıl oluştuğunu, işlediğini gözlemlemek amacı ile 15 ay boyunca etkinliklere organizasyonlara katılarak, birçok gruba üye olarak, kurucu ve üye avatarlar ile iletişime geçmiştir.

### Şekil 9.

### *Arařtırmacı Avatar Mary Eva'dan Bir Görünüm*



Şekil 9.'da arařtırmacı avatar Mary Eva' nın görünümüne yer verilmiştir. Second Life uygulamasını indirerek kullanıcı adını ve parolasını gerekli alanlara yazdıktan sonra, sanal dünyaya giriş işlemini başlatmıştır. Arařtırma avatar uygulamanın Türkçe sürümünü indirdiği için yönlendirmelerde herhangi bir çeviride bulunmamıştır. Arařtırmacı Mary Eva gitmek istediği alanlara gidebilmek için alt satırda bulunan ara butonuna tıklayarak, alan adını girdikten sonra istediği yere ışınlama (teleport) yolu ile ulaşmıştır.

Birçok alan ziyaretinde bulunan Mary Eva, özellikle kâr amacı gütmeyen kuruluş etkinliklerine katılım göstermiş, kâr amacı gütmeyen organizasyon kurucu, bağışçı ve gönüllüleri ile iletişime geçmiştir. Arařtırma için ilk görüşme 9 Şubat 2021 tarihinde mesaj kutusu yardımı ile Millay Freschi ile yapmıştır. İlk görüşme 100 dakika, son görüşme 60 dakika sürmüştür. Görüşme yapılacak alanlar görüşmeci ve arařtırmacı avatar tarafından daha önceden görüşme tarihi ile birlikte belirlenmiştir. Görüşmeler 09.02.2021-30.05.2021 tarihleri aralığında derinlemesine mülakat şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Second Life içerisinde yer alan organizasyonlar gerçek dünyada var olan organizasyonlara benzer olarak, faaliyetlerinin tanıtımlarını yapmakta, reklam vermekte, bağış toplamakta, sohbet grupları kurarak organizasyon ile ilgili iletişime geçmekte, sanal takvim oluşturarak

etkinlik takvimlerini diğer kullanıcılara bildirmekte, topluluk ağları kurmaktadır. Ayrıca araştırmacı sosyal toplulukların sanal dünyada nasıl oluştuğunu ve işlediğini anlamının bir yolu olarak bir dizi organizasyon ve gruba katılmıştır.

Araştırmacı Mary Eva, bu gruplardan ve alanlardan, şehirleri, evleri, ormanları, plajları, alışveriş merkezlerini, gece kulüplerini, eğitim ortamlarını, özellikle kâr amacı gütmeyen organizasyon etkinlik alanlarını ziyaret ederek gözlemlerde bulunarak diğer avatarlar ile yazılı veya sözlü olarak etkileşime geçmiştir. Second Life'in kendine özgü saati (Second Life Time (SLT)) mevcuttur. Bu nedenle, katılımcı gözlemci olarak ve doğrudan gözlem yoluyla, farklı saat dilimlerindeki popüler olaylara erişim sağlamak için farklı saatlerde organizasyonlar ve etkinlikler seçmiştir. Görüşmeler Second Life Time 'a göre ve Türkiye saatine göre göre tek tek ayarlanmıştır. Örneğin; 10AM SLT (Pasifik Standardı ile aynı olan Second Life Time için) Türkiye'de akşam saat 20.00'dır. Veya 8:00PM SLT Türkiye'de sabah 6.00'dır. Araştırmacı popüler etkinliklere erişim sağlamak ve görüşmeleri gerçekleştirmek için saatlerdeki değişikliklere göre planlama gerçekleştirmiştir.

Araştırmacı yarı yapılandırılmış görüşme tekniğine dayalı olarak görüşme sorularını oluşturmuştur. Araştırmacı esneklik sağlayan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile soruları daha önceden sormayı plânladığı şekilde ve araştırma konusu etrafında şekillendirerek hazırlamıştır. Görüşme formu, sanal dünya kullanıcılarının profillerini daha iyi ortaya koymak için demografik özelliklerini belirlemeye yönelik sorular içermektedir. Görüşme formunda yer alan açık uçlu sorular, sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkilerini belirlemek üzere katılımcılara yönlendirilmiştir. Görüşme formunda oluşturulan sorular daha önceki çalışmalardan esinlenilerek oluşturulmuştur. Açık uçlu sorular araştırmacının, katılımcıların konu hakkındaki deneyimlerine, duygu ve düşüncelerine daha iyi erişebilmek adına avantaj sağlar (Türnüklü, 2000).

Hazırlanan görüşme soruları; Arı ve Gülmez (2020) ; Davis ve Moscato (2018); Sağtaş (2013)'in araştırmalarından esinlenilerek ve faydalanılarak oluşturulmuştur. Hazırlanan görüşme formu toplam 16 sorudan oluşmaktadır. 9 tanesi açık uçlu sorulardan oluşmaktadır, geri kalan 7 tanesi katılımcıların demografik özelliklerini ortaya çıkarmak amacı ile oluşturulmuştur. Öncelikle araştırma soruları Türkçe oluşturulmuştur. Oluşturulan görüşme soruları, araştırma sorularını cevaplandırarak nitelikte olması için alanında uzman kişi tarafından değerlendirilmiştir. Daha sonra uygunluğu karar verilen sorular İngilizce metne dönüştürülmüştür.

Görüşme formunda yer alan sorular, örnekleme oluşturan dört aktif organizasyonun kurucu, başışçı ve gönüllülerine yönlendirilmiştir. Katılımcılar ile etik konular göz önünde bulundurularak çevrim içi görüşmeler yapılmıştır. Görüşme formunda demografik özellikleri belirlemek amacı ile yer alan kısmı cevaplamaları için katılımcı avatarlara önceden bilgilendirme yapılarak cevaplamak istemedikleri soruları geçmeleri belirtilmiştir. 16 avatar kendi isteği ile bütün sorulara cevap vermiştir. Sadece Milley Freschi isimli avatar gerçek hayatta ki cinsiyetini belirtmeyi reddetmiştir. Ayrıca Tara Linden isimli Linden Lab pazarlama uzmanı ve Profesör Tom Bukowski isimli avatarların zaman kısıtı sebebi ile demografik özellikleri belirlenememiştir.

Araştırmacı avatar *Mary Eva*, araştırmada belirlenen evreni en iyi yansıtacağı düşüncesinden yola çıkarak; Second Life’ta kâr amacı gütmeyen topluluklara, üye olan, başışta bulunmuş, etkinlik organize etmiş SL kullanıcıları ile, sanal ortamda yüz yüze “avatar to avatar” yöntemi ile metin kutusu üzerinden yazılı olarak iletişime geçmiştir (Davis & Moscato, 2018; Greiner, Caravella, & Roth, 2014). Sanal dünyada gerçekleştirilen yüz yüze görüşme tekniğinin, sanal dünyada gerçekleştirilen araştırmalar için geçerlilik ve güvenilirlik açısından önemli olduğu belirtilmiştir (Knorr, Bronack, Switzer, & Medford, 2011). Her bir katılımcı ile yapılan görüşme sonrası kod ve temalar oluşturularak Atlas. ti 7 programına aktarılarak analiz gerçekleştirilmiştir. Veriler içeriklerine göre anlamlı gruplar haline getirilerek (Tablo 2.) tablo haline getirilmiştir.

### 2.3. Araştırmanın Deseni

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi ve bu araştırma yöntemine dâhil olan fenomenolojik araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma, katılımcıların deneyimlerine ve bakış açılarına odaklanarak, araştırmacının araştırma kapsamında katılımcılar ile birebir ilişki kurmasına olanak tanımaktadır. Birçok alanda kullanılan fenomenolojik araştırma deseni, bir kişinin veya grubun deneyimlerinden yola çıkarak araştırma etrafında bakış açıları ile algılarının ifade edilme yöntemidir (Tekindal & Uğuz Arsu, 2020). Bu sebeple, nitel araştırma yönteminin temel özellikleri de göz önünde bulundurularak ve araştırmanın problemine uygun olarak fenomenolojik araştırma deseni kullanılmıştır.

Spesifik olarak, nitel araştırma yöntemlerinden “*hermeneutik fenomenoloji*” çalışma deseni ile katılımcılar ile sanal ortamda görüşmeler yapılmıştır. Sanal hermeneutik fenomenoloji, araştırmacının sanal ortamlarda araştırma yapmasına imkân veren araştırma yoludur. Covid-19 pandemi döneminde Second Life sanal dünyasının kâr amacı gütmeyen



organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemek üzere ve pandemi sonrasında da sanal dünyaların kullanılıp kullanılmayacağını ayrıntılı bir şekilde ortaya koymak amacı ile bu desen kullanılmıştır.

#### **2.4. Araştırma Verilerinin Analizi**

Araştırmanın izlendiği yöntem olan nitel veri araştırma yöntemi, araştırmacının belge, doküman, raporlara dayanarak oluşturduğu, keşfettiği ve sentezlediği süreçlerden oluşmaktadır. Nitel verinin, nitel araştırma tekniklerinde önemli bir bileşen olduğu (Özdemir M. , 2010) ve belirlenmiş amaçlar etrafında gözlem ve görüşme gibi tekniklerin kullanılmasının bireylerin algı ve düşüncelerinin önemli veriler sağladığı belirtilmektedir (Leech & Onwuegbuzie, 2011).

Araştırma da fenomenolojik çalışma deseni çerçevesine uygun hazırlanan açık uçlu ve yarı yapılandırılmış sorular ile yapılan görüşmeler, araştırmacı tarafından betimsel analizi yapılarak özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Betimsel analiz, araştırmadan elde edilen verilerin özgün haline mümkün olduğunca bağlı kalınarak hatta gerektiğinde katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntı yapılarak verilerin sunulmasıdır (Karataş, 2015, s. 72).

Betimsel analiz için araştırmacı tarafından kurucu görüşmeleri ve başışçı/gönüllü görüşmeleri için araştırma sorularından bir çerçeve oluşturulmuştur. Araştırma süresince katılımcılara yöneltilen görüşme formu soruları (Ek B.) İngilizce olarak yöneltilmiştir. Görüşme sonrası verilen cevaplar Word dosyasına aktarılarak Türkçe çevirisi yapılmıştır. Bütün görüşmeler sona erdikten sonra, verilen cevaplar tekrar tekrar incelenerek araştırma sorularına yönelik başlıklar oluşturulmuştur. Araştırmada yer alan demografik bilgilerin yer aldığı kısım katılımcıları açıkça tanımlamak ve belirtmek üzere oluşturulmuştur.

#### **Verilerin Geçerliliği ve Güvenilirliği**

Araştırmacı, araştırmanın geçerlilik ve güvenilirliğini sağlamak amacı ile veri toplama ve analiz bölümünde yansız ve tutarlı hareket etmiştir. Araştırmacı tarafından, tez süresince izlediği adımları açık ve net bir şekilde aktarmaya çalışılmış, ulaşılan sonuçlar ile ilgili kanıt sunmak adına katılımcıların verdikleri cevaplar açık bir şekilde belirtilmiştir. Başkale (2016); nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenilirliği belirtmek üzere, *“Nitel araştırmacıların çalışmalarının inandırıcılığını göstermek için araştırma sürecini, verileri açık ve ayrıntılı bir biçimde tanımlaması, yeterli büyüklükte seçimi yapması önemlidir.”* sözleri ile belirtmiştir (Başkale, 2016, s. 23). Araştırmacı araştırmanın iç güvenilirliğini sağlamak amacı ile araştırma da veri kaynağı olan bireyleri (avatarları) net bir şekilde belirtmiştir.

Arařtırmacı, nitel arařtırmalarda inanılrlıęı saęlamanın en önemli yolu olan “uzun süreli etkileşimi (Bařkale, 2016)” göz önünde bulundurarak, çalıřma ortamı olan Second Life sanal dünyasında 15 ay boyunca gözlem yaparak etkileşimde bulunmuřtur. Second Life’ta geçirilen sürenin, arařtırmacının arařtırma süresi boyunca sanal dünyanın ve çalıřma grubunun kültürünü ve görüşlerini anlamada yeterli bir süre olduęu düşünölmektedir. Arařtırmanın inandırıcılıęı arařtırmacı tarafından; uzun süreli etkileşim (15ay) , konu ile ilgili benzer literatür arařtırması, arařtırma yönteminde kullanılan adımların açıklanması, sanal dünya ortamının ve incelenen dört aktif organizasyonun ayrıntılı bir şekilde tanımlanıp açıklanması ve katılımcı görüşmeleri ile desteklenerek belirtilmeye çalıřılmıřtır.



### 3.BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde ilk olarak katılımcıların demografik özelliklerine, derinlemesine mülakat yöntemi ile elde edilen görüşmelerin betimsel analizine ve araştırmanın devamında katılımcıların görüşme sorularına vermiş oldukları cevaplara yer verilmiştir.

#### **Katılımcıların Demografik Özellikleri**

Tezin bu bölümünde, katılımcı avatarların; ilgili demografik özellikleri ile gerçek hayatları hakkındaki bilgileri analiz edilerek yer verilmiştir. Araştırmacı avatar, katılımcı avatarlara bilgilerinin ve avatar isimlerinin açık bir şekilde çalışmada yer alacağını belirterek bilgilendirme yapmıştır. Görüşmeye dâhil olan 18 avatar araştırma sorularının tümünün cevaplandırarak, gerçek hayattaki demografik özellikler kısmını da katılımcılar eksiksiz cevaplamışlardır. Sadece *Milley Freschi* isimli katılımcı avatar gerçek hayattaki medeni durumu ile ilgili bilgi vermeyi istememiştir. Ayrıca Second life pazarlama yetkililerinden ve Linden Lab. 'tan Tara Linden 'in kısıtlı vakti sebebi ile demografik özelliklere cevap alınamamıştır. Görüşme sürecinde yer olan katılımcı avatarların gerçek hayat demografik özellikleri aşağıdaki tabloda belirtilmiştir (*Tablo:1*) gibidir;

**Tablo 1:***Katılımcıların Demografik Özellikleri*

Katılımcılar	Cinsiyet	Yaş	Eğitim Seviyesi	Medeni Durum	Meslek	Bölge	Avatar Yaşı	SL'de Geçirdiği Süre (Günlük)
Gem Sunkiller	Kadın	55+	Yüksek Lisans	Bekâr	Öğretmen Mentoru	ABD	14 Yıl	1-3 / 3-5 saat
Deanna Lancaster	Kadın	36-45	Yüksek Lisans	Bekâr	Öğretmen Davranış Terapisti	ABD	14Yıl 5Ay	3-5 saat
Bixly Shuftan	Erkek	53	Ön Lisans	Bekâr	SL Newser Editörü	ABD	14 Yıl 5 Ay	7-9 saat
Sunray Moonites	Kadın	55	Üniversite	Evli	Öğretmen	Almanya	12 Yıl 11 ay	3-5 saat
Snowy Angelbun Lafavre	Erkek	48	Üniversite	Bekâr	Dj	ABD	13Yıl 7 ay	9 saatten fazla
Millay Freschi	Kadın	55 +	Doktora	-	Sanal Eğitim Danışmanı	ABD	13 Yıl	1-3 saat
Wisdom Seeker (Lissena)	Kadın	55 +	Yüksek Lisans	Evli	Terapi Koçu	ABD	9 Yıl 5 ay	3-5 Saat
Catseye (Katsii.Tennen)	Kadın	55+	Yüksek Lisans	Evli	Emekli	ABD	13 Yıl 1Ay	3-5 bazen 9 saatten fazla
Stranger Nighfire	Erkek	55+	Önlisans	Bekâr	Çalışmıyor	ABD	13Yıl 3Ay	7-9 saat
Russell Eponym	Erkek	55+	Lisans	Bekâr	Emekli / Müzisyen	İngiltere	15 yıl	1-3 Saat
Jethro Baudin	Erkek	55+	Yüksek Lisans	Bekâr	Reikici / Metafizikçi ve Öğretmen	ABD	12 yıl 3 ay	1-3 Saat
Reggie Boucher	Erkek	55+	Lisans	Bekâr	Mühendis Emekli	ABD	14 yıl 2 ay	6-7 Saat
ArisiaVita (Ari)	Erkek	55+	Yüksek Lisans	Evli	Emekli Mühendis	ABD	13 Yıl 7 Ay	1-3 Saat
Sina Sozua	Kadın	26-35	Ortaokul	Bekâr	Tıp Alanında Denetçi	Almanya	9 yıl 2 ay	3-5 Saat
Gentle Heron	Kadın	55+	Yüksek Lisans	Bekâr	Emekli	ABD	13 Yıl 11 Ay	16 Saat
Brique Topaz	Kadın	55+	Lise	Evli	İngilizce Öğretmeni	Almanya	11 Yıl 4 Ay	3-5 / 7-9 Saat
Tara Linden	Kadın	*	*	*	*	ABD	2 Yıl	*
Tom Bukowski	Erkek	55+	Profesör	*	Akademisyen	ABD	*	*

Tablo: 1. verilerine göre demografik bulgular;

Araştırmaya dâhil olan bütün Second Life kullanıcı isimleri, avatarların kendi istekleri doğrultusunda açıkça belirtilmiştir. Araştırmaya dâhil olan katılımcı avatarların gerçek hayat cinsiyetleri incelendiğinde yarısı kadın yarısı erkeklerden oluşmaktadır. Yaş aralıkları değerlendirildiğinde ise; çoğunluk avatarların (12 avatar) 55 yaş üstü bireylerden oluştuğu gözlenmiştir. Katılımcıların çoğunluğunun eğitim seviyesi yüksek lisansdır ve çoğunluğun yaşadığı bölge Amerika olarak gözlenmiştir (Pearce, Blackburn, & Symborski, 2015). Katılımcı avatarların çoğunluğunun öğretmenlerden veya emekli gruplardan oluştuğu belirlenmiştir. Görüşmeye katılan avatarlar 9 yıl ve daha fazla süredir Second Life dünyasında faaliyet gösteren avatlardan oluşmaktadır. Katılımcı avatlar,3-5 saat ve 7- 9 saat arasında Second Life'ta vakit geçirmektedirler.

### **Katılımcı Görüşme Sonuçlarının Analiz Şeması**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen derinlemesine mülakat sonrası elde edilen veriler öncelikle betimsel analiz ile analiz edilerek kodlar ve temalar oluşturulmuştur. Kodlamalar ve temaların oluşturulması sonrasında bulguların analizi gerçekleştirilmiştir. Nitel veri analizlerinde kullanılan, bilgisayar yazılımı fonksiyonlarından kodlama yazılımını destekleyen Atlas. ti 7 programı kullanılmıştır. Bu yazılımlar, araştırmacıya kodlar ve temalar arasında ilişki kurmada görsel öğeler yolu ile yardımcı olmaktadır (Çayır & Sarıtaş, 2017).Elde edilen görüşme formlarının betimsel analizi gerçekleştirildikten sonra ortaya çıkan kod ve temalar Tablo 2.'de gösterilmiştir.

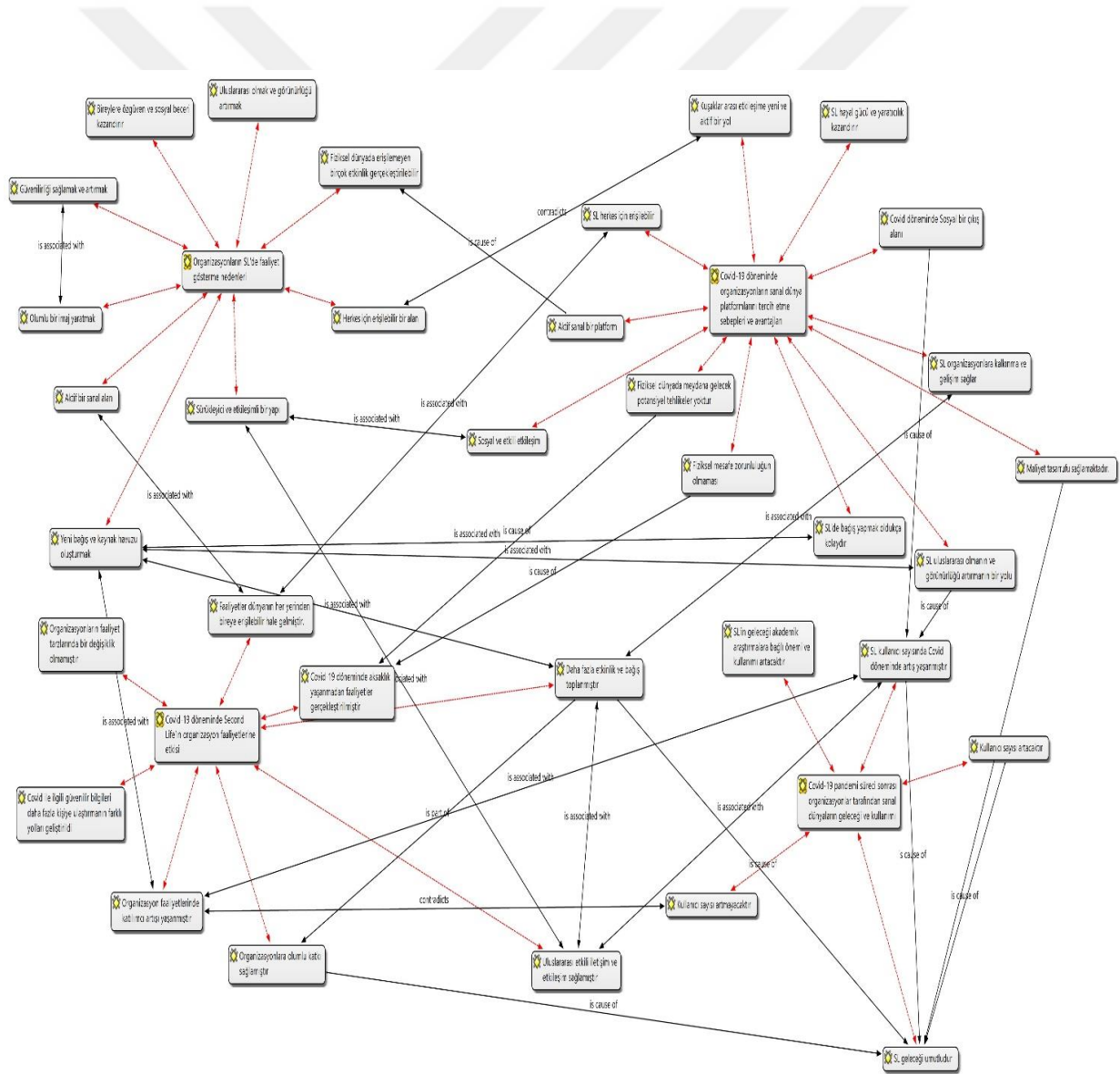
**Tablo 2.***Kod ve Temalar*

<b>Organizasyonların SL’de faaliyet gösterme nedenleri</b>	<b>Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları</b>	<b>Covid-19 döneminde Second Life’in organizasyon faaliyetlerine etkisi</b>	<b>Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği ve kullanımı</b>
Bireylere özgüven ve sosyal beceri kazandırır	Kuşaklar arası etkileşime yeni ve aktif bir yol	Organizasyonların faaliyet tarzlarında bir değişiklik olmamıştır	SL’in geleceği akademik araştırmalara bağlı önemi ve kullanımı artacaktır
Güvenilirliği sağlamak ve artırmak	SL hayal gücü ve yaratıcılık kazandırır	Faaliyetler dünyanın her yerinden bireye erişilebilir hale gelmiştir.	SL kullanıcı sayısında Covid döneminde artış yaşanmıştır
Olumlu bir imaj yaratmak	Covid döneminde Sosyal bir çıkış alanı	Covid-19 döneminde aksaklık yaşanmadan faaliyetler gerçekleştirilmiştir	Kullanıcı sayısı artacaktır
Aktif bir sanal alan	SL organizasyonlara kalkınma ve gelişim sağlar	Uluslararası etkili iletişim ve etkileşim sağlamıştır	SL geleceği umutludur
Sürükleyici ve etkileşimli bir yapı	Maliyet tasarrufu sağlamaktadır.	Organizasyonlara olumlu katkı sağlamıştır	Kullanıcı sayısı artmayacaktır
Yeni bağış ve kaynak havuzu oluşturmak	SL uluslararası olmanın ve görünürlüğü artırmanın bir yolu	Organizasyon faaliyetlerinde katılımcı artışı yaşanmıştır	
Herkes için erişilebilir bir alan	SL’de bağış yapmak oldukça kolaydır	Covid ile ilgili bilgileri daha fazla kişiye ulaştırmanın farklı yolları geliştirildi	
Fiziksel dünyada erişilemeyen birçok etkinlik gerçekleştirilebilir	Fiziksel mesafe zorunluluğun olmaması	Daha fazla etkinlik ve bağış toplanmıştır	

Tablo 2. 'de belirtildiği üzere kodlamalar görüşme soruları kapsamında araştırmanın amacını yansıtmaya yönelik 4 kategoride toplanmıştır. Kodlamalar sonrası görüşme esnasında sık tekrar edilen ve üzerinde durulan bulgulardan ilişkili temalar belirlenerek tabloda ifade edilmiştir. Bilgisayar destekli nitel veri analizi programı olan atlas.ti 7 programı ile kod ve temalar arasında ilişkiler Tablo 3.'te gösterilmiştir.

**Tablo 3.**

*Görüşme analizleri sonuçları tablosu*



Araştırma bulgularının analizinde 4 tema başlığı ve 29 alttema kodu belirlenerek bulgular değerlendirilmiştir. Birinci tema başlığı *organizasyonların Second Life sanal dünyasında faaliyet gösterme nedenleri* olarak belirlenmiş ve 8 kod oluşturulmuştur. İkinci tema başlığı *Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünyaları tercih etme sebepleri ve avantajları* şeklinde belirlenerek 8 kod oluşturulmuştur. Üçüncü tema başlığı *Covid-19 döneminde Second Life'in organizasyonlara etkisi* şekline belirlenerek 8 kod oluşturulmuştur. Son olarak dördüncü tema başlığı *Covid-19 süresince Second Life'in organizasyonlar tarafından kullanımı ve geleceği* olarak belirlenerek 5 kod oluşturularak analiz şeması belirlenmiştir.

Katılımcı bulgularının analizine göre;

- Organizasyonların Second Life'ta faaliyet gösterme nedenleri arasında belirtilen olumlu imaj yaratmak ve güvenilirliği sağlamak arasında ilişki mevcuttur.
- Second Life'in sürükleyici ve etkileşimli bir yapıya sahip olması Covid-19 döneminde organizasyonların faaliyetlerine etkisi arasında ilişki tespit edilmiştir. Organizasyonlar Covid-19 döneminde uluslararası etkili iletişim ve etkileşim sağlamak, daha fazla etkinlik ve bağış toplamak amacı sanal dünyada hareket etmişlerdir.
- Second Life'ta bağış yapmanın oldukça kolay olduğu ve Second Life'in uluslararası görünürlüğü artırmanın bir yolu olarak ifade edilmesi, yeni bağış ve kaynak havuzu oluşturma arasında ilişki tespit edilmiştir.
- Covid-19 döneminde Second Life'in organizasyon faaliyetlerinde katılımcı sayısının artırmıştır. Bunun bir parçası olarak Second Life kullanıcı sayısında Covid-19 döneminde kullanıcı artışı yaşanmıştır. Buna karşın tespit edilen çelişki Second Life kullanıcı sayısında kullanıcı sayısı artmayacaktır ifadesidir.
- Second Life organizasyonlara kalkınma ve gelişim sağlar ifadesi ile Covid-19 döneminde daha fazla etkinlik ve bağış toplanmıştır ifadesi arasında ilişki mevcuttur.
- Covid-19 döneminde Second Life'in organizasyonlara olumlu katkı sağlaması Second Life geleceğinin umut vaad etmesi arasında ilişki mevcuttur.
- Covi-19 döneminde Second Life'in sosyal bir çıkış alanı olarak tercih edilmesi ile Second Life kullanıcı sayısının Covid-19 döneminde artışı arasında ilişki belirlenmiştir.

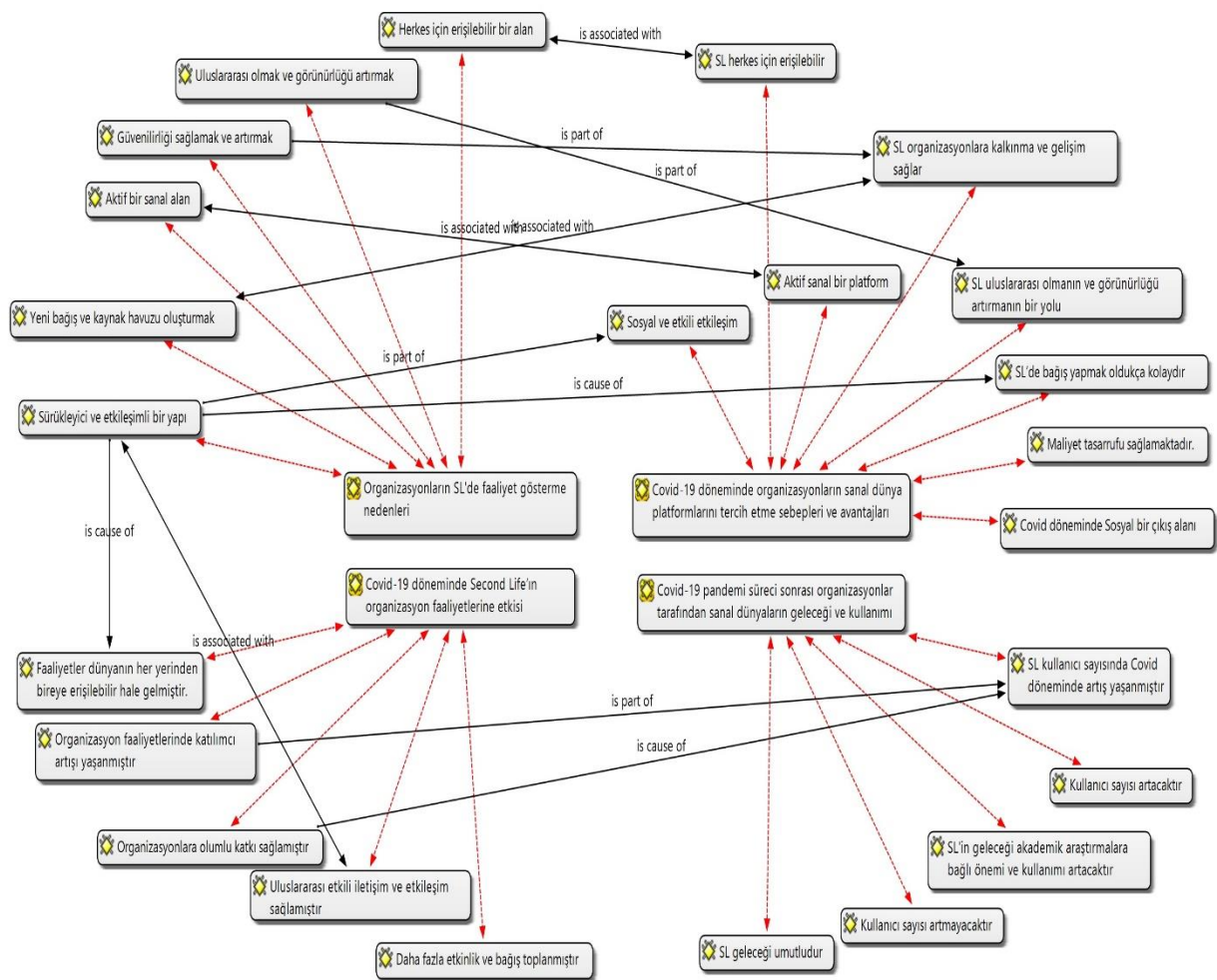


- Covid-19 döneminde organizasyonların Second Life’ı maliyet tasarrufu sağladığı için tercih etme sebebi ile Second Life geleceğinin umutlu olması arasında ilişki mevcuttur.

Görüşme analiz sonuçları tablosu (Tablo 3.) sonrası ikinci adım olarak aşağıda gösterilen analizlere ulaşılmıştır (Tablo 4.).

**Tablo 4.**

*Görüşme Analizleri Tablosu*



Tablo 4.'te belirtilen analiz sonuçlarına göre;

Organizasyonların Second Life'ta faaliyet gösterme nedenleri ile Covid-19 döneminde sanal dünya platformlarını tercih etme sebeplerine verilen cevaplar benzerlik göstererek aralarında

ilişki belirlenmiştir. Bu sebeple Covid-19 gibi küresel sağlık krizi dönemlerinde sanal dünyaların tercih edildiği söylenebilir. Second Life’ın sürükleyici ve etkileşimli yapısı nedeni ile bağış yapmanın oldukça kolay olduğu ve bu nedenle organizasyonların Second Life’ta etkinlik yapmayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Ayrıca sanal dünyalar sürükleyici ve etkileşimli yapısı ile organizasyon faaliyetleri için Covid-19 döneminde cazip bir platform olarak öne çıkmaktadır. Dünyanın her yerinden bireylerin erişebileceği bir platform olarak organizasyonların görünürlüğünü arttırmaya da fayda sağlayan sanal dünyalar organizasyonlar için cazip bir araç olarak benimsenmektedir. Covid-19 döneminde Second Life’ın organizasyon faaliyetlerine daha fazla bağış ve maliyet tasarrufu sağladığı belirlenerek, Covid-19 sonrasında da artan bir şekilde sanal platformların kullanılacağı belirlenmiştir. Analiz şemasına göre belirlenen bulgular sonrası, tüm katılımcılar ile yapılan derinlemesine mülakat görüşmelerinden alıntılar yapılarak bulgulara ayrıntılı bir şekilde yer verilmiştir.

### **Kurucu Görüşmeleri ve Sonuçları**

Araştırmacı tez araştırması kapsamında incelediği dört aktif kâr amacı gütmeyen organizasyon ile ilgili daha detaylı bilgi edinmek adına organizasyonların kurucu avaturları ile görüşme yapmıştır. Görüşmeler 09.02.2021-30.05.2021 tarihleri aralığında derinlemesine mülakat şeklinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya dâhil edilen American Cancer Society, Live and Learn Kenia Feed a Smile, Virtual Ability ve Whole Brain Health isimli kâr amacı gütmeyen organizasyon kurucu veya yetkilileri ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcı üst düzey avaturlar ile anlık mesajlaşma bölümü yardımıyla yapılan görüşmeler, Word dosyasına aktarıldıktan sonra incelenerek, analiz yapılmıştır. Kurucu avaturların, kişisel özellikleri ile araştırma kapsamında yer alan soruların başlıkları ve bulguları bu bölümde yer alacaktır. Aşağıdaki tabloda (*Tablo 5.*) kuruculara yönlendirilen görüşme soruları sonrası oluşturulan başlıklar verilmiştir;

**Tablo 5.***Kuruculara Yönlendirilen Görüşme Soruları Sonrası Oluşturulan Başlıklar*

1. Kurucusu olduğunuz organizasyon tanıtımı
2. Second Life sanal dünyasında var olma nedenleri
3. Kuruluş faaliyetlerinize yönelik görüşleriniz ve en beğenilen organizasyon etkinliği
4. Covid-19 döneminde Second Life'ın organizasyon faaliyetlerine etkisi
5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler
6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler
7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları
8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği ve kullanımı

- **Gentle Heron – Virtual Ability Island ( Sanal Yetenek Adası)**

Avatar ismi Gentle Heron olan Virtual Ability Adası'nın kurucusu ile araştırmacı avatar Mary Eva 29 Mart 2021 tarihinde 60 dakika süren bir görüşme gerçekleştirmiştir. Gentle Heron fiziksel dünyada 72 yaşında, yüksek lisans mezunu ve emeklidir. Amerika'da yaşayan Gentle Heron' un avatar yaşı 13 yıl 11 aydır. Genel olarak 16 saatini Second Life dünyasında geçirmektedir. Second Life'm hayatının büyük bir parçasını oluşturduğunu belirtmektedir. Görüşme soruları sonrası oluşturulan başlıklara yönelik bulgular;

1. **Sanal Yetenek (Virtual Ability) Organizasyon Tanıtımı:** Gentle Heron, Virtual Ability'nin ilk olarak 2007 yılında Second Life'ta disiplinler arası bir akran destek platformu şeklinde faaliyet gösterdiğini, daha sonra vergiden muaf, kâr amacı gütmeyen organizasyon olarak varlıklarını devam ettirdiklerini belirtmiştir. Ayrıca kurucusu olduğu organizasyonun Second Life dünyasında faaliyet gösterdikten sonra gerçek dünyaya taşınan ilk topluluk olduğunda altını çizen Gentle;Virtual Ability'nin fiziksel dünyada zihinsel, duygusal, gelişimsel veya fiziksel(tamamen görme engelli veya işitme engelli) engeli bulunan bireyleri sanal bir ortamda iyileştirmek için yardımcı olduklarını belirtmiştir (Krueger A. , 2013).Kurucu avatarın belirttiğine göre; finansmanlarının çoğu üniversite, devlet kurumu veya benzerleri ile yapılan kurumsal sözleşmelerden gelmektedir ve sanal alanlar dışında herhangi bir etkinlik yapmamaktadırlar.

2. **Organizasyonun Second Life sanal dünyasında var olma sebebi:** Second Life sanal dünyası, organizasyon kapsamında yapılan bütün faaliyetleri herkes için erişebilir hale getirme şansı yaratmaktadır. SL’de gününbirlik etkinlik düzenlenebilmekte ve her yerden herkesin katılımı sağlanarak bireyler için mutlaka yapabilecekleri bir şeyler sağlanmaktadır. Gentle, üyelerinin fiziksel hayatta belki de ulaşamayacakları fakat SL’de ulaşabilecekleri birçok etkinlik, dans, eğitim ve kamp ateşi sohbetleri gibi, sosyal haftalık etkinliklerini kolayca gerçekleştirebildiklerini aktarmıştır. Görme engelli bireylerin sağlık ve zindelik gibi etkinlik kapsamında oluşturulan posterleri okuyabilmeleri için özel olarak not kartları oluşturduklarını belirtmiştir. Topluluk tarafından gerçekleştirdikleri etkinlikleri; *“İtalyan üyelerimizden birinin her hafta lezzetli tarifler paylaştığı Slatan’ın Yemek Kitabı gibi eğitici etkinliklerimiz de var. Ve bizim de beceri geliştirme etkinliklerimiz var. İngiltere’den bir üyemiz bize balon avatarlarını nasıl yapıldığını öğretti. Bu eğlenceliydi. Ve tabii ki her yıl SL halkı için 2 büyük konferansımız oluyor. Profesyonel konferanslar, ancak ücretsiz ve herkesin katılmasına açık. Ayrıca her ay Health Info Adası’nda sağlık ve zindelik konularında halkın katılımı için poster setlerimiz var. Sergileri interaktif hale getiriyoruz.”* şeklinde ifade ederek etkinliklerin herkesin erişimine açık olduğunu belirtmiştir.
3. **Second Life’ ta kuruluş faaliyetlerine yönelik görüşler ve SL’de beğenilen etkinlik:** Second Life sanal dünyasında faaliyet gösteren organizasyonların bağış toplamak için oldukça çaba göstermelerinin gerektiğini ifade eden Gentle Heron, diğer kuruluşlardan Virtual Ability’nin farklı olduğunu ve hizmet için sanal dünyada var olduklarını belirtmiştir. Sanal dünyada yer alan organizasyonların bağış toplamak veya farkındalık yaratmak amacı ile faaliyet gösterdiklerini ifade etmiştir. Virtual Ability’nin faaliyetlerini; *“Üyelerimiz bir sınıfa ders vermek veya bir saha gezisine liderlik etmek veya diğer topluluklarla çalışmak (desteklediğimiz tüm faaliyetler) için gönüllü olduğunda, aslında geliştirdikleri beceri ve yeteneklerden kişisel olarak yararlanıyorlar. Topluluk üyelerimizden birkaçı burada daha sonra fiziksel dünyada edindikleri becerileri kullandılar. Bize artık işte veya gündelik ortamlarda diğer insanlarla uygun şekilde etkileşim kurabileceklerini söylüyorlar. Bu yüzden özgüven ve sosyal beceriler geliştiren etkinlikleri ve katılımı teşvik ediyoruz.”* cümleleri ile belirterek katılımcıların second life sanal dünyasında beceri ve yeteneklerini geliştirerek fiziksel dünyada da yararlandıklarını ifade etmiştir. Gentle Heron, Second Life da American Cancer Society/ Relay for Life etkinliğinin oldukça başarılı olduğunu belirtmiştir.

- 4. Covid-19 döneminde Second Life’ın organizasyon faaliyetlerine etkisi-katkısı:** Kurucu avatar söz konusu organizasyon Virtual Ability üzerinde, Covid-19’un etkisinin oldukça az olduğunu ifade etmiştir. Second Life sanal dünyasında vakit geçirmek için zaten evde sosyal izolasyona alışık olduklarını ifade ederek, geçmişte Second Life ’tan ayrılan birçok kullanıcının geri döndüğünü ifade etmiştir.
- 5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler:** Günlük operasyonlarında ve faaliyetlerinde bir değişiklik olmadığını belirten kurucu Covid-19 pandemi sürecinin tüm organizasyonlara bir uyarı olduğunu altını çizmiştir. Yönetim kurullarından birinin Covid sebebi ile vefatı sonrası gerçek hayatta ve sanal hayatta işleyiş açısından aksaklık yaşadıklarını belirtmiştir.
- 6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler:** Organizasyon kapsamında Covid-19 pandemi süreci ile ilgili bazı aylık poster setlerine ve blog makalelerinin yayınlandığı belirtilmiştir. Aynı zamanda Covid-19 ile ilgili konular hakkında bilgi paylaşımı amacı ile grup sohbetlerinde tartışmalar oluşturduklarının altını çizerek katılımcılara güvenilir bilgi kaynakları yönlendirdiklerini ifade etmiştir. Aşılarda ve virüsler hakkında eğitime, hijyene ve bunun ne kadar önemli olduğuna çok fazla vurgu yapılmak üzere bazı faaliyetler düzenlendiği belirtilmiştir. Uluslararası alanda hizmet verdiklerini ifade eden kurucu, sanal dünyada faaliyet göstermeye etki eden faktör olarak, fiziksel engellerin olmadan uluslararası iletişim kurulabilirliği göstermiştir.
- 7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları:** Organizasyon kurucusu Gentle Heron *“SL’de fiziksel mesafeye gerek yok. Ve potansiyel tehlikeler olmadan sosyal etkileşimin faydalarını elde ediyoruz. Bir bütün olarak SL için cevap veremem, ama bunlar bizim topluluğumuz için gördüklerim.”* Şeklinde açıklamada bulunarak, Second Life’ın pandemi sürecinde etkileşim alanı olarak kullanılabilir bir alan olduğunu belirtmiştir.
- 8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği:** Araştırmayı destekleyici önemli sorulardan olan bu görüşme sorusuna Gentle Heron; *“ Araştırmacılar, kâr amacı gütmeyen kuruluşlara kendilerinin ve hizmet ettikleri kişilerin sanal dünyalarda varlık göstererek elde edebilecekleri faydaları ne kadar çok gösterirse, sanal dünyalar da o kadar çok kullanılacaktır.”* şeklinde önemden bahsetmiştir. Covid-19 pandemi süreci sonrasında da araştırmacılar

Second Life sanal dünyası ve kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerinde durmaya devam ettikçe kullanımının ve öneminin artacağını savunmuştur.

Virtual Ability kurucu avatarı Gentle Heron 'un görüşmesinden elde edilen bulgular sonucu, organizasyonun bireylere sanal dünya ortamında akran desteğinin yanı sıra bilişsel, psikolojik, zihinsel yönden destek veren faaliyetler gerçekleştiği gözlenmektedir. Oregon Üniversitesi'nden Donna Davis ve Tom Boelstorff 200 RL engelli olan, SL avatarını gözlemlemiştir. Araştırmanın sonunda Second Life sanal dünyasının zihinsel ve fiziksel olarak engelli bireylerin sosyalleşmesi ve iletişimlerini güçlendirerek anlamlı ilişkiler kurabileceklerini belirtilmiştir (Brazil, 2018). Second Life sanal dünyasında yer alan avatarların, beş tanesinden birinin engelli olduğu ve araştırmalar sonucunda gerçek hayatta engelli bireyleri sosyal ve duygusal yönden olumlu etkilediği araştırmalarda belirtilmiştir (Krueger A. , 2013, s. 1-2). Covid-19 pandemi süreci ile birlikte katılımcı sayılarında artış olduğu belirtilmiştir. Covid-19 pandemi süreci sonrasında akademik araştırmaların ne kadar çok olur ise Second Life kullanıcı oranının artacağı görüşüne varılmıştır.

- **Brique Topaz –Live and Learn in Kenia / Feed a Smile**

Avatar ismi Brique Topaz olan Live and Learn Kenia (LLK) kurucusu ile araştırmacı avatar Mary Eva 14 Şubat 2021 tarihinde Feed a Smile 'da 84 dakika süren bir görüşme gerçekleştirmiştir. Etkinlik zamanlarında SL'de 7 ile 9 saat arası vakit geçirdiğini belirtilen kurucu 11 yıl 4 aydır SL'de faaliyet gösterdiğini belirtmiştir. Görüşme soruları sonrası oluşturulan başlıklara yönelik bulgular;

1. **Live and Learn Kenia / Feed a Smile Organizasyonunun Tanıtımı:** Live and Learn Kenia'yı yaklaşık 20 yıl önce Second Life 'ta kurduğunu belirten görüşmeci avatar, Feed a Smile Lavender Field alanında bağış toplamak amacı ile etkinlik düzenlediklerini belirterek, toplanan bağışların doğrudan Kenya'nın Nakuru kentinde yaşayan ihtiyaç sahibi çocuklara ulaştığını belirtmiştir. Organizasyon kapsamında toplanan bütün bağışların doğrudan yardıma muhtaç çocuklara ulaştığını önemle belirtmiştir.
2. **Organizasyonun Second Life sanal dünyasında var olma sebebi:** İngiltereli bir arkadaşının önerisi ile gönüllü olmaya karar verdiğini belirten Brique Topaz, Second Life sanal dünyasına Live and Learn için bir platform kurma amacıyla geldiğini belirtmiştir. Second Life sanal dünyasında var olma sebeplerini;

*“Second Life, binlerce insanın binlerce farklı sebepten dolayı toplandığı bir yerdir. Ancak LLK için bu, daha uluslararası olmanın bir yoluydu. Burada dünyanın her yerinden insanlarla tanışıyorum - ve aynı nedenle yardıma muhtaç çocukları beslemeye yardım etmek için Lavender Fields’e geliyorlar.”* cümleleri ile açıkça ifade etmiştir. Feed a Smile sayesinde birçok avatar yardıma muhtaç olan Kenya’da ki çocuklara yardım etmektedir. Second Life bünyesinde yapacakları etkinlik öncesi önemli ve büyük hazırlıklara girildiğini belirten kurucu avatar, Facebook reklamları ile de etkinliklerini tanıttıklarını ve bunların hepsinin bağışçılar yardımı ile yapıldığını belirtmiştir.

**3.Second Life’ ta kuruluş faaliyetlerine yönelik görüşler ve SL’de beğenilen etkinlik:**Second Life dünyasında yapılan bütün etkinlikler ve her organizasyon değerlidir şeklindeki açıklaması ile kurucu avatar Brique Topaz; Second Life’ta yapılan etkinliklere yönelik görüşlerini, *“Her organizasyonun arkasında, bir çeşit iyilik yapmak isteyen bir avatar vardır ve her avatarın arkasında, onu çalıştırmak için zaman ve enerji harcamaya istekli bir kişi vardır... Kenya’da adım Mama Brique, Yüzlerce çocuğun annesi gibi hissediyorum.”* şeklinde ifade etmiştir. Etkinlik yapan bazı insanların diğerlerini kandırmaya çalıştığını ve bu durumun diğer bireyler ile kuruluşlar üzerinde güvensizlik ortamı yarattığını ifade etmiştir. Rekabetle ilgili bir sorununun olmadığını belirterek uzun zamandır SL’de vakit geçirmenin diğer insanlara karşı olumlu bir imaj sağladığını belirtmiştir.

**4. Covid-19 döneminde Second Life’in organizasyon faaliyetlerine etkisi-katkısı :**Second Life’in kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerinde Covid-19 pandemi sürecinde kesinlikle etkisi olduğunu belirten kurucu avatar, Nisan 2020 ve Aralık 2020 tarihleri arasında “Corona Acil Yardım” projesi ile okullarına gidemeyen Kenyalı çocuklar ve işini kaybeden aileler için yardım paketleri oluşturduklarını ifade etmiştir. Ve sekiz ay boyunca Second Life’ta yapılan bütün etkinlikleri bu amaçla yaptıklarını belirtmiştir. Second Life’in kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından en önemli etkisini, resmin küçük ama en önemli parçası olarak ifade etmiştir.

**5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler:** Kenya’da Covid nedeni ile spor, sanat, dans, müzik gibi birçok faaliyete izin verilmediği için yardıma muhtaç çocukların olumsuz etkilendiğini belirtmiştir. Ancak kurucu avatar, sanal dünyada yapılan etkinlikler sonucu toplanan bağışlar ile 300 öğrenciye yaptıkları Live and Learn Center’da sıcak yemek sağladıklarını belirtmiştir.

**6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler:** Covid-19 ile birlikte yine etkinliklere değişiklik olmadan devam ettiklerini belirten Brique Topaz, toplanan bağışların Corona Acil Yardım'a gittiğini belirtmiştir. Konser ve sanat sergileri gibi etkinlik sıklığında bir değişiklik olmamıştır. Sanal dünya kullanıcılarının Covid-19 pandemisi ile birlikte kapanmalara maruz kalmaları sonucu sanal dünyalarda daha fazla vakit geçirdiklerini ve gidenlerin tekrar geri döndüğünü ifade eden kurucu avatar, bireylerin sanal dünyada etkinlik yapmak için daha istekli olduklarını belirtmiştir

**7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları:** Bireyler Second Life'a farklı sebepler ile gelip farklı sebepler ile de kalabilmekteledir. Sanal dünyaların olanaklarının kullanılarak pek çok şeyin mümkün kılınabileceğini söyleyen kurucu; *“Sanal dünyayı anlamayan çoğu insan için bunlar oyun olarak görülüyor, geçiş zamanı veya zaman kaybı bile olduğu düşünülüyor. Ama SL'yi bir oyun olarak gören çok az sayıda SL kullanıcısı ile tanıştım... Kar amacı gütmeyen kuruluşlar gibi, RL'de bağış yapmak için mali imkânlara sahip olmayan insanlar, sadece 100 lindens ile (-ki bu sadece 0,30 sent €) gerçekten bir şeyler yaptığını bildiklerinde iyi hissediyorlar – örneğin RL'de 30 sent bağışlarsa gülünecekler ... Ama burada - örneğin - bir çocuk için bir günlük yemek demek. Sadece buna sahip olmak bile güzel bir duygu. İnsanlar, onlara bu olasılığı sundukları için bana gerçekten teşekkür ediyorlar. Bu çok şey ifade ediyor! Ve bence çok şey kanıtıyor.”* şeklinde ifadelerini belirterek sanal dünya platformlarının tercih edilme sebebi ve avantajını belirtmiştir.

**8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği:** Kullanıcı sayısının ilerleyen dönemde artmayacağını düşünen kurucu avatar, bu durumun kâr amacı gütmeyen organizasyonları yöneten insanların olasılıkları ne kadar ciddiye aldıklarına ve ne kadar para toplamayı umduklarına bağlıdır şeklinde ifade de bulunmuştur. Brique, bazı kuruluşların Second Life'ta etkinlik yapmayı gerçek bir iş olduğunu amaç edinmeleri fakat bazı kuruluşların ise sadece biraz para toplayıp eğlenmeyi amaç edindiklerini belirtmiştir.

Kurucu avatar ile gerçekleştirilen görüşme bulgularından Second Life sanal dünyasının özellikle Covid-19 döneminde birçok açıdan organizasyonlara katkı sağladığı söylenebilir. Covid-19 sonrası SL dünyasının organizasyonlar tarafından kullanılıp kullanılmayacağı ve



kullanıcılarda artışın yaşanıp yaşanmaması durumu, organizasyon kurucularının SL faaliyetlerini ve işi ne kadar ciddiye alıp almadıklarına bağlı olduğu şeklinde yorumlanabilir.

- **Wisdom Seeker (Lissena) – Whole Brain Health**

Wisdom Seeker (Lissena), Second Life sanal dünyasında Yaratıcı Yaşlılar Topluluğu'nun ve Yaşam Boyu Öğrenme topluluğunun lideridir. Aynı zamanda bir kâr amacı gütmeyen organizasyon özelliği taşıyan Whole Brain Health'in kurucularındandır. Lissena ile araştırmacı avatar Mary Eva 16 Şubat 2021 tarihinde açık uçlu soruların yer aldığı kısmı tamamlayarak, demografik özelliklerin yer aldığı kısmı kurucu avatarın yoğun programı sebebi ile 7 Nisan 2021 tarihinde tamamlamışlardır. İlk görüşme 47 dakika, ikinci görüşme yaklaşık 15 dakika sürmüştür. Yüksek Lisans mezuniyet derecesine sahip kurucu avatar gerçek hayatta Terapi Koçluğu yapmaktadır. Avatar yaşı 9 yıl 5 ay olan kurucu Second Life sanal dünyasında günlük 3 veya 5 saat geçirmektedir. Lissena'nın görüşme sorularına verdiği cevaplar sonucunda elde edilen bulgular;

1. **Whole Brain Health (Tüm Beyin Sağlığı) Organizasyon Tanıtımı:** Lissena fiziksel dünyada birkaç yakın akrabasının beyinde demans geliştirdiğini yani beyin ile ilgili bazı işlevleri kaybettiklerini gözlemledikten sonra bu durumun bireyler için oldukça zor olduğunu fark etmiştir. Resmi ve gayri resmi olarak beyin sağlığı ile ilgili birçok araştırma yapmaya başladığını belirten Lissena, demans geliştirmekten kendisini nasıl alıkoyacağını yollarını aramaya başlamıştır. Second Life'ı keşfettiğinde önemli bir akran destek platformunun olabileceğini ve bu noktada SL'in çok önemli bir oyuncu olduğunu belirtmiştir. Second Life'a bireylerin gelerek beyin sağlıklarına katkı sağlayıp sağlayamayacaklarını gözlemleninin oldukça ilginç olduğunu düşünerek, asıl kâr amacı gütmeyen kuruluşu *Yaşlanmayan Zihin projesi (Ageless Mind project)* ismi ile başlattıklarını ifade etmiştir. Bahsedilen bu projenin bir parçası olarak kocası ile birlikte Whole Brain Health topluluğunu 2015 yılında Second Life sanal dünyasında kurmuştur. WBH topluluğunun sadece SL'de faaliyet gösterdiğini belirterek Second Life sanal dünyasında yer alan Nonprofit Commons'ta topluluğu ile de aktif olarak çalıştıklarını belirtmiştir. Ayrıca Opemsim'de de sanal bir köye sahip olduğunu ifade etmiştir.

- 2. Organizasyonun Second Life sanal dünyasında var olma sebebi:** Second Life'ta var olma sebebini kurucu avatar Lissena; hayal gücünün ve yaratıcılığın kalkınma ve gelişim göstermede önemli olduğunu belirterek, beyin eğitimi programlarının sanala taşıyarak daha fazla insana ulaşım sağlayacağını merak ettiğini ifade etmiştir. WBH için gerçekleştirilen bütün etkinliklerin ve her şeyin ücretini ödemediğini belirterek, daha fazla bağış için etkinlik düzenlediklerini ifade etmiştir. Tüm faaliyetlerinin amacının bireylerin beyin sağlıklarını nasıl koruyacaklarına yönelik olduğunu, daha iyi bir sağlığa kavuşmak için neler yapmaları gerektiğini aktarmak ve bunları gerçek hayatta uygulamalarını (daha çok egzersiz yapmak gibi) sağlamak olduğunu belirtmiştir (Krueger A. , 2013).
- 3. Second Life' ta kuruluş faaliyetlerine yönelik görüşler ve SL'de beğenilen etkinlik:** Lissena WBH için; *“Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar burada çok başarılı olabilir. Sürükleyici etkileşimli yapısı ile insanlar sosyalleşebilir. Sinir bilim, sanat, pozitif psikoloji, yoga eğitimleri ile beyinlerinin eğlenceli bir şekilde çalışmasını sağlayabilirler.”* şeklinde bir cevap vererek etkinliklere yönelik görüşünü belirtmiştir. Feed a Smile veya Nonprofit Commons'ta ait birkaç oyunu kendi bünyelerinde kullandıklarını belirten kurucu avatar sanal dünyaların dışarı çıkmanın zor olduğu zamanlarda yani kısıtlamaların olduğu dönemde topluluklarının görünürliğini kazanma şansını sağladıklarını ve nasıl daha fazla başarılı olabileceklerini gözlemlediklerini belirtti.
- 4. Covid-19 döneminde Second Life'ın organizasyon faaliyetlerine etkisi-katkısı:** Fiziksel dünyada asla tanışamayacağı bireyler ile iletişim kurabildiğini belirten kurucu avatar Lissena Covid-19 döneminde Second Life'a daha fazla kullanıcının katıldığını ve daha önceden sanal dünyadan ayrılan birçok avatarın geri döndüğünü belirtmiştir. Daha fazla kullanıcının sağlık için Second Life'ı tercih ettiğini ve ilgi gösterdiğini ifade etmiştir. Önemli katkısı olarak da dünyanın her yerinden kullanıcıya erişmenin önemini ve ufku genişlediğini belirterek, *“Covid hakkında bilgi edinmek, düşüncelerinizi ve duygularınızı ifade etmenin güvenli yollarına sahip olmak, yeni şeyler denemek, hepsi tek bir yerde yani Second Life'ta olabilir. Seyahat etmenize gerek yok. Ve eğer bir engel veya kısıtlama seni evde tutuyorsa burada kendinizi özgür hissedebilirsiniz.”* sözleri ile sanal dünyaların Covid-19'un döneminde yer alan organizasyon faaliyetlerine etkisi ve katkısını belirtmiştir.

- 5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler:** Covid-19 ile birlikte organizasyon bünyesine daha fazla kullanıcının dâhil olduğunu ifade eden kurucu, Covid hakkında daha fazla bilgiyi kullanıcıya aktarmak için birçok yol geliştirdiklerini ve faaliyet gösterdiklerini söylemiştir. Linden Lab. Şirketinin kendisinden Covid ile ilgili bilgilendirici bir video istediklerini belirtmiştir. Video Second Life Blog ana sayfası ve Youtube üzerinden kullanıcılara erişim halinde yayınlanmıştır. Kuşaklar arası etkileşimde yeni ve aktif bir yol almalarını sağladığını savunan Second Life'ın insanlarla etkileşim kurmak için yöntemlerini iyileştirebildiklerini belirterek, bu dönemde çalıştıkları kullanıcıların çoğunun yükseköğretimden olduğunu ifade etmiştir. WBH'de Covid döneminde maske kullanımı, aşular ve diğer konular hakkında SL'de ki alanda panolara yer verdiklerini ve fiziksel dünyada bazı makale araştırmalarına katkı sağladıklarını belirtmiştir.
- 6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler:** Covid-19 döneminde sanal dünyada, Covid Öğrenim Merkezi(Covid Learning Center) oluşturduklarını ve ayrıca Social Distancing Stories (Sosyal Uzaklık Hikâyeleri) yarışmasına destekleyici olduklarını ifade etmiştir. Sosyal Uzaklık Hikâyelerini oluşturdukları kitabı Second Life'ta yer alan Covid alanında kullanıcılara açık olarak sunduklarını belirtmiştir. Sürekli kendilerini geliştirerek kullanıcıların Covid hakkında tartışma grupları yardımıyla konu ile ilgili daha az endişelenmelerine olanak verdiklerini belirtmiştir.
- 7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları:** Kurucu avatar Lissena, Covid-19 ile birlikte birçok kullanıcının Second Life'ı keşfettiğini belirtmiştir. Kısıtlanmalar sebebi ile Second Life'ta artan kullanıcı sayısı ve geri dönen avatar sayısı ile birlikte eğitim kurumlarının second Life'a ilgisinin arttığını da belirtmiştir.
- 8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği:**  
Covid-19 pandemi süreci ile birlikte kâr amacı gütmeyen organizasyon olmasa da eğitim kurumlarında ve öğrencilerde artış yaşandığını aynı zamanda Nonprofit Commons topluluğunda yeni birçok üyenin olduğunu ve bu durumun bir şeyler ifade ettiğini belirterek ve emin olmamak ile birlikte Second Life'ın geleceği ile ilgili umut hissettiğini açıklamıştır.

- **Gem Sunkiller-Shadow – American Cancer Society**

Avatar ismi Gem Sunkiller olan topluluk liderlerinden olan Second Life kullanıcısı gerçek hayatta 64 yaşında ve küçük grupların öğretmenlerinin mentorluğunu yapmaktadır. Mezuniyet durumu yüksek lisans olan yetkili avatar ABD’de yaşamaktadır. Second Life’ta günlük 3 saat ile 5 saat arası vakit geçiren Gem Sunkiller’in avatar yaşı 11 yıl 2 aydır. American Cancer Society’de Relay for Life topluluğunun 2021 Sezon Lideri olarak görev yapmaktadır. 26 Mayıs 2021 tarihinde araştırmacı avatar May Eva ile 62 dakika süren görüşme gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucu elde edilen bulgular;

**1. American Cancer Society / Relay for Life Organizasyon Tanıtımı:** Katılımcı avatar öncelikle American Cancer Society Relay for Life hakkında fiziksel dünya hakkında bilgi vermiştir; *“Gordy Klatt, 1985 yılında Relay For Life için bir bağış kampanyası olarak Relay For Life’ı başlattı. ACS için para toplamak amacıyla Washington, Tacoma’da bir parkurda yürüyerek/koşarak başladı, birkaç arkadaşı ve destekçisi buna devam etmelerini önerdi. Tek bir adamın vizyonundan yola çıkarak, topluluk temelli bir bağış toplama hareketi büyüyerek 30 ülkede 5000’den fazla Relay etkinliğine ev sahipliği yaptı. Relay For Life, Amerikan Kanser Derneği’nin imza kampanyasıdır. Kuruluşunda, Dernek 1912 yılında bir grup doktor ve meslekten olmayan kişiler tarafından kanserle mücadele etmek için toplumun tutumunu ve anlayışını değiştirmek zorunda olduğumuzu kabul eden kişiler tarafından kuruldu.”* (Trisko, 2019). 2005 yılında *Jade Lily* isimli avatar büyük çabalar sarf ederek kâr amacı gütmeyen organizasyonlarının geleceğini ve bir fon yaratma aracı olarak Second life dünyasını kanıtlamaya çalışmıştır (Fandom). Yine 2005 yılında *Jade Lily* isimli avatarın sanal dünyaları bir bağış toplama etkinliği alanı olarak kullanıp, toplanan bağışları American Cancer Society’ye bağışlamak üzere Linden Dolar toplama fikri ile ACS ile iletişime geçtiğini belirten Gem Sunkiller, aynı yıl bir ön gösterim düzenlenerek toplamda 5.000 USD toplandığını ifade etmiştir. Lider avatar, ACS topluluğunun bu durumu eşsiz bir fırsat olarak görerek, 2006 yılında Relay for Life etkinliklerini resmi olarak Second Life’ta gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. American Cancer Society’nin 2005’ten itibaren günümüze kadar toplamda 4 Milyon ABD Dolarından fazla para topladığını belirten Gem Sunkiller, SL’i sanal dünyanın en büyük ve en başarılı bağış toplama hareketi olarak nitelendirmiştir (Kim, Lyons, & Cunningham, 2008).

**2. Organizasyonun Second Life sanal dünyasında var olma sebebi:**

Relay for Life'ı American Cancer Society'nin bir bileşeni olarak tanımlayan Gem Sunkiller, topluluğun fiziksel dünyada da var olduğunu, hem sanal dünyada hem de fiziksel dünyada aktif faaliyetler gerçekleştirdiklerini, herhangi bir sebep ile fiziksel dünyada etkinliklere katılmayanların sanal dünya sayesinde katkı sağlayabildiklerini ve etkinliklere katılım gösterdiklerini ifade etmiştir. Second Life sanal dünyasında bulunma sebeplerini, Amerika Kanseri Derneği'nin Hayat Kurtarmak ve Kansersiz Bir Dünya için Mücadeleye öncülük etmek amacı ile küresel olarak misyonlarını finanse etmeye yardımcı olmak şeklinde açıklamıştır. Second Life sanal dünyasında Fantasy Fair, Noel Fuarı ve Ev – Bahçe Fuarı, DJ gösterileri ve Dj yarışmaları, dans partileri şeklinde farklı etkinlikler gerçekleştirdiklerini belirtmiştir.

- 3. Second Life' ta kuruluş faaliyetlerine yönelik görüşler ve SL'de beğenilen etkinlik:** Bünyesinde yer almasından dolayı American Cancer Society ve Relay for Life etkinliklerini beğendiğini belirten yetkili avatar, Second Life'ta yer alan etkinliklere yönelik görüşlerini;

*“Second Life'ta para toplayan birçok kar amacı gütmeyen kuruluş mevcut ve ihtiyacı olanlara yardım etmek için hepsinin değeri vardır. Relay, Second Life'ta hem güvenli hem de şeffaf araçlar kullanarak bağış toplama konusunda uzun bir başarı geçmişine sahiptir. Bu kaynak yaratma araçları, teknoloji büyüdükçe her yıl gelişmeye devam ediyor. Diğer bir yönü de topluluk odaklı olması, sezonu doğru yolda tutmaya yardımcı olacak liderler var, ancak takımlar gerçekten nasıl bağış toplayacaklarını kontrol ediyor. Relay'in gerçekten yanlış bir yolu yok.”* şeklindeki ifadeleri ile açıklamıştır.

- 4. Covid-19 döneminde Second Life'ın organizasyon faaliyetlerine etkisi-katkısı:** 2020 yılında Covid-19 sebebi ile birçok kişisel etkinliğin iptal edilmesi sebebi ile, Relay topluluklarının bağış toplamaya devam etmek için çevrimiçi platformları kullandıklarını belirterek, bazı toplulukların bağış toplamak amacı ile sanal dünyalara geri döndüklerini belirtmiştir. Sanal dünyada içerisinde de RFL platformlarının var olması sebebi ile Covid döneminde aksaklık yaşamadan etkinliklerine devam edebildiklerini söyleyen Gem Sunkiller, Linden Lab. 'ın Relay for Life için imza destekleyicisi (sponsoru) olduğunu, ACS ile birlikte çalışarak mücadele için ellerinden geleni yaptıklarını belirtmiştir. RFL of SL çabalarına meşruiyet katan Linden Lab.'ın topluluğu incelediğini ve kâr amacı gütmeyen iki etkinlikten biri olduğunu belirtmiştir. Second Life sayesinde ve Linden Lab. Sayesinde toplanan bağışların gerekli yerlere aksamadan ulaştığını Second Life'ın bir katkısı olarak da ifade etmiştir.

- 5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler:** Kanseri sınır tanımayan bir düşman olarak niteleyen yetkili avatar, Dünya çapında kansere karşı yapılan her araştırmanın ve her etkinliğin katkıda bulunduğu altını çizmiştir. Covid-19 ile birlikte fiziksel dünyada birçok etkinliğin azaldığını, programların ve hizmetlerin sağlık kısıtlamaları sebebi ile farklı tarihlere uyarlanması veya ertelenmesi durumunda kaldığına değinen avatar, Second Life'ta daha fazla ve daha büyük etkinliklerin yapılarak canlanma yaşandığını ifade etmiştir. Second Life etkinlikleri kapsamında 2019 yılında 240.000\$, 2020 yılında 306.000\$ ve 2021 yılında 363.000 \$ kaynak topladıklarını büyük bir heyecan ile dile getirerek, geçtikleri iki yılın yani Covid döneminin, bağış toplama çalışmalarında büyüme yılı olarak gerçekleştiğini belirtmiştir. Ve ekiplerin Covid-19 döneminde etkinliklerde farkındalığa daha fazla önem verdiklerini gözlemlediğini de ifade etmiştir.
- 6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler:** Gem Sunkiller, Covid-19 küresel sağlık krizi sırasında da misyonlarının aynı kaldığını ve Second Life etkinlik tarzlarında bir değişiklik olmadığını belirterek, Second Life'ta Hope Haven aracılığı ile kanser farkındalığına, erken teşhis ve hayatta kalanlar ve bakıcılar için dünyada da destek sağlamaya devam ettiklerini ifade etmiştir. Second Life sanal dünyası üzerinden Hope Haven topluluğu ile Covid-19'un kanser tedavisi üzerindeki etkisi ve programların kullanılabilirliği hakkında bilgi verildiğinin de altını çizmiştir.
- 7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları:** Yetkili avatar Gem Sunkiller Second Life'mn sebebini ve avantajını; *“Sanal bir platformda çalışmanın avantajı bizi Covid-19'un birçok etkisinden izole etti. Çok stresli zamanlarda bir araya gelebildik ve elimizden geldiğince birbirimizi destekleyebildik.”* şeklinde açıklayarak Second Life'mn kapanmalar döneminde sosyal bir çıkış sağladığını da belirtmiştir.
- 8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği:** Covid-19 sonrasında da Second Life sanal dünyasının kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından artarak kullanılmaya devam edeceğini belirten katılımcı avatar, Second Life'ı büyüyen bir eğilim (trend) olarak açıklamıştır. Second Life'ı Covid döneminde evde yalnız kalanlar için olumlu bir yer olarak açıklamıştır. Second Life'ta faaliyet göstermenin daha avantajlı olduğunu belirterek, gerçek dünyada kar amacı gütmeyen bir kuruluşun maliyetini karşılamadığından, kar amacı gütmeyen

arazi kiralama, sigorta vb. masraflarını azaltılmadığını gördüğünü de ayrıca belirtmiştir.

### **Bağışçı / Gönüllü Görüşmeleri Sonuçları**

Second Life sanal dünyasında bağışçı ve gönüllüler ile gerçekleştirilen çevrim içi görüşmeler, İngilizceden Türkçeye anlam bütünlüğü bozulmayacak şekilde çevrilerek Word dosyasına aktarılmıştır. Daha sonra bulgulara yönelik başlıklar oluşturulmuştur. Toplamda 14 tane gönüllü / bağışçı avatar ile görüşme gerçekleştiren araştırmacı avatar Mary Eva, Second Life'ta çevrim içi olarak, katılımcılar ile yüz yüze (avatar to avatar) olacak şekilde görüşmeler gerçekleştirmiştir. Katılımcı avatarlardan iki tanesi Second Life yetkililerinden oluşmaktadır. Kâr amacı gütmeyen organizasyon kurucularına yöneltilen sorulardan, yalnızca birinci soruda değişiklik yapılarak, kalan yedi soruda herhangi bir değişiklik yapılmadan katılımcı avatarlara yöneltilmiştir. Katılımcı gönüllü/bağışçı avatarlar ile ilgili hangi organizasyona hizmet verdikleri ve bağışta buldukları ile ilgili bilgiler Tablo:6'da belirtilmiştir.

**Tablo 6.***Gönüllü/ Bağışçı Avatarlar ile İlgili Dâhil Oldukları Organizasyon Bilgileri*

<i>Avatar İsmi</i>	<i>Üye Olduğu Organizasyon</i>	<i>Second Life’ta Gerçekleştirdiği Faaliyetler</i>	<i>Niteliği</i>
Tara LİNDEN	LİNDEN LAB.	Organizasyonların Reklam ve Pazarlaması	Pazarlama Direktörü
Prof. Tom Bukowski	Virtual Ability	SL’de Akademik Araştırma Antropoloji bölüm Profesörü	Gönüllü
Bixly Shuftan	American Cancer Society	Second Life Dergi Editörü	Gönüllü ve Bağışçı
Snowy Angelbun Lafavre (Skylark Lafavre)	American Cancer Society	DJ ve Organizatör	Gönüllü ve Bağışçı
Deanna Lancaster	American Cancer Society	Organizatör	Gönüllü
Reggie Boucher	American Cancer Society	Sweet Swag Gece kulübü kurucusu RFLiçin şarkıcıları destekliyor	Gönüllü ve Bağışçı
Katsii.Tennen (Catseye)	Whole Brain Health	Program Yöneticisi	Gönüllü ve Bağışçı
Arisia Vita (Ari)	Whole Brain Health	SL’de Piyanist	Gönüllü ve Bağışçı
Stranger Nighfire	Whole Brain Health	SL Davulları Çalıyor	Gönüllü ve Bağışçı
Jethro Baudin	Whole Brain Health	SL Davulları Çalıyor Konser ve Eğitimlerden bağış topluyor	Gönüllü ve Bağışçı
Russell Eponym	Feed a Smile	Müzisyen	Gönüllü ve Bağışçı
Sina Souza	Feed a Smile American Cancer Society	Resim sergisi / Sanat icra ediyor	Gönüllü ve Bağışçı
Sunray Moonites	Feed A Smile	Organizatör (Kurucu Brique Topaz ile birlikte organizasyon düzenliyor)	Gönüllü ve Bağışçı
Millay Freschi	Feed A Smile	SL’de Four Bridge’s Kurucusu	Gönüllü

Tablo:6. de gösterilen verilere göre katılımcı avatarların üç tanesinin gönüllü, bir tanesinin Second Life yetkilisi, 14 tanesi de hem gönüllü hem de bağışçı olduğu belirlenmiştir. Gönüllü ve bağışçı avatarların iki tanesi Second Life bünyesinde yetkili alanda görev yapmaktadır ve kâr amacı gütmeyen organizasyonlar hakkında bilgi sahibidir. Görüşmeye katılım gösteren avatarların 4 tanesi Feed a Smile, 4 tanesi American Cancer Society, 4 tanesi Whole Brain Health, 1 tanesi Virtual Ability, 1 tanesi de Linden Lab. Yetkili çalışan üyesinden



oluşmaktadır. Toplamda 14 katılımcıdan oluşan avatarların isimleri, kendi onayları doğrultusunda analiz kısmında açık bir şekilde verilecektir. Katılımcılara yöneltilen sorular sonucunda oluşturulan başlıklara bu bölümde yer verilmiştir (Tablo:6.).

### **Tablo 7.**

*Bağışçı ve Gönüllülere yöneltilen sorular sonrası verilen cevaplara göre oluşturulan başlıklar*

1. Üyesi olduğunuz organizasyon tanıtımı
2. Second Life sanal dünyasında var olma nedenleri
3. Kuruluş faaliyetlerine yönelik görüşleriniz ve en beğenilen organizasyon etkinliği
4. Covid-19 döneminde Second Life'in organizasyon faaliyetlerine etkisi
5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler
6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler
7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları
8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği ve kullanımı

Tablo:6.'te Betimsel analizler için başlıkların görüşme bulgularının ana hatları oluşturulmuştur. Daha sonra katılımcıların cevaplamaları betimsel analiz tekniğine bağlı kalınarak özetlenmiştir ve yorumlanmıştır.

#### **1. Üyesi olduğunuz organizasyon tanıtımı:**

Linden Lab. Second Life pazarlama uzmanı olan ve yetkili bir avatar olan Tara Linden, Second Life'ta yer alan kâr amacı gütmeyen organizasyonların aile içi istismarlara, hastalıklara ve hastalıklardan kurtulma yollarına, toplum inşasına veya sanat alanına yönelik odaklandıklarını ifade etmiştir.

Virtual Ability üyesi Tom Bukowski; Second Life'in organizasyonlara birçok avantaj sağladığını belirtmiştir. 2007'de akran destek programı amacı ile kurulan kâr amacı gütmeyen organizasyon bazı engellere sahip bireylerin çevrimiçi destek alarak fiziksel hayatlarında da başarılı olmalarını sağlama amacı ile hareket ettiğini belirtmiştir (Virtual Ability, Inc, 2021).

Whole Brain Health (Tüm Beyin Sağlığı) üyeleri organizasyonu şu şekilde ifade etmişlerdir; WBH, sanal yaşlanmayan zihin projesini temsil eden kâr amacı gütmeyen bir organizasyondur. Aynı zamanda bünyesinde müzik etkinlikleri, sergiler düzenlenerek odak

noktalarının sağlık, bütünlük ve esenlik olduğunu ifade etmektedirler. Üyelerinin zihinsel olarak rahatlama ve bedenlerinde genç kalmalarına yardımcı olmak için etkinlikler, konserler düzenler. WBH'nin önemli üyelerinden biri olan Catseye WBH'yi, *“Tüm hayatını büyüterek ve öğrenerek geçirmek isteyen insanlara ulaşmak için çalışıyoruz. Büyümenin beden, zihin ve ruhta gerçekleştiğini düşünüyoruz. İnsanları fiziksel olarak sağlıklı kalmak, yaratıcı kalmak, sosyal olarak sağlıklı bir şekilde aktif olmak ve kendi ruhani yolunu bulmak için kendi yollarını ve en iyi yolunu bulmaya teşvik eden programlarımız var.”* şeklinde ifade ederek hizmetlerinden bahsetmiştir. Zaman zaman WBH için bağışta bulunduğunu ifade eden katılımcı avatar Stranger, Second Life WBH alanında SL davulları çaldığını, WBH'nin amacının hem birey hem de toplum sağlığı açısından beyin sağlığını korumaya yönelik hem fiziksel hem de zihinsel gelişim sağlamaları açısından bilimden sanata her şeyi desteklediklerini ifade etmiştir. Konuyu desteleyecek cevap veren Catseye WBH bünyesinde birçok müzik performansının yanı sıra interaktif oyunlar, bulmacalar, beyin sağlığı hakkında ve hatta Covid hakkında bilgilendirici alanlarının mevcut olduğunu belirtmiştir.

American Cancer Society/ Relay for Life'nin, insanları kanseri önleme ve tespit etme konusunda eğitmeye yardımcı olduğunu ve ACS'nin kanser tedavileri üzerinde daha iyi çalışma, geliştirme çabaları için ve bağış toplama amacıyla faaliyet gösterdiğini belirtmişlerdir. Amerikan Kanser Derneği RFL'nin aktif üyelerinden biri olan Deanna Lancaster, *“RFL 2005'te Second Life'a yer aldı ve SL'de sanal dünyanın en büyük fon toplayıcılarından biri oldu... Geçtiğimiz 10 yıl içinde ACS, hayatta kalanları savaşlarında desteklemek için, zamanlarından ve enerjilerinden vazgeçen bakıcıları da kutlamaya başladı. Yani sadece kanserle savaşan değil aynı zamanda bakıcıları da “özel bireyler” şeklinde tanımlayarak destekliyorlar.”* Second Life'ta yer alan ACS/RFL organizasyonunu açıklamıştır. Second Life dergi editörü olan Bixly Shuftan; *“Relay for Life in Second Life gönüllüleriyle birlikteyim. Çok sayıda üyesi olan Second Life'ın en büyük yardım grubudur. The Relay for Life, adından da anlaşılacağı gibi kanser, tedaviler, araştırma fonları, terapi vb. için para toplayan Amerikan Kanser Derneği'nin en büyük yardım kuruluşudur.”* şeklindeki açıklaması ile RFL'nin organizasyon tanımını yapmıştır.

Feed a Smile üyelerinden olan ve 15 yıldır Second Life'ta canlı müzik konseri veren Russell Eponym isimli avatar, Feed a Smile ile birlikte farklı birçok kâr amacı gütmeyen organizasyon için gruplara müzik ve gitar öğrettığını belirterek destek verdiğini ifade etmiştir. Russell Eponym Feed a Smile topluluğunu, *“Brique tarafından yönetilen Feed a Smile için düzenli bir oyuncuyum. Toplanan tüm fonlar doğrudan Kenya'daki çocuklara gidiyor.... .*

*Feed a Smile, doğrudan Kenya'dan geri bildirim alabilir ve bu, kuruluşun en güçlü yönlerinden biridir. Düzenli olarak bana teşekkür etmek için bana mektup tutan çocukların fotoğraflarını görüyorum. Bu çok dinamik bir etkiye sahip.”* şeklinde ifade ederek, organizasyonda aktif rol aldığını ve organizasyonun Kenya’da bulunan ihtiyaç sahibi çocuklar için önemli olduğunu belirtmiştir. Fiziksel ve sanal dünya Second Life’ta aktif bağışçı ve gönüllü olduğunu ifade eden Sunray Moonites, Live and Learn Kenia ’nın “Feed a Smile” projesi ile her gün 530 çocuğa besleyici sıcak öğle yemeği sağladıklarını ve bunu bağışlar sayesinde gerçekleştirdiklerini belirtmiştir (Leben und Lernen in Kenia e.V., 2021). Ayrıca aktif üyelik gösteren Sunray, Feed a Smile topluluğunu; *“Bağışların% 100’ü çocukların bakım, eğitim, ilaç, yiyecek, barınak ve koruyucu bakım sağlamak için doğrudan Kenya’ya aktarılıyor. 3 yaşından itibaren bakımını üstlendiğimiz ve okulu bitirene kadar ilgilendiğimiz çocuklarımız var ve bazen üniversite için para ödüyoruz. Bir sponsorluk programımız var - Bir çocuğa sponsor olmak, günde yaklaşık bir dolar, yılda 360 ABD dolarıdır. Bu ücret, çocuğun okula gitmesi için gereken her şeyi yani - ücretler, zorunlu üniforma ve ayakkabılar, ders kitapları, okul malzemeleri ve her gün sıcak bir yemeği karşılar.”* şeklinde ifade ederek organizasyon faaliyetlerinden bahsetmiştir. Sina Souza Second Life’ta sanatı ile yani resim sergisi ile Feed a Smile topluluğunu gönüllü olarak desteklediğini ve topladığı paraları da topluluğa bağışladığını belirtmiştir. Russell Feed a Smile’ ı, *“Bağışlanan her Lavender, Kenya'daki yoksul çocuklar için bir yemek veya birkaç öğün satın alır.”* şeklinde ifade etmiştir.

## **2. Second Life sanal dünyasında var olma nedenleri:**

Linden Lab. Pazarlama uzmanı Tara Linden’e göre; Kâr amacı gütmeyen organizasyonların Covid-19 gibi küresel sağlık krizi dönemlerinde sanal dünyalarda var olma sebebi, fiziksel olarak toplanma özgürlüğüne gelen sınırlamalar sebebiyle Zoom gibi diğer platformların sağlamadığı bir yerde olma hissi sağlaması önemli bir etkidir. Tara Linden’e göre; Second Life bir dereceye kadar bireylerin birbirleri ile güçlü etkileşim sağlayabilmelerine ve bir yere seyahat etme hissini önemli boyutta kendini hissettirmesine olanak vermektedir.. Aynı şekilde Second Life sanal dünyasında ilişkilerin fiziksel dünyaya göre daha dürüst ve özgün olduğunu belirtirken, bireylerin iletişim kurarken kendilerini rahat hissettiklerini de ifade etmiştir.

Virtual Ability üyesi Tom Bukowski, kâr amacı gütmeyen bir organizasyon olarak Virtual Ability’nin bünyesinde bulundurduğu Health Island adası gibi alanlarda üyelerin birçok faaliyet gösterdiklerini belirterek Second Life’ın açık uçlu bir dünya olarak farklı avantajlar

sağladığını ifade etmiştir ve harika bir yer olarak tanımlamıştır (Boellstorff, 2013). Bukowski, Second Life sanal dünyasını sanal dünyaların en büyüğü olarak nitelendirmiştir.

Whole Brain Health üyelerinden aktif olan avatar Stranger, sanal dünyaların doğaları gereği, zihinsel olarak yaratıcı ve uyarıcı alanlar olduğunu söylemiştir. WBH'nin Second Life sanal dünyasında var olma nedenini Stranger; *“Second Life sanal dünyasında hareket özgürlüğünü öğrenmek pek çok insan için muhtemelen sağlıklı bir zihinsel çalışmadır ve bence önemli bir anlamda sosyal medya ve ZOOM gibi platformlara göre daha sosyal bir platformdur. Sanal dünya ortamında diğer insanlarla birlikte bulunma duygusu gerçek bir mevcudiyet algısı yaratmaktadır. Real Life’ta diğer insanlar ile bir araya gelme konusunda sıkıntı yaşayan, dışarı çıkma konusunda engelleri bulunan bireyler, yani sınırları bulunan bireyler için önemli bir dünyadır.”* cümleleri ile açık bir şekilde ifade etmiştir. Ayrıca bir diğer katılımcı avatar Second Life dünyasında yer almanın Dünya’ni her yerinden insanlarla tanışmak ve yardım etmenin daha kolay olduğunu belirterek konuyu desteklemiştir. Second Life sanal dünyasını kahramanı olarak belirten avatar Stranger; Second Life’ın insanlar ile etkileşime girmek için yeni ve farklı yollar yarattığı bir dünya olarak betimlemektedir.

American Cancer Society Relay For Life üyesi aynı zamanda Second Life Dergi Editörü Bixly Shuftan kâr amacı gütmeyen organizasyonların Second Life sanal dünyada var olma sebeplerini; Dünya’nın dört bir tarafından insanların etkinliklere katılarak destek verebilme şansı yakaladıklarını, sanal dünyada bir şeyleri daha hızlı inşa etme şansı yakalamanın önemli olduğu şeklinde ifade etmiştir. ACS Relay For Life topluluğunun üye avatarlarından olan, Deanna Lancaster’ın ifade ettiği üzere, Second Life ‘da dünyanın her yerinden insanların farklılıklarını bir kenara bırakıp ırk, din, cinsiyet vb.ne olursa olsun ayırt etmeden herkesi etkileyen bir şeye karşı savaşmak için birlikte çalışabildikleri bir platformdur. Sanal bir dünyanın fiziksel dünyada sahip olamayacağımız deneyimler yaşamamıza izin verdiğini belirten Deanna Lancaster, Relay for Life’ın "Tek Takım" (One Team) ahlakını tamamen benimsediğini ve Second Life’ta etkinlikleri rahatça destekleyebildiklerini belirtmiştir. Ayrıca RFL faaliyetleri sonucu toplanan bütün bağışın tamamının Amerikan Kanser Derneği’ne ulaştırıldığını belirtti. Üye avatar Skylark, Second Life dünyasında ACS için bir bütün olarak yeterli bağışı toplamak amacı ile hareket ettiklerini, insanları kanseri nasıl önleyecekleri ve bu konuda ne yapacakları konusunda sanal bir nesil olarak Second Life’ta var olduklarını ifade etmiştir. Yardıma muhtaç olan veya yardımda bulunmak isteyen her bireyin dışarı çıkmaya gücü olmayabilir. Bu sebeple Second Life ACS/RFL için önemli bir platformdur. Reggie Boucher, Second Life’ı; *“Sadece ülke eyaletimize veya RL’de olduğu gibi yerel bölgemize*

*değil dünyanın her yerine ulaşan sanal bir platform... Çünkü yardım edilmesi gereken birçok insan var.”* Seçmenin bir avantajı olarak ifade etmiştir.

Feed a Smile’ da sanatsal etkinlikleriyle tanınan ve destek veren Sina Souza, Second Life’ın fiziksel dünyadan farklı olmadığını, dinlenmek için iyi bir yer olduğunu, yardıma muhtaç insanlar alanını keşfetmenin ve yardımcı olmanın kolayca mümkün olduğunu belirtmiştir. Second Life’ın sınırlarının olmadığı uluslararası bir alan olduğunu belirterek, dünyanın dört bir tarafından biri ile kolayca ve hızlı bir şekilde iletişime geçilebildiğinin tercih edilme sebebi olduğunu ifade etmiştir. Sunray, Kâr amacı gütmeyen organizasyonların neden sanal dünyaları seçtiğini şu şekilde ifade etmiştir; Organizasyon kapsamında destek veren şarkıcıların ve diğerlerinin ücretsiz olarak çalıştıklarını bu yüzden maliyetlerinin daha az olduğunu belirtmiştir. Ayrıca Live and Learn Kenia ’nın Second Life aracılığı ile daha iyi bilinmesini sağladıklarını, Second Life’ın para toplamak için ve insanlara ulaşmak için LLK’yı daha bilinir hale getirdiği için tercih edildiğinin üzerinde durmuştur. Gönüllü ve bağışçı olduğunu belirten Millay Second Life’ta herhangi bir organizasyona üyelik için ücret talep edilmediğinin ve organizasyonun etkinlik kapsamında önemli ücretler ödemek durumunda kalmaması önemli bir noktadır şeklinde açıklama yapmıştır. Feed a Smile’ın sanal dünyada var olmasının gerçeklik hissi uyandırması ve fiziksel dünyadan bir farkı olmamasını sevdiğini açıklayan Russell, eğitmenin ve farkındalık sunmanın çevrim içi olmasının önemli bir durum olduğunu da belirtmiştir.

### **3. Kuruluş faaliyetlerine yönelik görüşleriniz ve en beğenilen organizasyon etkinliği:**

Virtual Ability katılımcı avatırı Tom Bukowski; VA’ nın bünyesinde farklı etkinlikler gerçekleştirdiğini konferans gibi büyük olabileceği gibi, sanat sergileri gibi küçük etkinlikler gerçekleştirdiklerini de belirtmiştir. Ve bireylerin diledikleri zaman katılabilecekleri bir sanal dünya olduğunu ifade etmiştir. Katılımcı avatar Stranger, Virtual Ability etkinliklerinden oldukça etkilendiğini belirterek engelli insanlar için harika işler yaptıklarını ve destek sağladıklarını belirtmiştir (Dean, Cook, Keating, & Murphy, 2009).

Whole Brain Health üyesi Catseye, Second Life’ta kâr amacı gütmeyen kuruluşların çalışmalarının harika olduğunu ifade etmiştir. Second Life’ta yapılan organizasyon faaliyetlerine yönelik görüşünü Jethro; *“Kar amacı gütmeyen faaliyetler, ürün ve hizmetlere ihtiyaç duyan bireylere ve ailelere fayda sağlamayı amaçlamaktadır.”* şeklinde ifade etmiştir. Second Life potansiyelinin sonsuz olduğunu ifade eden Stranger, Second Life’ın bilgiyi

aktarmanın yeni yollarını bulmak için harika bir araç olduğunu ifade etmiştir. WBH topluluğunun katılımcıları en beğenilen etkinlik olarak, üyesi oldukları WBH'yi işaret etmişlerdir.

Amerikan Kanser Derneği üyesi avatar Bixly Shuftan, kâr amacı gütmeyen organizasyonların sanal bir dünyada neden etkinlik gerçekleştirdiklerinin cevabı olarak, *“Second Life'in kar amacı gütmeyen bir kuruluş adına para toplamak için iyi bir yol olduğunu düşünüyorum, özellikle de Linden Lab 'ın, Linden doları cinsinden ödeme yapma ücretinden feragat etmesini sağlarsanız.”* sözü ile önemli bir açıklamada bulunmuştur. Covid döneminde gerçekleştirdiklerini bir etkinliğin Second Life'ta ki en büyük 24 saatlik bir etkinlik olduğunu ve yaklaşık bin avatarın aynı anda çevrim içi olduğunu belirtmiştir. Topluluk üyelerinden Skylark, Second Life dünyasında faaliyet gösteren avatarların gerçek birey olduklarını, SL dünyasında da fiziksel dünyadaymış gibi hareket ederek faaliyetlerini gerçekleştirdiklerini, Second Life'ın bir oyun değil, gerçek bir dünya ve topluluk olduğunu, tamamen etkileşimli etkinliklerin gerçekleştirildiğini belirtmiştir. Topluluğun aktif avatarlarından olan Deanna, kâr amacı gütmeyen kuruluşların faaliyetlerini gerçekleştirmek ve tamamlamak için Second Life sanal dünyasını kullanmalarının harika olduğunu altını çizmiştir. Görüşmeye katılım gösteren bütün ACS/RFL üyesi avatarlar RFL etkinliklerini çok beğendiklerini ifade etmişlerdir.

Feed a Smile üyesi katılımcı avatarlar sanal dünyada yürütülen faaliyetlerin daha uygun maliyetler ile yapılabildiğini ve elde edilen bütün bağışların yardıma muhtaç çocuklara yönlendirildiğini ifade etmişlerdir. Görüşmeye katılan avatarlar Feed a Smile etkinliklerinin oldukça önemli olduğunu ve dikkat çekici olduğunu ifade etmişlerdir. Russell bu durumu, dijital bir dünyada faaliyet göstermenin ve birçok şeyin başarılabilirdiğini göstermenin siyasetçilere dünyaya karşı sorumluluklarını hatırlatmaya hizmet edebilir şeklinde açıklamıştır. Russell, acil bir ihtiyaca anında çözüm sunabildiği için Feed a Smile' ı beğendiğini belirtmiştir. Second Life sanal dünyasında kâr amacı gütmeyen kuruluşların faaliyetlerinin erişim alanı açısından geniş olması ve çalışmaların birlikte yürütülmesi açısından inanılmaz bir fırsat olduğunu belirten Millay Freschi, bireylerin fiziksel yaşamlarına da katkı sağladığını ifade etmiştir. Millay, kuruluşlar ve insanların için sanal dünyaların başarılı olabilecekleri alanlar olduğunu da belirtmiştir. Sunray, kâr amacı gütmeyen organizasyonların sanal dünyada müzik, resim, sanat gibi etkinlikler düzenleyerek ücretsiz çalışan bireyler ile destek sağladıklarını belirtmiştir.

#### **4. Covid-19 döneminde Second Life'ın organizasyon faaliyetlerine etkisi:**

Katılımcı avatar Tom Bukowski, Covid-19 döneminde daha önce var olan üyeler için bir değişiklik olmadığını ancak Second Life sanal dünyasına yeni insanların katılıp bağlantı kurabildiklerini belirtmiştir (Boellstorff, Conaway, Middleton , & Wenger, 2021).

Görüşmecı avatar WBH üyesi Ari; Covid-19 döneminde Second Life'ın kâr amacı gütmeyen organizasyonları olumlu yönde etkilediğini, bütün insanların rahatça gidebileceği ve Covid için endişelenmeyeceği bir alan olarak tanımlamıştır. Aynı şekilde Catseye, daha fazla insanın Second Life sanal dünyasına katıldığını, yaratıcı ve sosyal olduklarını yani korona döneminin organizasyon faaliyetlerine olumlu etki ettiğini belirtmiştir. Covid-19 döneminde de WBH'ye bağışta bulunmaya devam ettiğini belirten üye avatar Jethro Second Life'ın etkinliklere ve organizasyonlara katkısının devam ettiğini belirtmiştir. WBH üyelerinden olan Stranger; Second Life'ın Covid-19 döneminde organizasyonların faaliyetlerini yürütmede etkin bir rol oynadığını, SL'den daha önce ayrılan avatarların yeniden geri döndüğünü, fiziksel dünyada Covid-19 kapanmaları sebebi ile organizasyonların yeni yollar aradığını ve SL dünyasına giriş yaptığını belirtmiştir.

American Cancer Society Relay for Life etkinliklerini destekleyen Reggie Boucher, Covid nedeni ile yaşanan kapanmalar sonrası bireylerin gelirlerini kaybettiklerini, bu sebeple Second Life dünyasında gerçekleştirilen etkinliklere yapılan bağışların olumsuz etkilendiğini ifade etmiştir. Buna karşın üye avatar Snowy Angelbun Lafavre, Covid-19 salgını ile birlikte on veya yirmi yıldan fazla kullanıcıların geri döndüğünü, bunun sonunda da gerçekleştirilen faaliyetlerde bağışların arttığını dile getirmiştir. Devamında Covid-19'un ACS/RFL topluluğu için beklenmedik bir şekilde daha fazla bağış toplandığı için olumlu etkilediğini belirtmiştir. Bixly Shuftan, *“Pandemi nedeniyle, Real Life'daki Relay etkinlikleri iptal edildiğinden SL'deki RFL daha önemli hale geldi.”* şeklinde ifadede bulunarak Second Life'ın organizasyon faaliyetleri üzerindeki etkisini olumlu yönde belirtmiştir.

Katılımcı avatarlar Sina Souza, Sunray Moonites ve Russell Eponym, Covid-19 döneminde organizasyon etkinliklerinde bir değişiklik olmadığını belirtirken, Millay Covid döneminde diğer sanal platformlara göre aktif kullanıcıların arttığını belirtmiştir. Sunray, Second Life oldukça güçlü bir platform ve birçok ülkeden insanlara ulaşılabilirlik açısından organizasyon faaliyetlerini olumlu etkilemektedir değerlendirmesinde bulunmuştur. Millay Freschi, Covid-19 pandemisinin Second Life gibi sanal dünyaları önemliden zorunlu hale getirdiğini ifade etmiştir. Sina Souza Covid-19 sağlık krizi döneminde kullanıcı sayısının arttığına yönelik araştırmaları gördüğünü belirterek, Second Life'ın bir şeyler yemek, arkadaşları ile buluşmak için pandemi döneminde oldukça mantıklı bir platform olduğunu ifade etmiştir. Hiçbir

kısıtlama ve maske zorunluluğunun olmadığını ve SL 'in sosyal alan olarak mükemmel olduğunu altını çizmiştir.

### **5. Covid-19 döneminde organizasyonda yaşanan değişiklikler:**

Tom Bukowski isimli avatar organizasyon kapsamında Covid-19 ile ilgili büyük bir sempozyum gerçekleştirdiklerini ifade ederek etkinliklerde Covid 'ten bahsedildiğini ve bilgilendirilmeler yapıldığını belirtmiştir.

WBH üyesi Catseye Covid-19 döneminde faaliyetlerinin ana temalarının, koronanın beden, zihin ve ruh üzerine yoğunlaştığını ifade etmiştir. Stranger, organizasyonda Covid-19 döneminde daha fazla kişinin aktif olduğunu belirterek yeni aktivitelerin gerçekleştiğini altını çizmiştir. Ayrıca katılımcı avatar Stranger korona ile ilgili bilgilendirici etkinliklerin ve sergilerin gerçekleştirildiğini ancak etkinlik gerçekleştirme şekillerinde bir farklılık olmadığını ifade etmiştir. Organizasyonda yaşanan değişikliğin sadece daha fazla katılımcı olduğu söylenmektedir. WBH gönüllüsü ve bağışçısı Stranger Covid-19 döneminde Second Life'ta bulunan insanların psikolojilerinin olumlu etkilendiğini ifade etmiştir.

Organizasyon faaliyetlerinin yapılış şeklinde bir değişiklik olmadığını ifade eden ACS üyesi Deanna Lancaster, Relay for Life takımlarının 2021 döneminde daha aktif olduklarını duyduğunu ve bağışların önceki yıla göre daha fazla olduğunu ifade etmiştir. Katılımcı avatar Bixly Covid döneminde her zamankinden daha fazla katılımcı edindiklerini ve daha fazla bağış topladıklarını ve sonuç itibari ile olumlu etkilendiklerini belirterek, faaliyet konularında Covid ile ilgili sohbet konularının oluştuğunu da belirtmiştir. Reggie sanal dünyada çok fazla değişikliğin olmadığını ancak kapanmalar sebebi ile evde daha fazla vakit geçiren kullanıcıların daha sık geldiğini, yeni avatların giriş yaptığını belirtmiştir.

Covid-19 sağlık krizi döneminde Feed a Smile topluluğunun herhangi bir değişiklik yaşamadığını belirten Sina Souza ve Sunray Moonites, bireylerin her zaman bağışta bulduklarını ve bulunmaya devam ettiklerini belirtmiştir. Russell Second Life'ın organizasyon etkinliklerine kesin katkı sağladığını söyleyemeyeceğini ancak küresel sağlık krizi sırasında daha fazla insan varlığının olduğunu ve Second Life'ı kurtarıcı bir lütuf olarak değerlendirmektedir.

### **6. Covid-19 döneminde sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetler ve faaliyet göstermeye etki eden faktörler**



WBH’de üye avatar olan Stranger, Covid-19 döneminde sanal dünyada tartışma gruplarının Covid ile ilgili olduğunu, çünkü koronanın bireylerin zihinlerinde etki bıraktığını ve toplulukları etkileyen travmatik bir olay olduğunu ve toplumsal değişikliklere sebebiyet verdiği için konu olarak faaliyetlerde geçtiğini belirtmiştir. Jethro Covid-19 döneminde faaliyetler için elinden geleni yaptığını belirterek haftada dört kez SL davul çemberlerini çaldığını belirtmiştir. Catseye, Covid-19 döneminde yaşanan yeni insan akımı sebebi ile WBH sanal dünyasında katılımcıların nasıl dolaşacaklarını daha hızlı öğrenmeleri için yeni yollar yarattıklarını belirtmiştir. Ayrıca Catseye, organizasyon kapsamında Covid ’in sağlık sorunları üzerindeki etkisini her düzeyde ele aldıklarını, bireylere fiziksel, zihinsel sağlık ve ruhsal destek sağladıklarını da belirtmiştir. Ari, Covid döneminde WBH’de etkinlik gün sayısını artırdığını ifade etmiştir.

American Cancer Society üye avatarlarından Bixly ve Reggie Boucher, Covid döneminde etkinliklerde ve yapılış şekillerinde bir değişiklik olmadığını belirtmiştir. Reggie Boucher, Covid-19 sebebi ile işsiz kalan birçok katılımcının artık bağışta bulunmadığını belirtmiştir. Reggie sahibi olduğu gece kulübü Sweet Swag’ın kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından sık sık talep edildiğini belirtmiştir. Covid-19 döneminde Second Life dünyasının olumsuz etkilendiğini savunan Reggie, bireylerin Covid sebebi ile işsiz kaldıklarını ve bu sebeple maddi zorluk yaşadıklarına değinmiştir.

Russell Eponym Covid-19 döneminde Second Life ve faaliyetlere daha plânlı ve daha fazla vakit ayırdığını bu sebeple daha verimli vakit geçirdiğini ifade etmiştir. Aynı şekilde Milley Freschi Covid döneminde sanal dünyalarda daha fazla çalışma şansı yakaladığını belirtmiştir. Aktif bir şekilde organizasyon düzenleyen Sunray, Covid-19 sağlık krizi döneminde Kenya’da okulların kapatılması ile okulda sağladıkları sıcak yemekleri alamayan çocukların ailelerine para bağışı yapabilmek adına daha fazla etkinlik düzenlediklerini ve bağışçı sayısını artırmaya yönelik faaliyetler gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Ayrıca Second Life’in böyle etkinlikleri ve haberleri yaymak için harika bir platform olduğundan bahsetmiştir.

## **7. Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını tercih etme sebepleri ve avantajları:**

Tara Linden, kâr amacı gütmeyen organizasyonların sanal dünyaları neden tercih ettiklerini ve avantajlarını; “SL gibi bir platformla, birisinin bilgisayarı ve internet bağlantısı olduğu sürece kuruluşunuzu küresel ölçekte ve fiziksel yetenek açısından daha erişilebilir hale getirebilir. Genel giderlerin genel merkezinden önemli ölçüde daha az olduğunu

düşünüyorum. Yani Real Life'a göre daha az maliyetli olduğunu belirtmeliyim." şeklinde açıklamıştır. Tara Linden 'in ifade ettiğine göre; Linden Lab. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlara aylık bölge maliyetlerinde bir indirim sağlamaktadır ve normalde 249 \$ olan bir bölge 99 \$'a kiralanabilmektedir.

Tom Bukowski sanal dünyaların yüz yüze olmadan veya Zoom platformunda olduğu gibi görüntülü görüşme yapmak zorunda kalmadan interaktif bir şekilde iletişime geçilebilen bir alan olarak tanımlamıştır. Bu durumun insanlara ve organizasyonlara yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Pandemi süreci sırasında sanal dünyaların fiziksel uzaklık bağlamında yeni sosyal yakınlık biçimlerini oluşturarak viral bulaşmayı önleyen yenilikçi bir strateji sağlamanın avantaj olarak değerlendirildiğini belirtmektedir.

Katılımcı avatar Ari; sanal dünya platformları organizasyonlar açısından avantajını ve tercih etme sebebi olarak *"yeni insanlarla tanışmanın daha kolay olmasıdır"* şeklinde ifade etmiş ve Covid döneminde yeni katılımcı sayısının arttığını belirtmiştir. WBH üyesi Ari *"Bireyler evde kalmak zorunda kalıyorlar ve evden SL'e katılarak daha fazla vakit harcıyorlar, Second Life'ı evden "çıkmanın" bir yolu olarak düşünüyorlar."* cümlesi ile net bir şekilde ifade etmiştir. Catseye, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından sanal dünyaların tercih edilme sebebinin ve avantajının; Sanal dünyalarda Covid döneminde de etkinliklere devam edebildiklerini, karantinaya maruz kalmadıklarını, dans edip sarılabildiklerini ve hedefleri üzerinde durmadan çalışmaya devam ettiklerini aynı zamanda Second Life'ta bulunan birçok insanın özellikle müzisyenlerin bu dönemde geri dönüş yaptıklarını gözlemlediğini belirtmiştir. Stranger kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için Second Life'ın kullanıcılara mevcudiyet hissi sağladığını belirterek bu durumu bir avantaj olarak ve tercih edilme sebebi olarak değerlendirmiştir. Stranger Second Life'ın yaratıcı ve değerli yönünü, *"SL'de, örneğin konuşmak istediğim bir şeyi açıklamak için bir nesne oluşturabilirim ya da kalkıp dans edebilirim, ışınlanabilir ve uçabilirim."* sözleri ile açıklamıştır.

American Cancer Society üyesi Deanna Lancaster sanal dünyaların Covid-19 döneminde tercih edilme sebebinin ve avantajının; *"Bulaşıcı hastalıklar söz konusu olduğunda sanal platformlar güvenlidir. Pandemi dışarıda sürerken, Covid ile iletişime geçme korkusu olmadan dünyaya gelip istediğiniz kadar sosyalleşebilir, para toplayabilir ve iyi vakit geçirebilirsiniz."* Şeklinde ifade etmiştir. Bixly Shuftan, Covid döneminde sanal dünyalarda çevrim içiyken bireylerin endişeleneceği bir durum olmadığını ve maske takmak zorunda kalmadıklarını belirterek sanal dünyaların tercih edilme ve avantajına değinmiştir. Aynı konu

çerçevesinde Bixly; Kâr amacı gütmeyen kuruluşların Second Life' ta gerçek bir etkinlik gibi toplantı ve etkinlikler düzenleyebileceklerini, gerçek hayattaki olaylara gidemedikleri için ya da korona sebebi ile çok daha dikkatli olmaları gerektiği için çoğunun sanal dünyaya geri döndüğünü ifade etmiştir. Second Life'ı gerçek dünyanın bir mikro kozmosu yani küçük evreni olarak tanımlayan Reggie, bireylerin Covid döneminde hem eğlenmeye devam etmek istemeleri hem de bağışlarda bulunabilmek, tatmin duygusu ile sosyal yönden kendilerini belirginleştirmek için Second Life'ı tercih ettiklerini ifade etmiştir. Second Life'ın pek çok sebepten dolayı diğer sanal dünyalara göre daha popüler olduğunu belirten Snowy, Relay for Life etkinliğinin burada olduğunu belirtmiştir.

Sina Souza, Covid-19 döneminde organizasyonların sanal dünya platformlarını seçmelerinin nedenlerini ve avantajlarını; *“SL'de hiçbir kısıtlamaya, maskeye ihtiyacınız yok. SL ile dünyanın her yerinden birçok kişiye ulaşabilirsiniz. Nerede yaşadığınızın önemi yok. Ve pandemi Second Life'ı etkiledi, kullanıcı sayısında bir artış var ve daha önce olduğundan daha aktifler.”* sözleri ile ifade etmiştir. Buna karşın Sunray Moonites'te Second Life'ta daha öncesine göre pandemi döneminde fazla bir kullanıcının olmadığına değinerek, daha önce nasıl faaliyet gerçekleştiriyorlarsa, sağlık krizi döneminde de aynı faaliyetlere devam ettiklerini belirtmiştir. Second Life'ı pandemi döneminde bir hayat kurtarıcı olarak tanımlayan Millay, çabalarını gerçekleştirdiği ve çabalarının büyük bir parçası olarakta nitelenmektedir. Second Life'ın Covid-19 döneminde organizasyonlar açısından avantaj ve tercih edilmesini, eğlenceli etkinliklerin, sanatın, müziğin, iletişimin, açık sohbetlerin ve ilgilendikleri konularla ilgili arabulucu tartışmaları gerçekleştirebilecekleri açık sohbetlerin bulunabileceği, şeffaf bir şekilde toplumda iyi bir üne sahip olabileceklerini belirtmiştir. Özellikle organizasyonların kuruluş felsefelerini aktarırken güvenli bir alan olarak Second Life'ta faaliyet yapabileceklerinin farkına varmaları gerektiğini de belirtmiştir. Russell Eponym Second Life için, organizasyonlar kapsamında tüm dünyaya hitap edebilecekleri kadar mükemmel bir platform olarak tanımlarken, Covid-19 sürecinin SL popülasyon sayısında büyük bir artış yarattığını ifade etmiştir. Covid-19 döneminde sanal dünyalarda herhangi bir kısıtlamaya maruz kalmamanın bir avantaj olduğunu ifade ederken, kişilerin ve SL'de meydana gelen artışın, sadece kurumsal nedenlerden dolayı değil kişisel nedenlerden dolayı da olduğunu ifade etmiştir.

## **8. Covid-19 pandemi süreci sonrası organizasyonlar tarafından sanal dünyaların geleceği ve kullanımı**

Linden Lab. Second Life’ta pazarlama uzmanı olarak çalışan Tara Linden, Covid-19 pandemi döneminde kayıtlı kullanıcılarda artış olduğunu belirtmiştir. Linden ayrıca Second Life’ta yer alan Nonprofit Commons isimli grubun bünyesinde 150’den fazla kâr amacı gütmeyen kuruluşun var olduğunu belirtmiştir.

Covid-19 küresel sağlık krizinin, sanal dünyalarda ki katılımcı sayısının artışına dikkat çeken katılımcı avatar sanal dünyalarda artışın pozitif etkilendiğini belirtmiştir. Covid-19 küresel sağlık krizi sonrası Second Life kullanıcı sayısının artmaya devam edeceğine kesin bir gözle bakmayan Tom Bukowski, potansiyel değişimlere bağlı olarak paralel bir şekilde artış yaşanacağını da düşündüğünü ifade etmektedir.

WBH üyesi Stranger, Second Life’ta ayrılan birçok kişinin geri döndüğünü ve bu dönemde etkileşim arayan kişilerin Second Life’a geldiğini ifade etmiştir. WBH bağışçı ve gönüllüsü olan Catseye; Second Life’a Covid-19 döneminde giriş yapan ve keşfetmek için zaman ayıran bireylerin kalabileceğini belirterek, Second Life’ın kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için önemli bir platform olduğunun altını çizmiştir. WBH üyelerinden hem bağışçı hem de gönüllü olan Ari Second Life’ın geleceği ile ilgili; *“Hem kar amacı gütmeyen kuruluşların hem de sanal dünyaların geleceğinin parlak olduğunu ve kriz bittikten sonra büyüyeceğini düşünüyorum. Bence insanlar sanal dünyaların ne kadar eğlenceli olabileceğini gördüklerinde, onları ziyaret etmeye devam edecekler. İnsanların SL gelemeye devam edeceklerini umuyorum.”* Söylemde bulunarak kullanıcı sayısının yeniden artacağını ifade etmektedir. Stranger’a göre Covid-19 Second Life sanal dünyasını pozitif yönde etkileyerek daha çok insanı içeri çekmiş ve daha önceki kullanıcıları geri getirmiştir. Stranger ; *“Covid döneminde kullanıcı sayısının arttığını göz önünde bulundurursak bu şekilde devam edeceğini düşünüyorum.”* açıklamasına görüşme esnasında yer vermiştir. Aynı şekilde katılımcı avatar Jethro da; *“Krizden sonra SL gibi sanal dünyaların artarak kullanılmaya devam etmesi olasıdır. Muhtemelen kar amacı gütmeyen kuruluşların geleceği gerçekten parlak.”* Açıklamasında bulunarak diğer üyelerin söylemlerini desteklediğini gözlenmiştir.

Second Life dergisi editörü ve aynı zamanda Relay for Life gönüllü ve bağışçısı avatar Bixly Shuftan; *“Kar amacı gütmeyen kuruluşların burada uzun yıllar boyunca iyi bir geleceği olmaya devam edeceğinden eminim.”* şeklinde ki ifadesi ile Second Life sanal dünyasının organizasyonlar tarafından ilerleyen zamanlarda da kullanılacağına dikkat çekmiştir.

American Cancer Society Relay for Life topluluğu için aktif sorumluluk alan Deanna Lancaster; sanal dünyaların Covid sonrası önümüzdeki yıllarda da kullanılmaya devam

edeceğini, Covid döneminin teknolojik açıdan ve sosyal ilişkiler açısından gelecek başka şeylerin başlangıcı olduğunu, daha fazla insanın sanal dünyalara katılmaya devam edeceğini belirtmiştir. Snowy, Covid-19 gittiğinde, geri gelenler RFL' ye yardım etmeye ve ona bağış yapmaya devam etmek için Second Life 'da kalacaklar şeklinde ifade etmiştir. Sanal dünyalar arasında popüler olduğunu belirten Snowy, ilerleyen zamanlarda da kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından kullanılmaya devam edileceğini belirtmiştir. Covid-19'un çok sayıda sosyal ve ekonomik soruna neden olduğuna değinen Reggie, Second Life'nin ilerleyen zamanlarda kullanılacağını, fakat iş kayıpları sebebi ile bağışta bulunamayacaklarını belirtmiştir.

Russell Eponym isimli avatar, Second Life sanal dünyasında, iletişimin kolay olduğunu, iş ve eğlencenin organik bir şekilde birleştirilebileceğini, kişilerin ve kuruluşların faydalarını ilerleyen dönemlerde görebileceğini ifade etmektedir. Milley Freschi ise Second Life için, *“Burası bir organizasyon için salgından kurtulmak adına mükemmel bir yer! Grup dinamiğinin bir parçası bir arada olmaktır ve elbette bu şu anda fiziksel olarak mümkün değil ama sanal dünya da buluşmamız, müziğin keyfini çıkarmamız, meseleleri tartışmamız ve sadece birlikte olabilmemiz için bir yer sağlıyor! ... Önemli ve bazen korkutucu konuları tartışmak ve belirsizlik sırasında yalnız hissetmemek için güvenli bir yer. Aynı zamanda diğer kültürler hakkında bilgi edinmek ve gerçekten sandığımızdan daha çok benzediğimizi bulmak için harika bir yer.”* cümleleri ile ifade ederek Covid-19 sırasında Second Life'nin öneminden bahsetmiştir. Second Life'nin çok önemli bir platform olduğunu, varlık gösterdiği sürece, kâr amacı gütmeyen kuruluşların SL'de yer alacağını belirten Sunray Moonites, insanlara ulaşmanın ve para toplamanın en kolay yolu olduğunu belirtmiştir. Second Life sanal dünyasının büyük kuruluşlar için olmasa da Feed a Smile gibi küçük kuruluşlar için mükemmel bir alan olduğunu ve varlığını koruyacağını da ayrıca belirtmiştir.

Bağışçı ve gönüllü görüşme bulguları sonucuna göre; Second Life, mükemmel, sosyal ve çekici bir platform aynı zamanda en olgun sanal dünya olarak nitelendirilmiştir (Warburton, 2009; Kobak, 2011). Katılımcılar Second Life'ta tıpkı fiziksel dünyada olduğu gibi faaliyetlere katılabildiklerini ve etkin bir şekilde rol alabildiklerini belirterek, bağışçıların ve paydaşların etkin iletişim kurarak bağış toplayabilecekleri bir platform olarak ifade edilmiştir (Davis & Moscato, 2018). Sanal dünya olan Second Life'nin Covid döneminde güçlü bulunuşluk hissi ve gerçekten seyahat ediyormuş hissi vermesi bireylerde olumlu etki bıraktığı gözlenmiştir (Jin & Bolebruch, 2010; Tokel & Cevizci, 2013). Katılımcı bulgularına göre; Covid döneminde kullanıcı sayısında artış yaşanmıştır ve pandemi sonrasında da Second

Life kullanılmaya devam edecektir (Egan, 2020; Subramanian, 2021 ; Voyager, 2021; Le Monde, 2020).



#### 4.DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Çin'in Wuhan kentinde 2019 yılında ortaya çıkan yeni tip korona virüsün (Covid-19), dünya genelinde başta sağlık sektörü olmak üzere; ekonomi, eğitim, ticaret ve turizm gibi sektörlere etkisi oldukça derin olmuştur. Covid-19 pandemi süreci ülkeleri sosyal, ekonomik ve psikolojik boyutlarda etkisi altına alarak tüm sektörlerin doğrudan ya da dolaylı etkilenmesine sebep olmuştur. Salgın süreci boyunca tüm dünyada sokağa çıkma yasağı gibi tedbirler uygulanarak zorunlu önlemler alınmıştır. Bu tedbirler sonrası özellikle eğitim ve çalışma kavramları “sanal” ortama taşınmıştır.

Covid-19 salgın süreci ile birlikte etkilenen ve sanal ortamlarda faaliyet göstermeye sektörlerden biriside kâr amacı gütmeyen organizasyonlar olmuştur. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar yeterli destek havuzu oluşturmak, mevcut bağışçıları korumak ve yeni bağışçı kazanmak maksadı ile etkinliklerini sanal ortamlarda devam ettirmektedirler. Salgın süresince telekomünikasyon, e-gıda ve e-hizmetler, sanal olaylar ve bulut bilişim alanında olumlu gelişmeler yaşanmıştır. Tüm sektörler sanallaşma stratejilerini benimseyerek, sanal dünyalarda hızla varlık göstermeye başlamışlardır. Özellikle Covid-19 pandemi sürecinin pazarlama, eğitim, sağlık, finans ve turizm gibi sektörler ile birlikte kâr amacı gütmeyen organizasyonları da etkisi altına aldığı gözlenmiştir.

Teknolojik gelişmelerin öneminden çok zorunluluk haline geldiği bu dönemde organizasyonlar, sanal dünyalarda daha fazla faaliyet göstermeye başlamışlardır. Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler, organizasyonların mevcut ve yeni katılacak, bağışçı, destekçi, gönüllü ve yararlanıcılara ulaşmak için sanal dünyaların kullanımını mümkün kılmıştır (Bettger S. , 2008, Barnes, 2011). Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar önemi gün geçtikçe artan kurumlardır. Toplumsal refaha ve sosyal kalkınmaya önemli ölçüde destek veren üçüncü sektörler, yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası alanda kaynak havuzlarını genişletmek amacı ile yeni stratejiler uygulamaya başlamışlardır. Teknolojik ilerleme, kar amacı gütmeyen kuruluşların yeni ve mevcut bağışçılara, destekçilere ve yararlanıcılara ulaşmasını sağlayan "sanal dünyalara" katılımını daha da mümkün kılmıştır (Bettger S. W., 2008). Kâr amacı gütmeyen organizasyonların sürdürülebilirliklerini koruyabilmek ve pazarda rekabet avantajı elde edebilmek için Second Life önemli bir araçtır

Sanal dünyayalar arasında varlığını önemli ölçüde gösteren Second Life, Covid-19 döneminde en çok tercih edilen platformlar arasında yer almaktadır. Bu çalışma, Covid-19 küresel sağlık krizi sırasında sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki

etkisini tespit etmek üzere gerçekleştirilmiştir. Bir sanal dünya olan Second Life’ta kâr amacı gütmeyen organizasyonların incelendiği bu çalışmada, faaliyetlerini başarılı bir şekilde devam ettiren kâr amacı gütmeyen organizasyonların üyeleri ve kurucuları ile nitel veri tekniğine dayalı görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Second Life’ın Covid-19 küresel sağlık krizi sırasında olumlu etkisinin bulunduğu, kullanıcı sayılarının arttığı ve pandemi sonrasında da kullanılmaya devam edeceği bulgularına ulaşılmıştır. Etkili bir sosyal alan olan Second Life, sürükleyici üç boyutlu bir sanal ortamdır. Sanal dünyalar, kâr amacı gütmeyen organizasyonlara maliyet tasarrufu sağlayarak varlıklarını genişletmenin alternatif bir yolu olarak kullanılmaktadır (Koçak & Gülmez, 2020). Second Life’ın sahip olduğu bir ekonomi mevcuttur ve Linden Dolar isimli dijital para birimi vardır. 1 Amerikan Doları (\$) 262 Linden Dolara (L\$)’a eşdeğerdir. Second Life dünyasında faaliyet gösteren kâr amacı gütmeyen organizasyonların birçok bağış noktaları mevcuttur. Kullanıcılar, dijital para olan Linden Dolar cinsinden para birimi ile istedikleri yer ve saatte bağışta bulunabilmektedirler.

Linden Lab. Pazarlama uzmanı Tara Linden’e göre, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar, Covid-19 pandemisi gibi küresel sağlık krizi dönemlerinde fiziksel olarak toplanma özgürlüğüne gelen sınırlamalar sebebiyle Zoom gibi diğer platformların sağlamadığı bir yerinde olma hissi verdiği için Second Life’ta bulunmayı tercih etmişlerdir. Tara Linden, kâr amacı gütmeyen organizasyonların sanal dünyaları neden tercih ettiklerini ve avantajlarını; *“SL gibi bir platformla, birisinin bilgisayarını ve internet bağlantısını olduğu sürece kuruluşunuzu küresel ölçekte ve fiziksel yetenek açısından daha erişilebilir hale getirebilir. Genel giderlerin genel merkezinden önemli ölçüde daha az olduğunu düşünüyorum. Yani Real Life’a göre daha az maliyetli olduğunu belirtmeliyim.”* şeklinde açıklamıştır. Tara Linden’in ifadesine göre; Linden Lab. Kâr amacı gütmeyen organizasyonlara aylık bölge maliyetlerinde bir indirim sağlamaktadır ve normalde 249 \$ olan bir bölge 99 \$’a kiralanabilmektedir. Second Life’ta faaliyet göstermenin daha avantajlı olduğunu belirterek, gerçek dünyada kar amacı gütmeyen bir kuruluşun maliyetini karşılamadığından, arazi kiralama, sigorta vb. masraflarını azaltılmadığını gördüğünü de ayrıca belirtmiştir. Bu açıdan sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlarda faaliyet göstermesinin maliyet avantajı sağladığı belirtilebilir. Bu ifade (Doerfert, Baker, King, & Meyers, 2016)’in çalışmasında belirttiği üzere sosyal platformların organizasyonlar üzerindeki etkisinin olumlu olduğu sonucu ile desteklenebilir.



Second Life sanal dünyasının tercih edilme sebebi ve avantajları araştırma bulgularına göre değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları sonucuna göre; Sanal dünyalar sayesinde Covid döneminde de etkinliklere devam edebildikleri, karantinaya maruz kalmadıkları, dans edip sarılabildikleri ve hedefleri üzerinde durmadan çalışmaya devam edebildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda görüşmecilerin, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için Second Life'ın, kullanıcılara mevcudiyet hissi sağladığını belirterek bu durumu bir avantaj olarak ve tercih edilme sebebi olarak değerlendirdikleri de bulgular arasında yer almaktadır. Gerçek dünyada zihinsel, duygusal, gelişimsel veya fiziksel (tamamen görme engelli veya işitme engelli) engeli bulunan bireyler için bir sanal dünya olan Second Life'ta yardımcı olunabilmektedir (Krueger A. , 2013, Brazil, 2018) . Gerçek hayatta fiziksel engeli olan bireyleri sosyal ve bilişsel yönden olumlu etkilemektedir. Örneğin, görme engelli bireylerin sağlık ve zindelik gibi etkinlik kapsamında oluşturulan posterleri okuyabilmeleri için özel olarak not kartları oluşturulabilmektedir. Covid-19 ile birlikte fiziksel dünyada birçok etkinliğin azaldığı, programların ve hizmetlerin sağlık kısıtlamaları sebebi ile farklı tarihlere uryarlanması veya ertelenmesi durumunda kalındığına değinilerek, Second Life'ta daha fazla ve daha büyük etkinliklerin yapılarak canlanma yaşandığı ifade edilmiştir.

Second Life sanal dünyası, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar kapsamında yapılan bütün faaliyetleri herkes için erişebilir hale getirmektedir. Kullanıcıların fiziksel hayatta belki de ulaşamayacakları, fakat SL'de ulaşabilecekleri birçok etkinlik, dans, eğitim ve kamp ateşi sohbetleri gibi, sosyal olarak günlük ve haftalık etkinliklerini kolayca gerçekleştirebilmeleri sağlanmaktadır. Second Life'ın kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından tercih edilme sebebi; sanal dünyada fiziksel mesafeye gerek olmaması ve potansiyel tehlikeler olmadan sosyal etkileşimin sağlanabildiği alan olmasıdır. Bulguların sonuçlarına göre, Covid-19 döneminde özellikle etkileşim ve iletişim arayan bireyler Second Life kullanıcısı olmuştur.

Second Life sanal dünyasında, iletişimin kolay olduğu, iş ve eğlencenin organik bir şekilde birleştirilebileceği, kişilerin ve kuruluşların faydalarını ilerleyen dönemlerde görülebileceği bulgusuna varılmıştır. Üç boyutlu sanal dünyaların kriz dönemlerindeki öneminin, fiziksel olarak toplanmak için mükemmel bir yer olarak nitelendirildiği belirlenmiştir. Ayrıca, Second Life'ın çok önemli bir platform olduğu, varlık gösterdiği sürece, kâr amacı gütmeyen kuruluşların SL'de yer alacağı, insanlara ulaşmanın ve para toplamanın en kolay yolu olarak varlığını korumaya devam edeceği tespit edilmiştir. Bireylerin Covid-19 pandemisi ile birlikte kapanmalara maruz kalmaları sonucu sanal dünyalarda daha fazla vakit geçirdikleri ve gidenlerin tekrar geri döndüğü belirlenmiştir.

Second Life kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından, dünyanın en büyük ve en başarılı bağış toplama hareketi olarak nitelendirilmiştir (Kim, Lyons, & Cunningham, 2008). 2020 yılında Covid-19 sebebi ile birçok kişisel etkinliğin iptal edilmesi sebebi ile toplulukların, bağış toplamaya devam etmek için çevrimiçi platformları kullandıklarını belirtilerek, bazı toplulukların bağış toplamak amacı ile sanal dünyalara geri döndükleri tespit edilmiştir.

Bu çalışmanın bulgularına göre; Second life gibi sanal dünyalar kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından Covid-19 pandemi döneminde tercih edilen bir platform haline geldiği ve ilerleyen dönemlerde sanal dünyaların artarak kullanımının devam edeceği sonucuna ulaşılmıştır. Kurucu avatarlardan olan Lissena; Covid-19 ile birlikte birçok kullanıcının Second Life'ı keşfettiğini belirtmiştir. Kısıtlanmalar sebebi ile Second Life'ta artan kullanıcı sayısı ve geri dönen avatar sayısı ile birlikte eğitim kurumlarının second Life'a ilgisinin arttığını da belirtmiştir. Second Life dergisi editörü ve aynı zamanda Relay for Life gönüllü ve bağışçısı avatar Bixly Shuftan; *“Kar amacı gütmeyen kuruluşların burada uzun yıllar boyunca iyi bir geleceği olmaya devam edeceğinden eminim.”* şeklinde ki ifadesi ile Second Life sanal dünyasının organizasyonlar tarafından ilerleyen zamanlarda da kullanılacağına dikkat çekmiştir. WBH bağışçısı ve gönüllüsü olan Catseye; Second Life'a Covid-19 döneminde giriş yapan ve keşfetmek için zaman ayıran bireylerin kalabileceğini belirterek, Second Life'ın kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için önemli bir platform olduğunun altını çizmiştir. WBH üyelerinden hem bağışçısı hem de gönüllü olan Ari Second Life'ın geleceği ile ilgili; *“Hem kar amacı gütmeyen kuruluşların hem de sanal dünyaların geleceğinin parlak olduğunu ve kriz bittikten sonra büyüyeceğini düşünüyorum.”* Şeklinde ifade ederek, kullanıcı sayısının giderek artacağını ifade etmektedir. Davis & Moscato (2018)'in çalışmasında da belirtildiği üzere, sanal dünyalar ve sanal gerçeklik platformları, küresel boyutlarda gelişmeye devam ettiği ve kullanıcılar için erişilebilir olduğu sürece fon yaratma da dâhil, yenilikçi yollar olarak kullanımı organizasyonlar tarafından tercih edilecektir.

Araştırma sonucunda; Second Life 'ta faaliyet gösteren organizasyonların etkinliklerinde meydana gelen değişimler değerlendirilmiştir. Genel itibariyle organizasyonların etkinliklerinde herhangi bir değişiklik olmadığı, ancak etkinlik konularında Covid-19 pandemi süreciyle ilgili, aşılardan ilgili, hijyen ve sağlık konuları ile ilgili, sosyal mesafe ile ilgili bilgilendirici konuların eklendiği belirlenmiştir. Second Life'ın, kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından en önemli etkisini, resmin küçük ama en önemli parçası olarak ifade edilmiştir. Ayrıca Second Life'ın kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından

önemli bir başarı aracı olduğu, sürükleyici, etkileşimli yapısı ile insanların sosyalleşebilecekleri bir sanal platform olarak değerlendirilmiştir. Second Life’ta Covid-19 döneminde, pandeminin bireyler üzerinde meydana getirdiği sosyal ve psikolojik baskıların en aza indirilebilmesi için çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Covid-19 ile ilgili konular hakkında bilgi paylaşımı amacı ile grup sohbetlerinde tartışmalar oluşturularak katılımcılara güvenilir bilgi kaynakları yönlendirilmiştir.

Sonuç olarak, Second Life’ın topluluk odaklı olması sebebi ile kaynak yaratma araçlarından en önemlisi olduğu ve teknolojinin büyümesi ile birlikte her yıl gelişmeye devam ettiği tespit edilmiştir (Hart, 2006); (Özçelik, 2008); (Barnes, 2011). Sanal dünyada yer alan kâr amacı gütmeyen organizasyonlar, farkındalık yaratmak ve daha fazla bağış toplamak amacı ile sanal dünyada faaliyet göstermektedirler (Bettger S. W., 2008). Örneğin American Cancer Society topluluğu, Second Life etkinlikleri kapsamında 2019 yılında 240.000\$, 2020 yılında 306.000\$ ve 2021 yılında 363.000 \$ kaynak topladıklarını belirterek, geçtikleri iki yılın yani Covid döneminin, bağış toplama çalışmalarında büyüme yılı olarak gerçekleştiğini belirtmişlerdir.

Ayrıca görüşme bulguları sonucuna göre, sanal dünyalarda organizasyonlar açısından faaliyet göstermenin fiziksel engeller olmadan uluslararası iletişim kurmanın önemli bir nokta olduğu belirlenmiştir. Bu dönemde bireylerin sanal dünyada etkinlik yapmak için daha istekli oldukları için katılımcı ve bağışçı sayılarında artış olduğu belirlenmiştir. Covid-19 pandemi süreci sonrasında akademik araştırmaların ne kadar çok olur ise Second Life kullanıcı oranının artacağı görüşüne varılmıştır. Covid-19 döneminde etkinliklerde pandemiye yönelik, farkındalık amacı ile sanal dünyalarda etkinlik düzenledikleri ve olumlu sonuç aldıkları belirlenmiştir. Covid-19 sonrasında da Second Life sanal dünyasının kâr amacı gütmeyen organizasyonlar tarafından artarak kullanılmaya devam edeceği belirlenerek, bulgular sonucu Second Life’ın kâr amacı gütmeyen organizasyonlar açısından artan bir eğilim (trend) gösterdiği sonucuna varılmıştır.

## **ÖNERİLER**

Dijital tabanlı ve üç boyutlu bir sanal dünyada gerçekleştirilen bu araştırma kapsamında, Second Life’ta faaliyet gösteren 4 aktif kâr amacı gütmeyen organizasyon (American Cancer Society, Feed a Smile, Virtual Ability, Whole Brain Health) Covid-19 küresel sağlık krizi döneminde incelenmiştir. İleriki araştırmalarda daha fazla organizasyon araştırma kapsamına dâhil edilebilir. Farklı bir sanal dünya platformu ile Second Life platformu karşılaştırılarak

literatüre katkı sağlamak amacı ile yeni çalışmalar gerçekleştirilebilir. Ayrıca Covid-19 pandemi süreci sonrası Second Life' ta faaliyet gösteren bu organizasyonlar tekrar incelenerek araştırma gerçekleştirilebilir.



## KAYNAKÇA

- Abadi, E., Segars, W., Chalian, H., & Samei, E. (2021, February). Virtual Imaging Trials for Coronavirus Disease (COVID-19). *American Journal of Roentgenology*, 216(2), 362-368. doi:10.2214/AJR.20.23429
- Acar, Y. (2020, Mart 20). Yeni Koronavirüs (Covid 19) Salgını ve Turizm Faaliyetlerine Etkisi. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 7-21. doi: 10.32572/guntad.703410
- Aich, D. (2021). An Overview on the Impact of Covid-19 on Tourism Industry in India. G. S. Rathore, H. Dwivedi, & R. Gate (Dü.) içinde, *Impact of COVID 19 World's Tourism Industries* (s. 1-164).
- Akıncı, B. (2020, Haziran 28). Covid-19 pandemisi sonrasında sivil toplum kuruluşları: Artçı değişimlerin sivil toplum kuruluşlarının işlevsel rollerine yansımaları. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(55), 1810. Mart 20, 2021 tarihinde <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.1947> adresinden alındı
- Akıncı, B. (2020). Covid-19 Pandemisi Sonrasında Sivil Toplum Kuruluşları: Artçı Değişimlerin Sivil Toplum Kuruluşlarının İşlevsel Rollerine Yansımaları. *Journal of Social And Humanities Sciences Research*, 55(7), 1809-1816.
- Akkılıç, M. E. (2016). *101 Soruda Pazarlama*. İstanbul: Türkmen Kitapevi. Ocak 2, 2021 tarihinde alındı
- Al, E. (2020, Ekim 29). Mekanik Gözün Kaydı Olarak Maddi Dünya. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 34, 185-207. doi:10.31123/akil.780485
- Alaeddinoğlu, F., & Rol, S. (2020). Covid-19 Pandemisi ve Turizm Üzerindeki Etkileri. *The Journal of Social Sciences Institute*, 233-258.
- Alankuş, Z. (2021, Mart). Covid-19'un Gölgesinde Dijital Pazarlama ve Yeni Yaklaşımlar. *Uluslararası Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları Dergisi*, 4(1), 94-125. <https://dergipark.org.tr/en/pub/hire/issue/61852/844258> adresinden alındı
- Altuğ, B. (2020, Mart 13). DSÖ: Avrupa artık koronavirüs krizinin merkez üssü haline geldi. Nisan 15, 2021 tarihinde Anadolu Ajansı (AA): <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/dso->

avrupa-artik-koronavirus-krizinin-merkez-ussu-haline-geldi/1765444 adresinden alındı

Amazing Presentations. (2020, April 20). *Second Life*. Emaze: <https://www.emaze.com/>

American Cancer Society . (2021, January 5). *The Society in Second Life*. American Cancer Society: <https://www.cancer.org/involved/volunteer/society-second-life.html> adresinden alındı

American Cancer Society. (2021). *Global Cancer Treatment*. January 6, 2021 tarihinde American Cancer Society: <https://www.cancer.org/health-care-professionals/our-global-health-work/global-cancer-initiatives/cancer-treatment.html> adresinden alındı

American Marketing Association. (2017). *Definitions of Marketing*. American Marketing Association: <https://www.ama.org/the-definition-of-marketing-what-is-marketing/> adresinden alındı

Anheier, H. K., & Toepler, S. (2020). *The Routledge Companion to Nonprofit Management*. Routledge, 2020. January 2, 2021 tarihinde alındı

Arı, G. (2018, June). [A Case Study on Marketing Activities of Nonprofit Organizations in Virtual World: Second Life - Live and Learn Kenya "Feed a Smile Example" ], Mersin: Yöktez. January 10, 2021 tarihinde alındı

Aristovnik, A., Ravšelj, D., & Umek, L. (2020, Kasım 30). A Bibliometric Analysis of COVID-19 across Science and Social Science Research Landscape. *Sustainability*, 12(21), 1-30. doi:10.3390/su12219132

Aristovnik, A., Ravšelj, D., & Umek, L. (2020, November 3). A Bibliometric Analysis of COVID-19 across Science and Social Science Research Landscape. *Sustainability* 2020, 12(21), 1-30. doi:10.3390/su12219132

Aristovnik, A., Ravšelj, D., & Umek, L. (2020, Kasım). A Bibliometric Analysis of COVID-19 across Science and Social Science Research Landscape. *Sustainability- Public Health and Social Science on COVID-19*, 12(21). doi:10.3390/su12219132

Arslan, N. T. (2004, Aralık). Kâr Amaçsız Örgütler ve Stratejik Yönetim. *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(2), 155-172. Ocak 10, 2021 tarihinde alındı

- Atakul, B. (2018, Mart 13). *Sanal Gerçeklik Nedir? Kullanım Alanları Nelerdir?* Ekim 22, 2020 tarihinde TEKNOLO: <http://www.teknolo.com/sanal-gerceklik-nedir/> adresinden alındı
- Ayyıldız, A. Y. (2020). MARKETING STRATEGIES OF THE HOTELS IN COVID-19 PANDEMIC PROCESS: KUŞADASI SAMPLE. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3). Haziran 2, 2021 tarihinde <https://www.bmij.org/index.php/1/article/view/1587> adresinden alındı
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, (s. 355-385).
- Baltacı, A. (2018, Haziran). Nitel Araştırmalarda Örnekleme Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231-274. Ocak 27, 2021 tarihinde alındı
- Barnes, N. G. (2011, Mart 23). Social media usage now ubiquitous among US top charities, ahead of all other sectors. UMass Dartmouth. Mart 20, 2021 tarihinde <https://www.umassd.edu/cmr/research/2011-social-media-top-charities.html> adresinden alındı
- Bartle, R. A. (2004). Life in the Virtual World. R. A. Bartle içinde, *Designing Virtual Worlds* (s. 1-702). Indianapolis: New Riders Publishing. Mayıs 18, 2021
- Basco, J. (2018, August). Digital Fundraising Strategies for Nonprofit Marketing Leaders in International Markets. Walden University ScholarWorks. January 6, 2021 tarihinde <https://scholarworks.waldenu.edu/dissertations> adresinden alındı
- Başkale, H. (2016). Nitel Araştırmalarda Geçerlik, Güvenirlik ve Örneklem Büyüklüğünün Belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 23-28. Mayıs 27, 2021 tarihinde alındı
- Behrens, T., & Layton, M. (2021, January 19). *Dynamic and Disruptive Forces are Increasingly at Work*. February 9, 2021 tarihinde Dorothy A. Johnson Center for Philanthropy: <https://johnsoncenter.org/blog/dynamic-and-disruptive-forces-are-increasingly-at-work/> adresinden alındı
- Bektay, H. Ş. (2018, Kasım). Arttırılmış Gerçeklikle Tasarlanan Tıp Teknolojileri. *Hayat Sağlık- Sağlık ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 16-19. Kasım 1, 2020 tarihinde

<https://hayatvakfi.org.tr/wp-content/uploads/2018/12/HSDergisi18-Kapak-Dahil.pdf> adresinden alındı

Bell, M. W. (2008, July). Toward a Definition of “Virtual Worlds”. *Journal of “Virtual Worlds Research: Past, Present & Future”*, 1(1), 1-5. Mayıs 16, 2021 tarihinde alındı

Bell, M. W. (2008). Toward a Definition of “Virtual Worlds”. *The Journal of Virtual Worlds Research*, 1. doi:10.4101/JVWR.V1I1.283

Bettger, S. (2008, October 16). Promoting Causes Inside Second Life –For Real Life Impact. *Nonprofits and Second Life*. Mayıs 31, 2021 tarihinde [http://nonprofitcommons.avacon.org/nonprofitcommons\\_20180725-HTML/nonprofitcommons/mainSpace/files/Non%20Profits%20and%20Second%20Life%20Report%201008.pdf](http://nonprofitcommons.avacon.org/nonprofitcommons_20180725-HTML/nonprofitcommons/mainSpace/files/Non%20Profits%20and%20Second%20Life%20Report%201008.pdf) adresinden alındı

Bettger, S. W. (2008). *Nonprofits and Second Life: Promoting Causes Second Life for Real-World Impact*. 1-52: Giving Circles Network. January 22, 2021 tarihinde alındı

Bies, A. L. (2010, Temmuz 14). Evolution of Nonprofit Self-Regulation in Europe. *Sage Journals*, 39(6), 1057-1086. Ocak 5, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1177/0899764010371852> adresinden alındı

Bilici, F. (2015). Pazarlamada Artırılmış Gerçeklik ve Karekod Teknolojileri: Tüketicilerin Artırılmış Gerçeklik Teknoloji Algılamaları Üzerine Bir Alan Araştırması. *Yüksek Lisans Tezi*. Bursa: Yöktez.

Biocca, F., & Delaney, B. (1995). Immersive Virtual Reality Technology. F. Biocca, & M. Levy içinde, *Communication in the Age of Virtual Reality* (s. 57-124). New Jersey: Routledge, 1995. November 30, 2020 tarihinde alındı

Blackmon, S. (2015, February). Professors and Virtual World Professionalism: A Qualitative Study. *Journal of Virtual Worlds Research*, 8(1), 3-12. February 6, 2021 tarihinde alındı

Boellstorff, T. (2013). Disability and the Immateriality of Information. *Selected Papers of Internet Research*, 10-12. Mayıs 15, 2021 tarihinde alındı

Boellstorff, T., Conaway, E., Middleton, C., & Wenger, S. (2021). *VIRTUAL CULTURES IN PANDEMIC TIMES*. (B. P. WordPress, Prodükör) Nisan 10, 2021 tarihinde Ucu



- School of Social Science: <https://faculty.sites.uci.edu/boellstorff/virtual-cultures-in-pandemic-times/> adresinden alındı
- Boone, L. E., & Kurtz, D. (2016). *Contemporary Business* (14 b.). (P. Yalçın, Çev.) Nobel Akademik Yayıncılık. Ocak 2, 2021 tarihinde alındı
- Bowman, N. (2020, Mayıs 18). *Coping With our Avatars, and the People Behind Them*. Nisan 5, 2021 tarihinde Virtula Ability: <https://virtualability.org/mental-health-symposia/mental-health-symposium-2020/> adresinden alındı
- Branda, K. (2020, September 16). Wie ist die Situation mit dem Covid-19 in Nakuru, Kenia. (P. Zeiner, Röportaj Yapan) Youtube. Mayıs 11, 2021 tarihinde <https://llk-selb.de/2020/09/16/llk-waehrend-der-covid-19-pandemie/> adresinden alındı
- Brazil, B. (2018, October 3). Virtual world provides a real-life haven for the disabled. Daily Pilot. April 2, 2021 tarihinde <https://www.latimes.com/socal/daily-pilot/entertainment/tn-wknd-et-second-life-20181003-story.html> adresinden alındı
- Brewera, P., & Sebby, A. (2021, April). The effect of online restaurant menus on consumers' purchase intentions during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Hospitality Management*, 94. Mayıs 20, 2021 tarihinde <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0278431920303297> adresinden alındı
- Campaign Türkiye. (2016, Haziran 22). *Turizmin geleceği ve sanal gerçeklik*. Campaign Türkiye: <https://www.campaigntr.com/turizmin-gelecegi-ve-sanal-gerceklik/> adresinden alındı
- Chan, R. (2018, May 24). *VR USE CASES SERIES: THE RETAIL GAME-CHANGER*. October 22, 2020 tarihinde Yulia VR: <https://blog.yulio.com/blog-vr-use-cases-retail> adresinden alındı
- Cortesi, S., Hasse, A., Lombana-Bermudez, A., Kim, S., & Gasser, U. (2020, Nisan 14). Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World. (H. Ü.-B. Merkezi, Dü.) *Berkman Klein Center Araştırma Yayını*, 1-93. Mayıs 17, 2021 tarihinde [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3557518](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3557518) adresinden alındı

- Cox, A. M., Guzman, İ., Cromer, K., & Bagui, S. (2017, May). Virtual Worlds, Virtual Reality, and Augmented. *Journal If Virtual World Research*, 1-21. Nisan 18, 2020 tarihinde alındı
- Cushman & Wakefield. (2016). *Turizm Sektöründe Sanal Gerçeklik*. Ekim 22, 2020 tarihinde Cush Bakışı: <http://cushbakisi.com/blog/turizm-sektorunde-sanal-gerceklik/> adresinden alındı
- Czeisler, M. É., Lane, R., Petrosky, E., Wiley, J., Christensen, A., Njai, R., . . . Rajaratnam, S. (2020). *Mental Health, Substance Use, and Suicidal Ideation During the COVID-19 Pandemic*. Centers for Disease Control and Prevention. Unites State: Morbidity and Mortality Weekly Report (MMWR). doi:<http://dx.doi.org/10.15585/mmwr.mm6932a1>
- Çeti, B., & Ünlüöner, K. (2019). Salgın Hastalıklar Sebebiyle Oluşan Krizlerin Turizm Sektörü Üzerindeki Etkisinin Değerlendirilmesi. *AHBVÜ Turizm Fakültesi Dergisi*, 22(2), 109-128. doi:10.34189/tfd.22.2.001
- Çetin, G., & Göktepe, S. (2020). COVID-19 Pandemisinin Turizm Endüstrisi Üzerindeki Etkileri. D. Demirbaş, V. Bozkurt, & S. Yorğun içinde, *Covid-10 Pandemisinin Ekonomik, Toplumsal ve Siyasal Etkileri* (s. 87-98). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınevi. doi:10.26650/B/SS46.2020.005.06
- Çorum, J., & Zimmer, C. (2021, March 22). *How the Sinovac Vaccine Works*. Nisan 17, 2021 tarihinde <https://www.nytimes.com/interactive/2020/health/sinovac-covid-19-vaccine.html> adresinden alındı
- D'Anna, G., D'Arco, F., & Gothem, J. (2020, Mayıs 22). Virtual meetings: a temporary choice for the future or an effective opportunity? *Nature Public Health Emerceny Collection* , 1-2. doi:10.1038/d41586-020-01521-3
- D'Anna, G., D'Arco , F., & Gothem, J. (2020). Virtual meetings: a temporary choice or an effective opportunity for the future? *Neuroradiology*, 769-770. doi:10.1007 / s00234-020-02461-5.Ros
- Davis, D. (2017). Wings | Our Digital Selves. (U. o. Oregon, Dü.) November 30, 2020 tarihinde <https://vimeo.com/252729445> adresinden alındı
- Davis, D. (2018, May 11). *Spending Time in Virtual Worlds Can Make Real Lives Better*. November 30, 2020 tarihinde AroundtheO:

<https://around.uoregon.edu/content/spending-time-virtual-worlds-can-make-real-lives-better> adresinden alındı

Davis, D. Z., & Moscato, D. (2018, April 25). The Philanthropic Avatar: An Analysis of Fundraising in Virtual Worlds Through the Lens of Social Capital. *International Journal of Strategic Communication*, 12(3), 269-287. January 22, 2020 tarihinde <https://doi.org/10.1080/1553118X.2018.1464007> adresinden alındı

Dean, E., Cook, S., Keating, M., & Murphy, J. (2009, August). *Does this Avatar Make Me Look Fat? Obesity and Interviewing in Second Life*. *Journal of Virtual Worlds Research*. doi:<https://doi.org/10.4101/jvwr.v2i2.621>

Delaney, T. (2020). *Warning Signs About the Fragility of Nonprofits in the Pandemic Era*. National Council Of Nonprofits. 05 12, 2021 tarihinde <https://www.councilofnonprofits.org/thought-leadership/warning-signs-about-the-fragility-of-nonprofits-the-pandemic-era> adresinden alındı

Deloitte. (2021). *Küresel Pazarlama Trendleri 2021*. Deloitte. Mayıs 25, 2021 tarihinde <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/tr/Documents/consulting/gmt/kuresel-pazarlama-trendleri-2021.pdf> adresinden alındı

Demirbağ, İ. (2020, Ekim 30). Üç Boyutlu Sanal Dünyalar. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 97-112. Mayıs 15, 2021 tarihinde alındı

Dhama, K., Sharun, K., Tiwari, R., Dadar, M., Malik, Y., Singh, K., & Chaicumpa, W. (2020, Mart). "COVID-19, an emerging coronavirus infection: advances and prospects in designing and developing vaccines, immunotherapeutics, and therapeutics. . *Human Vaccines & Immunotherapeutics.*, 16(6), 1232-1238. doi:10.1080 / 21645515.2020.1735227

Dhama, K., Sharun, K., Tiwari, R., Dadar, M., Malik, Y., Singh, K., & Chaicumpa, W. (2020, Mart 18). COVID-19, an emerging coronavirus infection: advances and prospects in designing and developing vaccines, immunotherapeutics, and therapeutics. *Hum Vaccin Immunother.*, 16(6). doi:10.1080/21645515.2020.1735227

Dickey, M. D. (2005, April 7). Three-dimensional Virtual Worlds and Distance Learning: Two Case Studies of Active Worlds as a Medium for Distance Education. *British Journal of Educational Technology*, 439-451. December 26, 2020 tarihinde

<https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8535.2005.00477.x> adresinden alındı

Dinga, A. W., & Lib, S. (2021, Mart-Nisan). National response strategies and marketing innovations during the COVID-19 pandemic. *Business Horizons*, 295-306. Mayıs 25, 2021 tarihinde <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681320301579> adresinden alındı

Dionisio, J. D., Burns III, W., & Gilbert, R. (2012, March). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities. *Electrical Engineering & Computer Science*, 45(3), 33. Mayıs 19, 2021 tarihinde alındı

DiStaso, M. W., & SevickBortree, D. (2012, September). Multi-method analysis of transparency in social media practices: Survey, interviews and content analysis. *Public Relations Review*, 38(3), 511-514. January 10, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2012.01.003> adresinden alındı

Doerfert, D. L., Baker, M., King, J., & Meyers, C. (2016). Building an Online Community: A Qualitative Study of Online Media Use By international Rural Development Nonprofit Organizations. *Proceedings of the 2016 Western Region AAAE Research Conference*. 35, s. 110-127. Texas: Research Gate. January 10, 2021 tarihinde alındı

Dolnicar, S., & Lazarevski, K. (2009). Marketing in Non-profit Organizations : an International Perspective. (E. G. 2009, Dü.) *International Marketing Review*, 26(3), 275-291. Ocak 17, 2021 tarihinde alındı

Dongyu, Q. (2020, December 15). *FAO launches the UN's International Year of Fruits and Vegetables 2021*. (FAO) January 9, 2021 tarihinde Food and Agriculture Organization of the United Nations: <http://www.fao.org/news/story/en/item/1364762/icode/> adresinden alındı

Double the Donation. (2021). *Nonprofit Fundraising Statistics [Updated for 2021]*. February 7, 2021 tarihinde Double the Donation: <https://doublethedonation.com/tips/matching-grant-resources/nonprofit-fundraising-statistics/> adresinden alındı

Drucker, P. F. (2006). *Managing the Non-profit Organization : Practices and Principles*. Harper Business. January 10, 2021 tarihinde alındı

- Dua, T. (2015, March 12). *The North Face brings virtual reality to retail*. Dıgıday: <https://digiday.com/marketing/north-face-brings-virtual-reality-retail/> adresinden alındı
- Dunleavy, B. P. (2021, February 2). *Younger Adults Fuel COVID-19 Spread in U.S., Study Finds*. February 5, 2021 tarihinde UPI: [https://www.upi.com/Health\\_News/2021/02/02/Younger-adults-fuel-COVID-19-spread-in-US-study-finds/9491612284129/?spt=su](https://www.upi.com/Health_News/2021/02/02/Younger-adults-fuel-COVID-19-spread-in-US-study-finds/9491612284129/?spt=su) adresinden alındı
- DW. (2020, Aralık 30). UNICEF'ten 2021 için "açlık yılı" uyarısı. Ocak 10, 2021 tarihinde <https://p.dw.com/p/3nNc4> adresinden alındı
- Dzinamarira, T., & Musuka, G. (2021, February 10). Brain drain: An ever-present; significant challenge to the Zimbabwean public health sector. *Public Health in Practice*, 1-2. doi:10.1016/j.puhip.2021.100086
- ECDC. (2020, June 11). *Transmission of COVID-19*. Nisan 17, 2021 tarihinde European Centre for Disease Prevention and Control: <https://web.archive.org/web/20200618101255/https://www.ecdc.europa.eu/en/covid-19/latest-evidence/transmission> adresinden alındı
- Egan, J. (2020, Jul 25). *The pandemic is causing the rise of making real money from virtual worlds*. February 21, 2021 tarihinde Business Insider: <https://www.businessinsider.com/covid-19-causes-rise-real-money-virtual-jobs-2020-7> adresinden alındı
- Elektrik Port. (2016, Ocak 28). *Sanal Gerçekliğin Sağlık Sektöründe Kullanımı*. Kasım 1, 2020 tarihinde Elektrik Port: <https://www.elektrikport.com/universite/sanal-gercekligin-saglik-sektorunde-kullanimi/16982#ad-image-0> adresinden alındı
- Elizabeth Dean, Cook, S., Keating, M., & Murphy, J. (2009, August). Does this Avatar Make Me Look Fat?: Obesity and Interviewing in Second Life. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2(2), 6. Mart 15, 2021 tarihinde alındı
- Ellis, S. R. (1994, January). What Are Virtual Environments? *NASA Ames Research Center*, 17-22. Mayıs 17, 2021 tarihinde <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=250914> adresinden alındı

- Endrajka, C. (2004). Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse. *49*, 81. NYL. Sch L.Rev.
- Erciş, A., & Türk, B. (2018). Analysis of Virtual Ego in the Virtual World. A. E. Enes Emre Başar içinde, *The Virtual World and Marketing* (s. 2-3). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Eren, T. (2020). *Covid-19'un Sağlık Hizmetleri Sektörüne Etkisi*. İstanbul: Ernst & Young. Nisan 10, 2021 tarihinde alındı
- Ettman, C. K., Abdalla, S., Cohen, G., & MPhil. (2020, September 2). Prevalence of Depression Symptoms in US Adults Before and During the COVID-19 Pandemic. *Public Health*, *3*(9), 1-12. doi:10.1001/jamanetworkopen.2020.19686
- FANDOM. (tarih yok). *Jade Lily*. Second Life Wiki is a FANDOM Games Community.: [https://secondlife.fandom.com/wiki/Jade\\_L](https://secondlife.fandom.com/wiki/Jade_L) adresinden alındı
- First Republic Bank. (2020, September 17). *Candid: Reinventing Nonprofit Fundraising in the COVID-19 Era*. First Republic: <https://www.firstrepublic.com/articles-insights/life-money/support-your-community/candid-reinventing-nonprofit-fundraising-in-the-covid-19-era> adresinden alındı
- Flowers, A. A., & Gregson, K. (2012). Decision-Making Factors in Selecting Virtual Worlds,for Events: Advocacy, Computer Efficacy,Perceived Risks, and Collaborative Benefits. *Event Management*, *16*, 319-334.
- Forbes. (2021). Heroes of Philanthropy. Nisan 2, 2021 tarihinde <https://www.forbes.com/sites/gracechung/2020/11/10/asias-2020-heroes-of-philanthropy-paving-the-way/?sh=5018b7f569df> adresinden alındı
- France-Presse, A. (2017, November 20). *Swimming with dolphins in virtual reality to aid disabled*. January 2, 2021 tarihinde Sections-INQUIRER : <https://technology.inquirer.net/69384/swimming-dolphins-virtual-reality-aid-disabled> adresinden alındı
- Friedman, J. (2017, May 3). *Study: Online Course Enrollment Rising Rapidly at Private Nonprofits*. January 16, 2021 tarihinde U.S.News: <https://www.usnews.com/higher-education/online-education/articles/2017-05-03/study-online-learning-enrollment-rising-fastest-at-private-nonprofit-schools> adresinden alındı

- Fundraising, C. (2021, January 3). *CCS Survey Reveals Successful Virtual Donor Engagement Results and Positive Signs for Nonprofit Fundraising in 2021*. February 7, 2021 tarihinde CCS Fundraising: <https://ccsfundraising.com/ccs-survey-reveals-successful-virtual-donor-engagement-results-and-positive-signs-for-nonprofit-fundraising-in-2021/> adresinden alındı
- Gilbert, R. L., Murphy, N., Krueger, A., Ludwig, A., & Efron, T. (2013, Jul 29). Psychological Benefits of Participation in Three-dimensional Virtual Worlds for Individuals with Real-world Disabilities. *International Journal of Disability, Development and Education*, 60(3), 208-224. doi:10.1080/1034912X.2013.812189
- Giving USA. (2019, Jun 18). *Giving USA 2019 : Americans gave \$427.71 billion to charity in 2018 amid complex year for charitable giving*. January 5, 2021 tarihinde Giving USA: <https://givingusa.org/giving-usa-2019-americans-gave-427-71-billion-to-charity-in-2018-amid-complex-year-for-charitable-giving/> adresinden alındı
- Giving USA. (2020, June 16). *Giving USA 2020: Charitable giving showed solid growth, climbing to \$449.64 billion in 2019, one of the highest years for giving on record*. January 5, 2021 tarihinde Giving USA: <https://givingusa.org/giving-usa-2020-charitable-giving-showed-solid-growth-climbing-to-449-64-billion-in-2019-one-of-the-highest-years-for-giving-on-record/> adresinden alındı
- Goecks, J., Volda, A., Volda, S., & Mynatt, E. (2008). Charitable Technologies: Opportunities for Collaborative Computing in Nonprofit Fundraising. *Computer-Supported Cooperative Work Conference*, (s. 689-700). San Diego. Nisan 1, 2021 tarihinde alındı
- Goecks, J., Volda, A., Volda, S., & Mynatt, E. (2008). Charitable Technologies: Opportunities for Collaborative Computing in Nonprofit Fundraising. 689-698. Nisan 2, 2021 tarihinde alındı
- Gofundme. (2020, June 18). *The 30 Best Charities to Donate to in the US (2020)*. January 6, 2021 tarihinde Gofundme: <https://www.gofundme.com/c/blog/best-charities-to-donate-to> adresinden alındı
- Goode, M., & Main, K. (2019, December 5). Introduction to the Special Issue - The Brave New World: How shopping and consumption is evolving with technology. *Canadian Journal of Administrative Sciences*. doi:10.1002/cjas.1557

- Goode, M., & Main, K. (2020, March). Introduction to the Special Issue - The Brave New World: How shopping and consumption is evolving with technology. *Canadian Journal of Administrative Sciences*, 37(1), 5-8. doi:10.1002/cjas.1557
- Göçer, A. (2013). Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dil Kültür İlişkisi Üzerine Görüşleri: Fenomenolojik Bir Araştırma. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 25-39.
- Göklen, A., & Tufan, E. (2020). Müzik Eğitimcileri Tarafından Kurulan Ulusal ve Uluslararası Sivil Toplum Kuruluşlarının Amaç ve İşlevleri. *Ihlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 18-33.
- Greiner, B., Caravella, M., & Roth, A. E. (2014). Is avatar-to-avatar communication as effective as face-to-face communication? An Ultimatum Game experiment in First and Second Life. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 108, 374-382.
- Gugerty, M. K., & Prakash, A. (2010). Voluntary Regulation of NGO's and Nonprofits An Accountability Club Framework. M. K. Gugerty, & A. Prakash içinde, *Voluntary Regulation of NGO's and Nonprofits* (s. 3-38). New York: Cambridge University Press.
- Güleç, U. T. (2019, Eylül). Pazarlamada Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Kullanımı: Türkiye ve Dünyadaki Örnekler Çerçevesinde Bir Değerlendirme. Konya: YÖKTEZ. Ekim 10, 2020 tarihinde alındı
- Gülmez, M., & Ulugüner, A. (2021). Consumer Behavior During The COVID-19 Pandemic From The Perspective of The Fundamental Motives Framework. M. Gülmez içinde, *Understanding The Consumer Behaviour During COVID-19 Pandemic* (s. 1-205). Akdemisyen Yayınevi. Mayıs 29, 2021 tarihinde alındı
- Gündüz, U. (2011, Ocak 1). Kitlese Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma (MMORPG) Oyunlarının Ergenlerdeki Etkileri Üzerine Bir Bağımlılık Araştırması. *Marmara İletişim Dergisi*, 18(18), 102-125. Mayıs 19, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/25223/266789> adresinden alındı
- Hacıoğlu, A. B., & Sağlam, M. (2021). Covid-19 Pandemi Sürecinde Tüketici Davranışları ve E-Ticaretteki Değişimler. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 16-29. <https://www.rempeople.com/> adresinden alındı



- Halvorson, W. S. (2010). Virtual Worlds Marketing Implications and Applications. *Doctora Thesis*. Luleå University of Technology. Mayıs 20, 2021 tarihinde alındı
- Hart, T. R. (2006, July 12). ePhilanthropy: using the Internet to build support. *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing*, 7(4), 355. Mart 20, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1002/nvsm.192> adresinden alındı
- Hart, T. R. (2006, July 12 ). ePhilanthropy: Using the Internet to Build Support. *Journal of Philanthropy and Marketing*, 7(4), 3. doi:<https://doi.org/10.1002/nvsm.192>
- Hea, H., & Harrisb, L. (2020, August). The Impact of Covid-19 Pandemic on Corporate Social Responsibility and Marketing Philosophy. *Journal of Business Research*, 176-182.
- HealthManagement.org (Dü.). (2020, Nisan 8). *China Sees COVID-19 Telehealth Expansion*. Nisan 25, 2021 tarihinde Health Management: <https://healthmanagement.org/c/it/news/china-sees-covid-19-telehealth-expansion> adresinden alındı
- Herold, D. K. (2012). Second Life and Academia – Reframing the Debate Between Supporters and Critics . *JOURNAL OF VIRTUAL WORLD RESERACH*, 1-19.
- Higginbottom, J. (2020, Temmuz 4). *Virtual Reality is Booming in the Workplace Amid the Pandemic*. Mayıs 11, 2021 tarihinde CNBC: <https://www.cnbc.com/2020/07/04/virtual-reality-usage-booms-in-the-workplace-amid-the-pandemic.html> adresinden alındı
- Hong, Y., & Kim, H. (2020). The Effect of Perceived Fun from MMORPG's Donation Item on the Player's Intent to Donate. *Archives of Design Research*, 33(1), 179-189.
- Hu, M., Luo, X., Chen, J., Lee, G., Zhou, Y., & Wu, D. (2021, January 8). Journal of Network and Computer Applications. *Virtual reality: A survey of enabling technologies and its applications in IoT*, 178, 1-18. doi:10.1016/j.jnca.2020.102970
- Hurra, M. I. (2021). Impact of Covid -19 on Tourism Sector and Glonal Economy. G. S. Rathore, H. Dwivedi, & R. Gate (Dü.) içinde, *Impact of COVID 19 World's Tourism Industries Eco-Commerce* (s. 1-164). Raipur, Chhattisgarh, INDIA: Aditi Publication. Mayıs 15, 2021 tarihinde alındı

- Ibele, T. (2018, January 8). *The Nonprofit's Guide to Augmented Reality (+12 Examples of Inspiring Nonprofit Augmented Reality Campaigns)*. January 2, 2021 tarihinde Personify Wild Apricot: <https://www.wildapricot.com/blog/augmented-reality-nonprofit> adresinden alındı
- IOF. (2020). *Round-Up: Coronavirus Impact on Charities - Institute of Fundraising*. February 14, 2021 tarihinde Institute of Fundraising: <https://www.institute-of-fundraising.org.uk/guidance/coronavirus/round-up-coronavirus-impact-on-charities/> adresinden alındı
- Işık, E., & Serim, H. (2017). İktisadî ‘Hermeneutik’le ‘Anlamak’. *Bilgi*, 67-90. February 5, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/453966> adresinden alındı
- Ives, M., Yasir, S., & Suhartono, M. (2021, Nisan 17). *As Covid Death Toll Passes 3 Million, a Weary World Takes Stock*. Nisan 18, 2021 tarihinde New York Times: <https://www.nytimes.com/2021/04/17/world/covid-deaths-3-million.html> adresinden alındı
- Iwasaki, A. (2021, January 1). What reinfections mean for COVID-19. *The Lancet Infectious Diseases*, 21(1), 1-3. doi:[https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(20\)30783-0](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(20)30783-0)
- Izmailova, S. (2021, January 25). *61 Free Nonprofit Webinars for February 2021*. February 5, 2021 tarihinde Personify Wild Apricot: <https://www.wildapricot.com/blog/free-nonprofit-webinars> adresinden alındı
- Jameson, J. (2020, December 22). *Pivot to Virtual Events Helps Nonprofits Sustain 2020 Fundraising Goals*. January 5, 2021 tarihinde Giving USA: <https://givingusa.org/pivot-to-virtual-events-helps-nonprofits-sustain-2020-fundraising-goals/> adresinden alındı
- Jaskyte, K. (2012, July 13). Exploring Potential for Information Technology Innovation in Nonprofit Organizations. *Journal of Technology in Human Services*, 30(2), 118-127. doi:10.1080/15228835.2012.695564
- Jin, S.-A. A., & Bolebruch, J. (2010). Virtual Commerce (V-Commerce) in Second Life. *Journal of Virtual World Research*, 10.

- Jing, W. (2021, January 7). *5 nonprofit sector trends in 2021*. February 5, 2021 tarihinde It World Canada: <https://www.itworldcanada.com/blog/5-nonprofit-sector-trends-in-2021/440080> adresinden alındı
- Karataş, Z. (2015, Ocak). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62-80.
- Karataş, Z. (2015, Ocak). SOSYAL BİLİMLERDE NİTEL ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 1-19. Ocak 28, 2021 tarihinde alındı
- Keshvardoost, S., Bahaadinbeigy, K., & Fatehi, F. (2020, Jul 8). Role of Telehealth in the Management of COVID-19: Lessons Learned from Previous SARS, MERS, and Ebola Outbreaks. *Telemedicine and e-Health*, 26(7), 850-852. doi:10.1089/tmj.2020.0105
- Khairat, S., Meng, C., Xu, Y., Edson, B., & Gianforcaro, R. (2020, April - June). Interpreting COVID-19 and Virtual Care Trends: Cohort Study. *Advancing Dijital Health & Open Science*, 6(2), 1-20. Nisan 6, 2021 tarihinde [https://publichealth.jmir.org/2020/2/e18811/?utm\\_source=TrendMD&utm\\_medium=pc&utm\\_campaign=JMIR\\_TrendMD\\_0](https://publichealth.jmir.org/2020/2/e18811/?utm_source=TrendMD&utm_medium=pc&utm_campaign=JMIR_TrendMD_0) adresinden alındı
- Kim, H. M., Lyons, K., & Cunningham, M. (2008, July). Towards a Theoretically-Grounded Framework for Evaluating Immersive Business Models and Applications: Analysis of Ventures in Second Life. *Virtual Worlds Research: Past, Present and Future*, 1(1), 1-19. Mayıs 31, 2021 tarihinde <https://jvwr-ojs-utexas-stage.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/289> adresinden alındı
- Kim, J. (2020, January 7). *Virtual reality, real injuries: OSU study shows how to reduce physical risk in VR*. November 28, 2020 tarihinde Oregon State Universty: <https://today.oregonstate.edu/news/virtual-reality-real-injuries-osu-study-shows-how-reduce-physical-risk-vr> adresinden alındı
- Kıvılcım, B. (2020). COVID-19 (Yeni Korona Salgınının) Turizm Sektörüne Muhtemel Etkileri. *USOBED Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 4(1), 17-27.
- Kleiman, S. (2004). Phenomenology: To Wonder and Search for Meanings. *Nurse Researcher*, 11(4), 7-19. doi:10.7748 / nr2004.07.11.4.7.c6211

- Klein, K. (2007). Fundraising Management. K. Klein içinde, *Fundraising for Social Change* (s. 1-548). San Francisco: John Wiley & Sons, Inc. Nisan 1, 2021 tarihinde alındı
- Knorr, R. M., Bronack, S., Switzer, D., & Medford, L. (2011). Methodology of a Novel Virtual Phenomenology Interview Technique. *Journal of Virtual Worlds Research*, 3(3), 1-23.
- Kobak, K. (2011). Yeni Bir Eğitim Ortamı Olarak Second Life'da Öğrenci Deneyimleri. İ. Üniversitesi (Dü.), XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri içinde (s. 83-86). Eskişehir: Akademik Bilişim. January 5, 2021 tarihinde [https://ab.org.tr/ab11/kitap/kobak\\_AB11.pdf](https://ab.org.tr/ab11/kitap/kobak_AB11.pdf) adresinden alındı
- Kocur, M., Habler, F., Schwind, V., Woźniak, P., & Wolff, C. (2021). Physiological and Perceptual Responses to Athletic Avatars while Cycling in Virtual Reality. *CHI '21: Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 1-18). ACM Dijital Library. doi:10.1145/3411764.3445160
- Koçak, G. A., & Gülmez, M. (2020, Aralık). A CASE STUDY ON MARKETING ACTIVITIES OF NONPROFIT ORGANIZATIONS IN VIRTUAL WORLD: SECOND LIFE - LIVE AND LEARN IN KENYA “FEED A SMILE” EXAMPLE. *Politics, Economics and Administrative Sciences Journal of Kirsehir Ahi Evran Universty*, 2(2), 232-248. Nisan 5, 2021 tarihinde alındı
- Korkmaz, S., & Hoşman, İ. (2018, Kasım 18). SAĞLIK SEKTÖRÜNDE TELE-TIP UYGULAMALARI: TELE-TIP UYGULAMA BOYUTLARINI İÇEREN BİR ARAŞTIRMA. *ULUSLARARASI SAĞLIK YÖNETİMİ VE STRATEJİLERİ ARAŞTIRMA DERGİSİ*, 4(3), 251-263. doi:orcid.org/0000-0002-1652-1199
- Korolov, M. (2015, October 29). *75% of top brands have VR projects*. Hypergrid Business COVERING VIRTUAL REALITY, IMMERSIVE WORLDS, AND OTHER EMERGING TECHNOLOGIES: <https://www.hypergridbusiness.com/2015/10/75-of-top-brands-have-vr-projects/> adresinden alındı
- Kotler, P., & Andreasen, A. (2003). Strategic Marketing for Non-profit Organizations. *Upper Saddle River*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (1994). *Principles of Marketing*. USA: Sixth Edition, Prentice Hall International Inc. Ocak 10, 2021 tarihinde alındı

- Krueger, A. (2013). Benefits to People with Disabilities of Participation in Virtual Worlds. *Selected Papers of Internet Research*, 1-12. Nisan 5, 2021 tarihinde alındı
- Krueger, A. (2013). People with Disabilities in Virtual Worlds: Who, How, Why, and What's Next? *Selected Papers of Internet Research*, 1-12. Mayıs 15, 2021 tarihinde alındı
- Krueger, A. (2013). People with Disabilities in Virtual Worlds: Who, How, Why, and What's Next? (B. t. Worlds, Dü.) *Selected Papers of Internet Research* , 1-12.
- Kulkarni, S., & Takawale, N. (2016, November). Comparative Study of Augmented Reality and Virtual Reality. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*, 4(11), 20034-20039. doi:10.15680/IJIRCCE.2016.0411051
- Labster. (2020). *Lab Safety*. November 30, 2020 tarihinde Labster. adresinden alındı
- Lai, J., Ma, S., Wang, Y., Hu, J., We, N., Wu, J., . . . Hu, S. (2020, March 23). Factors Associated With Mental Health Outcomes Among Health Care Workers Exposed to Coronavirus Disease 2019. *Original Investigation | Psychiatry*, 1-12. doi:10.1001/jamanetworkopen.2020.397
- Laniado, M. (2021, Ocak 29). Los congresos radiológicos y la pandemia por coronavirus - El futuro ve más allá. *Elsevier Public Health Emergency Collection*, 36(1), 1-4. doi:10.1016 / j.rxeng.2020.12.001
- Le Monde. (2020, April 1). « *Second Life* », « *Minecraft* »... *Les « confinés » se retrouvent dans les mondes virtuels*. March 15, 2021 tarihinde alındı
- Leben und Lernen in Kenia e.V. (2021). *Über Uns*. Leben und Lernen in Kenia e.V. - Live and Learn in Kenya: <https://llk-selb.de/> adresinden alındı
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. (2011, Mar). Beyond constant comparison qualitative data analysis: Using NVivo. *School Psychology Quarterly*, 26(1), 70-84. February 12, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1037/a0022711> adresinden alındı
- Levey, R. H. (2020, July 22). *AFP Survey Paints Gloomy Fundraising Picture Through 2021*. February 5, 2021 tarihinde The Nonprofit Times: <https://www.thenonproffitimes.com/fundraising/afp-survey-paints-gloomy-fundraising-picture-through-2021/> adresinden alındı

- Linden Lab. (2020, December 23). *Second Life in 2020: Year in Review*. (Second Life) January 17, 2021 tarihinde Second Life Community: [https://community.secondlife.com/blogs/entry/6811-second-life-in-2020-year-in-review/?utm\\_medium=social&utm\\_source=motd&utm\\_campaign=sl\\_main&utm\\_content=yir](https://community.secondlife.com/blogs/entry/6811-second-life-in-2020-year-in-review/?utm_medium=social&utm_source=motd&utm_campaign=sl_main&utm_content=yir) adresinden alındı
- Linden Lab. (2020, April 7). *SECOND LIFE DEBUTS VIRTUAL BOOK TOURS*. (L. Lab., Prodükör) December 26, 2020 tarihinde "Second Life Book Club" Debuts April 8 with Weekly Live Book Readings & Author Meetups: [https://kv4todf3wn2xkqlc2asr6ev4he--www-lindenlab-com.translate.google/releases/second\\_life\\_debuts\\_virtual\\_world\\_book\\_tours](https://kv4todf3wn2xkqlc2asr6ev4he--www-lindenlab-com.translate.google/releases/second_life_debuts_virtual_world_book_tours) adresinden alındı
- Linden Lab. (2020, March 13). *Second Life to Expand Support & Reduce Prices for Education & Nonprofits*. Mayıs 11, 2021 tarihinde Second Life Community: <https://community.secondlife.com/blogs/entry/3818-second-life-to-expand-support-reduce-prices-for-education-nonprofits/> adresinden alındı
- Linden Lab. (2020, December 8). *THE PEALE OPENS NEW EXTENSION IN THE VIRTUAL WORLD "Exclusive Exhibits and Events to be Held in Second Life"*. December 28, 2020 tarihinde Linden Lab.: [https://kv4todf3wn2xkqlc2asr6ev4he--www-lindenlab-com.translate.google/releases/the\\_peale\\_opens\\_new\\_extension\\_in\\_the\\_virtual\\_world](https://kv4todf3wn2xkqlc2asr6ev4he--www-lindenlab-com.translate.google/releases/the_peale_opens_new_extension_in_the_virtual_world) adresinden alındı
- Linden, N. (2009). *Buying and selling Linden dollars*. April 02, 2020 tarihinde Second Life Community: <https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/buying-and-selling-linden-dollars-r46/> adresinden alındı
- Lu, S., Huang, C.-C., Deng, G., & Lu, K. (2020, May 12). Transparency and Resource Allocation of Grassroots Nonprofits in China. *VOLUNTAS: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 1188-1200. January 5, 2020 tarihinde <https://link.springer.com/article/10.1007/s11266-020-00230-9> adresinden alındı
- Luksetich, W., Edwards, M., & Carroll, T. (2000, June 1). NonProfit and Voluntary Sector Quarterly. *Organizational Form and Nursing Home Behavior*, 29(2), 255-279. January 11, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1177/0899764000292003> adresinden alındı

- Luo, Z., Westerman, D., & Banks, J. (2019, December). Extending the Self: Player-Avatar Relations and. *Jornal of Virtual World Research*, 12(3), 1-11.
- M.Crick, J., & Crick, D. (2020, July). Coopetition and COVID-19: Collaborative business-to-business marketing strategies in a pandemic crisis. *Industrial Marketing Management*, 206-213. Mayıs 30, 2021 tarihinde
- Mant, M., Holland, A., & Prine , A. (2021). Canadian university students' perceptions of COVID-19 severity,susceptibility, and health behaviours during the early pandemic period. *Public Health in Practice*, 2, 1-6. doi:10.1016/j.puhip.2021.100114
- Marshall, M. N. (1996, May 30). Sampling for Qualitative Research. (I. o. Practice, Dü.) *13(6)*, 1-4. Ocak 25, 2021 tarihinde alındı
- Maviş, F., Ahipaşaoğlu, H., & Kozak, N. (2002). *Genel Turizm Bilgisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Nisan 10, 2021 tarihinde alındı
- Mays, N., Pope, C., & Ziebland, S. (2006). Analysing Qualitative Data. N. Mays içinde, *Qualitative Research in Health Care* (s. 63-81). İngiltere, Blackwell: University of Southampton Institutional Repository. Ocak 25, 2021 tarihinde alındı
- Mbunge, E., Akinnuwesi, B., Fashoto, S., Metfula, A., & Mashwama, P. (2020, Aralık 1). A Critical Review of Emerging Technologies for Tackling COVID-19 Pandemic. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 25-39. Nisan 5, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1002/hbe2.237> adresinden alındı
- McAleer, M., Huang, B.-W., Kuo, H.-I., Chen, C.-C., & Chang, C.-L. (2010, January). An econometric analysis of SARS and avian flu on international tourist arrivals to Asia. *Environmental Modelling & Software*, 25(1), 100-106. doi:<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S136481520900173X>
- McGill, M. E., & Wooten, L. (1975). Management in the Third Sector. *Public Administration Review*, 35, 444-455. doi:Michael E. McGill ve Leland M. Wooten (1975). Üçüncü Sektörde Yönetim. Kamu Yönetimi İncelemesi, 35 (5), 444–455. doi: 10.2307 / 974172
- Messinger, P. R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., & Smirnov, K. (2008). On the Relationship between My Avatar and Myself. *Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*, 1-17.

- Metaverse Roadmap. (2007). *Metaverse Roadmap Foresight Framework*. Mayıs 18, 2021 tarihinde Metaverse Roadmap Pathways to the 3D Web: <http://www.metaverseroadmap.org/inputs.html#history> adresinden alındı
- Mitchell, S.-L., & Clark, M. (2020, September 11). Volunteer Choice of Nonprofit Organisation: An Integrated Framework. *European Journal of Marketing*, 55(1). January 6, 2021 tarihinde <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJM-05-2019->
- Mobil-Ed. (2020). *Sanal Gerçeklik: Dünyayı Nasıl Görmek İstiyorsanız Öyle Olsun*. Kasım 2, 2020 tarihinde Mobil-Ed: <https://www.mobil-ed.net/proje-gelistirme-ve-inovasyon/c/0/i/27603636/sanal-gerceklik-dunyayi-nasil-gormek-istiyorsanız-oyle-olsun> adresinden alındı
- Mora, M. (2020, October 22). *The Top 10 Nonprofit Marketing Trends for 2021*. February 5, 2021 tarihinde Big Sea: <https://bigsea.co/ideas/top-10-nonprofit-marketing-trends-for-2021/> adresinden alındı
- Morse, J. M. (2016). Mixed Method Design: Who Needs It? J. M. Morse, & L. Niehaus içinde, *Mixed Method Design: Principles and Procedures* (s. 13). New York, USA: Routledge Taylor & Francis Group. Ocak 25, 2021 tarihinde alındı
- Mozos, I. S., Duarte, A., & Ruiz, Ó. (2016, June). Resource Dependence In Non-profit Organizations: Is It Harder To Fundraise If You Diversify Your Revenue Structure? *International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 27(6), 2641-2665. doi:10.1007/s11266-016-9738-8
- New York Times. (2021, Nisan 15). *Coronavirus in the U.S.: Latest Map and Case Count*. Nisan 15, 2021 tarihinde The New York Times: [https://www.nytimes.com/interactive/2020/us/coronavirus-us-cases.html?name=styl-n-vaccines-combo&region=TOP\\_BANNER&block=storyline\\_menu\\_recirc&action=click&pgtype=Interactive&variant=1\\_Show&is\\_new=false](https://www.nytimes.com/interactive/2020/us/coronavirus-us-cases.html?name=styl-n-vaccines-combo&region=TOP_BANNER&block=storyline_menu_recirc&action=click&pgtype=Interactive&variant=1_Show&is_new=false) adresinden alındı
- Ogunkola, I. O., Adebisi, Y., Imo, U., Odey, G., Esu, E., & Lucero-Prisno, D. (2021). Impact of COVID-19 pandemic on antenatal healthcare services in Sub-Saharan Africa. *Public Health in Practice*(2), 100076. doi:10.1016/j.puhip.2021.100076



- onecause. (2021). *Online Fundraising Complete Guide For 2020 & Beyond*. January 5, 2021 tarihinde One Cause Powerful Fundraising Solutions: <https://www.onecause.com/blog/online-fundraising-guide/> adresinden alındı
- Our World in Data. (2021, Haziran 2). *Coronavirus Pandemic (COVID-19) – the Data*. Haziran 2, 2021 tarihinde Our World in Data: <https://ourworldindata.org/coronavirus-data> adresinden alındı
- Oyartzun, D., Carretero, M., Ortiz, A., & García-Alonso, A. (2011). Virtual Worlds: Definition, History and the Elements that Compose Them. *Virtual Worlds and E-Commerce: Technologies and Applications for Building Customer Relationships*, 1-15. doi:10.4018/978-1-61692-808-7.ch001
- Özçelik, Y. (2008). Globalization and the Internet: Digitizing the Nonprofit Sector. *Journal of Global Business Issues*, 2(1), 150. Mart 20, 2021 tarihinde alındı
- Özdemir, M. (2010). NİTEL VERİ ANALİZİ: SOSYAL BİLİMLERDE YÖNTEMBİLİM SORUNSAĞI ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 327. February 12, 2021 tarihinde alındı
- Özdemir, S., Kayhan, R., & Özer, İ. A. (2021, Ocak). Pandemi (Covid-19) Döneminde Kaynak Güvenilirliği Boyutlarının, Elektronik Ağızdan Ağıza İletişimin ve Marka İmajı Boyutlarının Tüketici Satın Alma Niyeti Üzerindeki Etkisi:Instagram Fenomenleri Üzerine Bir Araştırma. *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 14(1), 113-146.
- Özgen, H., & Türk, M. (1996). Kâr Amacı Gütmeyen Örgütlerde Yönetim. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(4), 177-185.
- Paolis, L. T. (2003). Virtual and Augmented Reality Applications. *Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR LAB)*. Lecce, İtaly: Dept. of Engineering for Innovation University of Salento. 10 21, 2020 tarihinde <http://publicservicesalliance.org/wp-content/uploads/2018/04/VR-Introduction.pdf> adresinden alındı
- Pearce, C., Blachorn, B., & Symborski, C. (2015). *Virtual Worlds Survey Reports*. Virtual Worlds Survey. Nisan 5, 2021 tarihinde alındı

- Pearce, C., Blackburn, B., & Symborski, C. (2015). *A Trans-Worlds Study of Non-Game Virtual Worlds-Demographics, Attitudes, and Preferences*. 1-133: Virtual Worlds Survey Report.
- Pearlman, D. M., & Gates, N. (2010). Hosting Business Meetings and Special Events in Virtual Worlds: A Fad or the Future? *Journal of Convention & Event Tourism*, 11(4), 247-265.
- Pencils of Promise. (2020). Aralık 29, 2020 tarihinde <https://pencilsofpromise.org/>: <https://pencilsofpromise.org/> adresinden alındı
- Peukert, C., Pfeiffer, J., Meißner, M., Pfeiffer, T., & Weinhardt, C. (2019, August 4). Shopping in Virtual Reality Stores: The Influence of Immersion on System Adoption. *Journal of Management Information Systems*, 36(3), 755-788. doi:[tps://doi.org/10.1080/07421222.2019.1628889](https://doi.org/10.1080/07421222.2019.1628889)
- Pey, I. (2015, September 25). *HELP BUILD A SCHOOL IN KENYA VIA THE MADPEA AUCTION IN SECOND LIFE*. (WordPress, Düzenleyen) Mayıs 11, 2021 tarihinde Inara Pey: Living in a Modern World: <https://modernworld.wordpress.com/tag/second-life/page/7/?iframe=true&preview=true%2Ffeed%2F> adresinden alındı
- Piana, D. L. (2020, June 4). *COVID-19's Impact on Nonprofits' Revenues, Digitization, and Mergers*. March 15, 2021 tarihinde Stanford Social Innovation Review: [https://ssir.org/articles/entry/covid\\_19s\\_impact\\_on\\_nonprofits\\_revenues\\_digitization\\_and\\_mergers](https://ssir.org/articles/entry/covid_19s_impact_on_nonprofits_revenues_digitization_and_mergers) adresinden alındı
- PND by Candid. (2021, February 2). *Rockefeller awards \$12 million for COVID-19 testing, tracing in Africa*. February 6, 2021 tarihinde PND by Candid: <https://philanthropynewsdigest.org/news/rockefeller-awards-12-million-for-covid-19-testing-tracing-in-africa> adresinden alındı
- Prakash, A. (2019). Nonprofit Governance, Public Policy, and the Oxfam Scandal: An Introduction. *Nonprofit Policy Forum*, 10(4). doi:<https://doi.org/10.1515/npf-2019-0059>
- PratapSingh, R., Javaid, M., Kataria, R., Tyagi, M., Halemb, A., & Suman, R. (2020, August). Significant applications of virtual reality for COVID-19 pandemic. *Diabetes & Metabolic Syndrome: Clinical Research & Reviews*, 14(4), 661-664. Nisan 5, 2021

- tarihinde <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871402120301302> adresinden alındı
- Prensky, M. (2001, September 1). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. 9(5), 1-6. January 11, 2021 tarihinde <https://doi.org/10.1108/10748120110424816> adresinden alındı
- Price, M. (2020). Scientists discover upsides of virtual meetings. *Science*, 166-167. Nisan 6, 2021 tarihinde 10.1038/d41586-020-01521-3 adresinden alındı
- Qantas. (2021, Mayıs 12). *International Network Changes*. Mayıs 15, 2021 tarihinde Qantas: [https://www.qantas.com/au/en/travel-info/travel-updates/coronavirus/qantas-international-network-changes.html?int\\_cam=au%3Acoronavirus%3Aarticle%3Ainternational-flights%3Aen%3Ann](https://www.qantas.com/au/en/travel-info/travel-updates/coronavirus/qantas-international-network-changes.html?int_cam=au%3Acoronavirus%3Aarticle%3Ainternational-flights%3Aen%3Ann) adresinden alındı
- Relay for Life. (2021). *Learn About Relay*. Relay for Life - American Cancer Society: [https://secure.acsevents.org/site/SPageServer?pagename=relay\\_learn](https://secure.acsevents.org/site/SPageServer?pagename=relay_learn) adresinden alındı
- Relay for Life of Second Life. (2020). *History of RFL of SL*. Ocak 12, 2021 tarihinde American Cancer Society: [https://secure.acsevents.org/site/TR?fr\\_id=99119&pg=informational&sid=212807&name=history-of-rfl-of-sl](https://secure.acsevents.org/site/TR?fr_id=99119&pg=informational&sid=212807&name=history-of-rfl-of-sl) adresinden alındı
- Sağtaş, S. (2013, Ekim). [SECOND LIFE” SANAL YAŞAM DÜNYASINDA GİRİŞİMCİLİK: “SECOND LIFE” SANAL YAŞAM DÜNYASINDA GİRİŞİMCİLİK: Mersin.
- Sanmartin, B. K. (2020, Ekim 7). Covid-19 salgını dünyayı yeniden yoksullaştıracak. euronews. Ocak 10, 2021 tarihinde <https://tr.euronews.com/2020/10/07/dunya-bankas-uyard-covid-19-salg-n-dunyay-yeniden-yoksullast-racak> adresinden alındı
- Santos, R. P. (2009). Second Life physics: Virtual, real or surreal? . *Journal of Virtual Words Research*, 1-21.
- Sargeant, A. (2003). Relationship FundraisingHow to Keep Donors Loyal. *Nonprofit Management and Leadership*, 12(2), 177-192.
- Sargeant, A., Ford, J., & West, D. (2006). Perceptual Determinants of Nonprofit Giving. *Journal of Business Research*, 59(2), 155-165.

- Sattar, M., Palaniappan, S., Lokman, A., Shah, N., Khalid, U., & Hasan, R. (2020, Jan 29). Motivating Medical Students Using Virtual Reality Based Education. *International Journal of Emerging Technology in Learning*, 15(2), 160-174. November 30, 2020 tarihinde alındı
- Schneider, J. (2020, November 10). *Taking a Second Look at Second Life*. Ocak 28, 2021 tarihinde ORCA Views: <https://qrcaviews.org/2020/11/10/taking-a-second-look-at-second-life/> adresinden alındı
- Schroeder, R. (2008, July). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research: Past, Present & Future*, 1(1), 1-3. Mayıs 17, 2021 tarihinde alındı
- Second Life Community. (2021, Ocak 26). *Second Life Destinasyonları: COVID-19 Kaynakları*. Nisan 25, 2021 tarihinde Second Life: <https://community.secondlife.com/blogs/entry/7094-second-life-destinations-covid-19-resources/> adresinden alındı
- Second Life American Cancer Society. (2020). *SAVE THE DATE FOR A BIG PARTY. SECOND LIFE ACS INFORMATION*: <https://www.slacsinfo.com/news> adresinden alındı
- Second Life Community. (2021, Ocak 26). *Second Life Destinasyonları: COVID-19 Kaynakları*. Nisan 25, 2021 tarihinde Second Life: <https://community.secondlife.com/blogs/entry/7094-second-life-destinations-covid-19-resources/> adresinden alındı
- Second Life Relay for Life. (2021, Mayıs 15). *American Cancer Society Events*. American Cancer Society: [https://secure.acsevents.org/site/TR/RelayForLife/RFLCY21VirtualEvents?pg=entry&fr\\_id=99119](https://secure.acsevents.org/site/TR/RelayForLife/RFLCY21VirtualEvents?pg=entry&fr_id=99119) adresinden alındı
- Serin, H. (2020). Virtual Reality in Education from the Perspective of Teachers. *Amazonia Investiga*, 26(9), 291-303. <https://amazoniainvestiga.info/index.php/amazonia/article/view/915/1047> adresinden alındı

- Seyhan, O. (2013). A Primer for Transformational Leadership in Nonprofit Sector. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 11(22), 251-275. Nisan 1, 2021 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/705539> adresinden alındı
- Sherman, W., & Craig, A. (2018). *Understanding Virtual Reality*. Morgan Kaufman. 10 21, 2020 tarihinde alındı
- Shin, D., Cheoljoong, K., Koo , G., & Won, Y. (2020). Depth plane adaptive integral imaging system using a vari-focal liquid lens array for realizing augmented reality. *Optics Express*, 28(4), 5602-5616. doi:10.1364/OE.384697
- Shorty Awards. (tarih yok). BEGINNING: A PENCILS OF PROMISE VIRTUAL REALITY FILM. *BEGINNING: A PENCILS OF PROMISE VIRTUAL REALITY FILM*. New York. January 2, 2021 tarihinde <https://shortyawards.com/1st-socialgood/beginning-a-pencils-of-promise-virtual-reality-film> adresinden alındı
- Sivan, Y., & Rabinovitch, Y. (2020, March). Rising to the Challenge of Virtual in the Age of COVID-19: The Macro Framework of Three New Normals (3NN). *Journal of Virtual Worlds Research*, 13(1), 1-2. March 16, 2021 tarihinde alındı
- Smart, J., Cascio, J., & Paffendorf, J. (2007). Metaverse Roadmap Overview. Mayıs 19, 2021 tarihinde <http://www.metaverseroadmap.org/overview/> adresinden alındı
- Smith, A. C., Thomas, E., Snoswell, C., Haydon, H., Mehrotra, A., Clemensen, J., & Caffery, L. (2020, June 1). Telehealth for global emergencies: Implications for coronavirus disease 2019 (COVID-19). *Journal of Telemedicine and Telecare*, 26(5), 309-313. doi:10.1177/1357633X20916567
- Stewart, S., Hansen, T., & Carey, T. (2010, November). Opportunities for People with Disabilities in the Virtual World ofSecond Life. *Rehabilitation Nursing Journal*, 35(6), 254-259. doi:10.1002/j.2048-7940.2010.tb00056.x
- Swicegood J. & Haque S. (2015). Lessons from Recruiting Second Life Users with Chronic Medical Conditions : Applications for Health Communications. *Journal of Virtual Worlds Research*, 8 (1).
- Subramanian, S. (2021, February 25). *As Covid-19 destroyed real economies, Second Life's economy boomed*. QUARTZ: <https://qz.com/1976147/non-fungible-tokens-boosted-second-lifes-economy/> adresinden alındı

- Şimşek, İ. (2019, Ağustos 1). Üç Boyutlu Sanal Öğrenme Ortamında 5. Sınıf Düzeyinde Kesirlerin Öğretimi: Second Life Örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(1), 139-154. doi:10.29299/kefad.2018.20.01.005
- Teigland, R. (2010). Born Virtuals and Avapreneurship: A case study of achieving successful outcomes in Peace Train – a Second Life organization. *Journal of Virtual World Research*, 6.
- Tekindal, M., & Uğuz Arsu, Ş. (2020, Aralık). NİTEL ARAŞTIRMA YÖNTEMİ OLARAK FENOMENOLOJİK YAKLAŞIMIN. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153-182. Ocak 25, 2021 tarihinde alındı
- Tekindal, M., & Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Fenomenolojik Yaklaşımın Kapsamı ve Sürecine Yönelik Bir Derleme. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153-182.
- The Atlantic. (2017, December). The Digital Ruins of a Forgotten Future. (L. Jamison, Dü.) April 17, 2020 tarihinde <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/12/second-life-leslie-jamison/544149/> adresinden alındı
- The New York Times. (2021, Nisan 15). *Coronavirus Vaccine Tracker*. Nisan 17, 2021 tarihinde The New York Times: <https://www.nytimes.com/interactive/2020/science/coronavirus-vaccine-tracker.html> adresinden alındı
- Theis, M. (2021, May 11). *Charitable Giving Expected to Return to Pre-Pandemic Patterns in 2021*. May 11, 2021 tarihinde The Chronicle of Philanthropy: <https://www.philanthropy.com/article/charitable-giving-expected-to-return-to-pre-pandemic-patterns-in-2021> adresinden alındı
- Think with Google. (2015, February). *Volvo Reality*. November 23, 2020 tarihinde Think with Google: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-apac/future-of-marketing/machine-learning/volvo-reality/> adresinden alındı
- Today. (2020, Şubat 12). *Novel coronavirus named 'Covid-19': WHO*. Nisan 17, 2021 tarihinde Archive Today: <https://archive.is/20200321085608/https://www.todayonline.com/world/wuhan-novel-coronavirus-named-covid-19-who#selection-197.0-197.39> adresinden alındı

- Tokel, S., & Cevizci, E. (2013). Üç Boyutlu Sanal Dünyalar: Eğitimciler İçin Yol Haritası. *XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* (s. 1-6). Antalya: Akademik Bilişim 2013. Aralık 26, 2020 tarihinde <https://ab.org.tr/ab13/bildiri/269.pdf> adresinden alındı
- Toronto, E. (2009). Time Out Of Mind Dissociation in the Virtual World. *American Psychological Association*, 2(26), 117-133. doi:10.1037/a0015485
- Tourism Economics. (2020). *Total Travel Industry Impact*. Haziran 5, 2021 tarihinde <https://www.ustravel.org/toolkit/> adresinden alındı
- Trainor, T. (2020). *Immerse Yourself in the Media of the Future*. Universty of Oregon: <https://around.uoregon.edu/oregon-reality-lab> adresinden alındı
- Trisko, R. L. (2019, Mayıs). Relay for Life: More Than Just a Fundraiser. 1-40. <https://repository.asu.edu/items/52303> adresinden alındı
- Türnüklü, A. (2000). Eğitim Bilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*(24), 543-560.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. (24), 543.
- TÜSEV. (2020). *COVID-19 Salgınının Türkiye’de Faaliyet Gösteren Sivil Toplum Kuruluşlarına Etkisi Anketi II, Ağustos 2020*. TÜSEV. Mart 23, 2021 tarihinde <https://covid19vestklar.tusev.org.tr/#bolum3> adresinden alındı
- United Nations. (2020, Aralık 7). *COVID-19 Response*. March 18, 2021 tarihinde United Nations: <https://www.un.org/en/coronavirus/articles> adresinden alındı
- UNWTO. (2021, January 28). *2020: WORST YEAR IN TOURISM HISTORY WITH 1 BILLION FEWER INTERNATIONAL ARRIVALS*. (T. W. Organization, Düzenleyen) Mayıs 12, 2021 tarihinde alındı
- Uslu, İ. (1999). Bir Sosyal Siyaset Vasıtası Olarak Kâr Gütmeyen Kuruluşlar. İstanbul Üniversitesi. Ocak 10, 2021 tarihinde alındı
- Uzun, K., & Aydın, C. (2012, Ekim). Kullanıcı Profilinin ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşama Karşılaştırılması:Second Life Örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi*, 2(7), 263-290. Aralık 20, 2020 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/65469> adresinden alındı

- VANDAL. (2020, December 13). El estado actual de Second Life. *Second Life Sigue Vivo, ha Cumplido 15 años y aún Tiene Miles De Usuarios*. Spanish. December 26, 2020 tarihinde <https://r6qkctewhczacyky3dexcffse--vandal-elespanol-com.translate.google/noticia/1350710807/second-life-sigue-vivo-ha-cumplido-15-anos-y-aun-tiene-miles-de-usuarios/> adresinden alındı
- Virtual Ability, Inc. (2021). *Find a Place*. Nisan 5, 2021 tarihinde Virtual Ability: <https://virtualability.org/> adresinden alındı
- Virtual Ability, Inc. (2021). *Over the past 20 years, a rich history of research*. Nisan 5, 2021 tarihinde Virtual Ability: <https://virtualability.org/academic-research/> adresinden alındı
- Virtual Ability, Inc. (2021). Welcome Please Join Us. February 4, 2021 tarihinde <https://virtualability.org/> adresinden alındı
- Visualise. (2015). *Groundbreaking virtual holiday experience for Thomas Cook*. Thomas Cook Virtual Reality Holiday ‘Try Before You Fly’: <https://visualise.com/case-study/thomas-cook-virtual-holiday> adresinden alındı
- Voyager, D. (2021, January 27). *Second Life Stats*. January 28, 2021 tarihinde Daniel Voyager Second Life & OpenSim News: <https://danielvoyager.wordpress.com/sl-stats/> adresinden alındı
- Walia, N., Zahedi, F., & Jain, H. (2017, October 26). Potential of Virtual Worlds for Nursing Care: Lessons and Outcomes. *OJIN: The Online Journal of Issues in Nursing*, 23(1). doi:10.3912/OJIN.Vol23No01PPT60
- Walker, S. (2018, August 13). *Virtual Reality Marketing: Is The Next Big Opportunity Already Here?* October 23, 2020 tarihinde Dijital Doughnut: <https://www.digitaldoughnut.com/articles/2018/august/virtual-reality-marketing-is-it-already-here> adresinden alındı
- Warburton, S. (2009, April 15). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *BJET - Special Issue: Out of This World: 3-D MUVES*, 40(3), 414-426. doi:10.1111/j.1467-8535.2009.00952.x





- We Are Social&Hootsuit. (2020). *Digital 2020 Global Overview*. Mayıs 30, 2021 tarihinde [https://www.eticaret.gov.tr/static/Pdf/be67689eccc420e8926b839c7254556\\_637159836475893573.pdf](https://www.eticaret.gov.tr/static/Pdf/be67689eccc420e8926b839c7254556_637159836475893573.pdf) adresinden alındı
- Whitaker, L. (2014). *Nonprofit Organizations & Social Media Fundraising: An Analysis of the GoodGiving Guide Challenge*. (M. C. Projects, Dü.) *Martin School of Public Policy and Administration*, 3. Nisan 1, 2021 tarihinde alındı
- WHO. (2020, February 24). *Hospital readiness checklist for COVID-19, 24 February 2020 (produced by WHO/Europe)*. Nisan 25, 2021 tarihinde World Health Organizations: <https://www.euro.who.int/en/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/publications-and-technical-guidance/preparedness-and-readiness/hospital-readiness-checklist-for-covid-19,-24-february-2020-produced-by-who/europe> adresinden alındı
- Wikipedia. (2013). *Relay For Life*. Wikipedia. adresinden alındı
- Wikipedia. (2019, December 6). *Nonprofit Organizations Technology*.
- Wikipedia. (2020, Kasım 28). *Dünya Nüfusu*. Birleşmiş Milletler Nüfus Fonu: [https://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%BCnya\\_n%C3%BCfusu](https://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%BCnya_n%C3%BCfusu) adresinden alındı
- Wikipedia. (2021). *COVID-19*. Nisan 17, 2021 tarihinde Wikipedia: <https://tr.wikipedia.org/wiki/COVID-19> adresinden alındı
- Wikipedia. (2021, January 10). *Non Profit Organizations*. ikimedia Foundation, Inc. January 11, 2021 tarihinde [https://en.wikipedia.org/wiki/Nonprofit\\_organization](https://en.wikipedia.org/wiki/Nonprofit_organization) adresinden alındı
- Wikipedia. (2021, January 12). *Nonprofits and Technology*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Non-profit\\_technology#Benefits\\_of\\_technology](https://en.wikipedia.org/wiki/Non-profit_technology#Benefits_of_technology) adresinden alındı
- William D. Perreault, J., Cannon, J., & McCarthy, E. (2013). *Essentials of Marketing* (13 b.). (P. A. Önce, Çev.) New York: Nobel Yayın. Ocak 2, 2021 tarihinde alındı
- Wilson, A. (2015). A guide to phenomenological research. *Nursing Standard*, 29-34.
- World Forum Foundation. (2021). *2021 World Tour*. February 6, 2021 tarihinde World Forum Foundation: <https://worldforumfoundation.org/2021-world-tour/> adresinden alındı

- World Health Organization. (2021, Nisan 17). WHO Coronavirus (Covid 19) Dashboard. Nisan 18, 2021 tarihinde <https://covid19.who.int/> adresinden alındı
- worldometer. (2020, January 11). *Current World Population*. worldometer: <https://www.worldometers.info/world-population/> adresinden alındı
- Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikler ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi. *Qualitative Research Methods*, 7-17.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık. Ocak 26, 2021 tarihinde alındı
- Yıldırım, D. (2013). ÜÇ-BOYUTLU ÇOK-KULLANICILI SANAL ORTAMLARIN İŞBİRLİKLİ TAKIM ÇALIŞMALARI İÇİN KULLANILMASI. Türkiye: Hacettepe Üniversitesi . Mayıs 19, 2021 tarihinde <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/1731/92e3a8f3-1535-4877-a053-772365c7cbe8.pdf?sequence=1> adresinden alındı
- Yoo, S.-C., & Drumwright, M. (2018, May). Nonprofit Fundraising With Virtual Reality. *Nonprofit Management and Leadership*, 29(7). doi:10.1002/nml.21315
- Zhang, L., & Liu, Y. (2020, Mart 3). Potential Interventions for Novel Coronavirus in China: A Systematic Review". *Journal of Medical Virology*, 92(5), 479-490. doi:10.1002/jmv.25707

## EKLER

## EK A. Etik Kurulu İzni Talep Formu ve Onay Tutanak Formu

T.C	
<b>ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ</b>	
<b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b>	
<b>TEZ/ ARAŞTIRMA / ANKET / ÇALIŞMA İZİNİ / ETİK KURULU İZİNİ TALEP FORMU VE ONAY TUTANAK FORMU</b>	
<b>ÖĞRENCİ BİLGİLERİ</b>	
<b>T.C. NOSU</b>	
<b>ADI VE SOYADI</b>	Sultan ÇETİNKAYA
<b>ÖĞRENCİ NO</b>	20181034
<b>TEL. NO.</b>	
<b>E - MAIL</b>	
<b>ADRESLERİ</b>	
<b>ANA BİLİM DALI</b>	İşletme Yönetimi
<b>HANGİ AŞAMADA OLDUĞU (DERS / TEZ)</b>	TEZ
<b>İSTEKDE BULUNDUĞU DÖNEME AİT DÖNEMLİK KAYDININ YAPILIP-YAPILMADIĞI</b>	2020 / 2021 BAHAR DÖNEMİ KAYDINI YENİLEDİM.
<b>ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ BİLGİLER</b>	
<b>TEZİN KONUSU</b>	COVID-19 DÖNEMİNDE SANAL DÜNYALARIN KÂR AMACI GÜTMİYEN ORGANİZASYONLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: SECON LIFE ÖRNEĞİ
<b>TEZİN AMACI</b>	Covid-19 Döneminde saal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemektir. Bu araştırma, Second Life sanal dünya kullanıcısı olan ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlar ile etkileşime geçmiş bireylerin, bakış açıları etrafında şekillenerek, sanal dünyaların k3ar amacı gütmeyen organizasyonlara etkisini belirlemek ve küresel sağlık krizi sonrasında da kullanılmaya devam edip etmeyeceğini belirlemek amaçlanmıştır.
<b>TEZİN TÜRKÇE ÖZETİ</b>	Çin'in Wuhan kentinde 2019 Aralık ayında ortaya çıkan Covid-19 virüsü hızlı yayılım göstererek kısa sürede pandemik hale gelmiştir. Covid-19 pandemisi, ekonomik ve sosyal kriz haline gelerek ülkeleri, sosyal, psikolojik ve ekonomik anlamda etkilemiştir. Covid-19 tüm dünyada zorunlu kısıtlamalar ve kapanmalar sebebi ile tüm sektörlerde sanallaşma kavramı ivme göstermiştir. Kâr amacı gütmeyen organizasyonların da Covid-19 döneminde sanal dünyalarda var olan faaliyetlerinin yükselişe geçtiği gözlenmiştir. Bu çalışmada Covid-19 döneminde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Araştırma da çalışma alanı olarak sanal dünyalar arasında popüler olan Second Life belirlenmiştir. Araştırma kapsamında Second Life'ta aktif faaliyet gösteren dört kâr amacı gütmeyen organizasyonun kurucuları, başışçıları ve gönüllüleri ile nitel araştırma tekniklerinden fenomenolojik araştırma yaklaşımına dayalı olarak çevrim içi görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Amaçlı rastgele örneklem tekniği ile belirlenen 18 avatar görüşmeleri yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine mülakat şeklinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular nitel veri programı olan atlas.ti7 ile analiz edilmiştir. Araştırma bulguları sonucuna göre, Covid-19 döneminde sanal dünyaların bireyler ve kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerinde pozitif etkiye sahip olduğu, ayrıca sanal dünyaların kaynak yaratma stratejisi olarak kriz dönemlerinde kullanılabileceği belirlenmiştir. Pandemi sırasında Second Life sanal dünya kullanıcı
<b>ARAŞTIRMA YAPILACAK OLAN SEKTÖRLER/ KURUMLARIN ADLARI</b>	Second Life(Linden Lab.)/ Kâr Amacı Gütmeyen Organizasyonlar
<b>İZİN ALINACAK OLAN KURUMA AİT BİLGİLER (KURUMUN ADI- ŞUBESİ/ MÜDÜRLÜĞÜ - İLİ - İLÇESİ)</b>	American Cancer Society / Feed a Smile / Virtual Ability / Whole Brain Health

YAPILMAK İSTENEN ÇALIŞMANIN İZİN ALINMAK İSTENEN KURUMUN HANGİ İLÇELERİNE/ HANGİ KURUMUNA/ HANGİ BÖLÜMÜNDE/ HANGİ ALANINA/ HANGİ KONULARDA/ HANGİ GRUBA/ KİMLERE/ NE UYGULANACAĞI GİBİ AYRINTILI BİLGİLER	Second Life Sanal Dünyasında Aktif Faaliyet Gösteren 4 Organizasyon					
UYGULANACAK OLAN ÇALIŞMAYA AİT ANKETLERİN/ ÖLÇEKLERİN BAŞLIKLARI/ HANGİ ANKETLERİN - ÖLÇELERİN UYGULANACAĞI						
EKLER (ANKETLER, ÖLÇEKLER, FORMLAR, .... V.B. GİBİ EVRAKLARIN İSİMLERİYLE BİRLİKTE KAÇ ADET/SAYFA OLDUKLARINA AİT BİLGİLER İLE AYRINTILI YAZILACAKTIR)	1)Görüşme Formu (2) Sayfa 2)Interview Form (2) Sayfa 3) Amaçlı Rastgele Örneklem Tekniği 4)Derinlemesine Mülakat					
ÖĞRENCİNİN ADI - SOYADI: SULTAN ÇETİNKAYA	ÖĞRENCİNİN İMZASI: TARİH: 18 / 06 / 2021	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.				
<b>TEZ/ ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ DEĞERLENDİRME SONUCU</b>						
1. Seçilen konu Bilim ve İş Dünyasına katkı sağlayabilecektir.						
2. Anılan konu ..... faaliyet alanı içerisine girmektedir.						
<b>1.TEZ DANIŞMANININ ONAYI</b>	<b>2.TEZ DANIŞMANININ ONAYI (VARSA)</b>	<b>ANA BİLİM DALI BAŞKANININ ONAYI</b>	<b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRÜNÜN ONAYI</b>			
Adı - Soyadı: Murat GÜLMEZ	Adı - Soyadı: .....	Adı - Soyadı: Ünal AY	Adı - Soyadı: Murat KOÇ			
Unvanı: Dr. Öğr. Üyesi	Unvanı: .....	Unvanı: Prof.Dr.	Unvanı: Doç. Dr.			
Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	İmzası: .....	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.			
18/06/2021	.... / .... / 20....	18/06/2021	18/06/2021			
<b>ETİK KURULU ASIL ÜYELERİNE AİT BİLGİLER</b>						
Adı - Soyadı: Şehnaz ŞAHİNKARAKAŞ	Adı - Soyadı: Yücel ERTEKİN	Adı - Soyadı: Deniz Aynur GÜLER	Adı - Soyadı: Mustafa BAŞARAN	Mustafa Tevfik ODMAN	Adı - Soyadı: Hüseyin Mahir FİSUNOĞLU	Adı - Soyadı: Jülide İNÖZÜ
Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.
Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğüne Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.	Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.
18/06/2021	18/06/2021	18/06/2021	18/06/2021	18/06/2021	18/06/2021	18/06/2021
Etik Kurulu Jüri Başkanı - Asıl Üye	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi
ÖY BİRLİĞİ İLE		Çalışma yapılacak olan tez için uygulayacak olduğu Anketleri/Formları/Ölçekleri Çağ Üniversitesi Etik Kurulu Asıl Jüri Üyelerince İncelenmiş olup, 01 / 05 / 2021 - 29 / 05 / 2021 tarihleri arasında uygulanmak üzere gerekli iznin verilmesi taraflarımızca uygundur.				
ÖY ÇOKLUĞU İLE						
AÇIKLAMA: BU FORM ÖĞRENCİLER TARAFINDAN HAZIRLANDIKTAN SONRA ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ SEKRETERLİĞİNE ONAYLAR ALINMAK ÜZERE TESLİM EDİLECEKTİR. AYRICA FORMDAKİ YAZI ON İKİ PUNTO OLACAK ŞEKİLDE YAZILACAKTIR.						

**EK B. Bilgilendirilmiş Onam Formu****29.05.2021**

**ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**ETİK KURULU**  
**BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU**

Bu formun amacı araştırma ile ilgili olarak sizi bilgilendirmek ve katılmanız ile ilgili izin almaktır.

Bu kapsamda “COVID-19 DÖNEMİNDE SANAL DÜNYALARIN KÂR AMACI GÜTMEYEN ORGANİZASYONLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: SECOND LİFE ÖRNEĞİ” başlıklı araştırma “Sultan Çetinkaya” tarafından **gönüllü katılımcılarla** yürütülmektedir. Araştırma sırasında sizden alınacak bilgiler gizli tutulacak ve sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır. Araştırma sürecinde konu ile ilgili her türlü soru ve görüşleriniz için aşağıda iletişim bilgisi bulunan araştırmacıyla görüşebilirsiniz. Bu araştırmaya **katılmama** hakkınız bulunmaktadır. Aynı zamanda çalışmaya katıldıktan sonra çalışmadan **çıkabilirsiniz**. Bu formu onaylamanız, **araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** anlamına gelecektir.

**Araştırmayla İlgili Bilgiler:**

**Araştırmanın Amacı:** Bu çalışmanın amacı, Covid-19 döneminde sanal dünyaların kar amacı gütmeyen kuruluşlar üzerindeki etkisini belirlemektir ve alanyazına bu kapsamda katkı sağlamaktır.

**Araştırmanın Nedeni:** Covid-19 Küresel Sağlık Krizi dönemlerinde sanal dünyaların kâr amacı gütmeyen organizasyonlar üzerindeki etkisini belirlemektir. Küresel Sağlık krizi sonrasında da sanal dünyaların organizasyonlar tarafından kullanılıp kullanılmayacağını belirlemek üzere bu çalışma gerçekleştirilecektir.

**Araştırmanın Yürütüleceği Yer:** Second Life

**Çalışmaya Katılım Onayı:**

Araştırmanın amacını, nedenini, yürütüleceği yer ile ilgili bilgileri okudum ve gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları anladım. Araştırma ile ilgili ayrıntılı açıklamalar yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunuldu. Bu araştırma ile ilgili faydalar ve riskler ile ilgili bilgilendirildim.

Bu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının (Islak imzası ile <sup>\*\*\*</sup>)

Adı-Soyadı:

İmzası <sup>\*\*\*</sup> :

Araştırmacının

Adı-Soyadı:Sultan ÇETİNKAYA

e-posta:

İmzası: Evrak Aslı Enstitü Müdürlüğünde Mevcuttur.

**\*\*\*Online yapılacak uygulamalarda, ıslak imza yerine, bilgilendirilmiş onam formunun anketin ilk sayfasındaki en üst bölümüne yerleştirilerek katılımcıların kabul ediyorum onay kutusunu işaretlemesinin istenilmesi gerekmektedir.**

## EK C. Görüşme Formu Türkçesi

### GÖRÜŞME FORMU

**Bu form yüksek lisans araştırma tezi için veri toplamak amacı ile hazırlanmıştır. Toplanan veriler ve katılımcıların bilgileri gizli tutulacaktır. Katılımcıların Gerçek Yaşam'ları hakkındaki soruların cevaplanması ve "Second Life" ta kullandıkları avatar İsimlerini vermeleri isteğe bağlı olacaktır.**

#### Kâr Amacı Gütmeyen Kuruluş Kurucu/Üye Avatar Görüşme Soruları

1. Kurucusu veya üyesi olduğunuz kâr amacı gütmeyen kuruluş hakkında kısaca bilgi verir misiniz?
2. Kurucusu veya üyesi olduğunuz kâr amacı gütmeyen kuruluşun, dijital bir platform olan Second Life sanal dünyasında var olma sebebi nedir ve gerçekleştirdiği faaliyetler nelerdir?
3. Bir dijital platform olan Second life sanal dünyasında yapılan kâr amacı gütmeyen kuruluş faaliyetlerine ilişkin görüşleriniz nelerdir? Second Life platformunda en beğenilen ve dikkat çeken kuruluş etkinliği sizce hangisidir?
4. Covid 19 küresel sağlık kriz döneminde Second Life, üyesi olduğunuz kâr amacı gütmeyen kuruluşunuzun faaliyetlerini etkin bir şekilde yürütmesine katkı sağladı mı?
5. Covid 19 küresel sağlık krizi sonrası, üyesi veya kurucusu olduğunuz kâr amacı gütmeyen kuruluşunuzun faaliyetlerinde ne gibi değişiklikler oldu?
6. Covid 19 küresel sağlık krizi döneminde, Second Life platformunda kâr amacı gütmeyen organizasyon olarak faaliyette bulunmanıza etki eden faktörler nelerdir? Kriz döneminde, kuruluş faaliyetlerinizi, hangi sıklıkla ve hangi konular etrafında gerçekleştirdiniz?
7. Covid 19 küresel sağlık krizi döneminde, kâr amacı gütmeye organizasyonlar açısından sanal dünya platformlarının tercih edilmesinin sebepleri ve avantajları nelerdir? Ve Covid 19 küresel sağlık krizi Second Life sanal dünyasını nasıl ve ne ölçüde etkilemiştir?
8. Sanal dünyalarda ve Second Life dünyasında, genel olarak kâr amacı gütmeyen organizasyonların geleceği nedir? Araştırmalar gösteriyor ki Covid 19 krizi sonrası sanal dünya kullanıcı oranları artış göstermiştir. Sizce kriz bittikten sonra da

Second Life gibi sanal dünyalar kâr amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından artan bir şekilde kullanılmaya devam edecek mi?

9. Eklemek istediğiniz herhangi bir şey var mı?

10. Second Life platformunda günde ortalama kaç saat geçiriyorsunuz?

1 – 3 Saat

3 – 5 Saat

5 – 7 Saat

7 – 9 Saat

9 saat ve üzeri

11. Eğitim seviyeniz nedir?

İlkokul

Orta okul

Lise

Üniversite

Yüksek Lisans

Doktora

Örgün Eğitim Yok

12. Gerçek Hayat Cinsiyetiniz

Erkek

Kadın

Diğer

13. Gerçek hayatta kaç yaş grubundasınız?

16 veya Altı

17- 25 yaş arası

26- 35 yaş arası

36 – 45 yaş arası

46 – 55 yaş arası

55 yaş ve üzeri

14. Gerçek Hayatta ki Medeni Durumunuz Nedir?

Evli

Bekâr

Diğer

15. Gerçek Hayatta Mesleğiniz Nedir?

16. Gerçek hayatta hangi ülkede yaşıyorsunuz?

Mülakat soruları bitmiştir. İlginiz için teşekkürler.

Çağ Üniversitesi / İşletme Yönetimi Yüksek Lisans Öğrencisi

## EK D. Görüşme Formu İngilizcesi

### INTERVIEW FORM

**This form has been prepared to collect data for the master's research thesis. The data collected and the information of the participants will be kept confidential. The questions about the Real Life of the attendees and the avatar name in secondlife will be on optional basis.**

#### **Nonprofit Founder / Member Avatar (Donor&Volunteer) Interview Questions**

1. Could you give briefly information about the non-profit organization of which you are a founder or a member?
2. What is the reason why the nonprofit organization of which you are a founder or member exists in the virtual World of Second Life, a digital platform, and what are its activities?
3. What are your views on non-profit organization activities in Second Life virtual world, a digital platform? What do you think is the most admired and remarkable nonprofit event?
4. During the Covid 19 global health crisis period, has Second Life contribute to your non-profit organization, of which you are a member, to carry out its activities effectively?
5. After the Covid 19 global health crisis, what changes have occurred in the activities of your non-profit organization of which you are a member or founder?
6. What are the factors affecting your operating as a nonprofit organization on the Second Life platform during the Covid 19 global health crisis? During the crisis, how often and around what subjects did you carry out your establishment activities?
7. What are the reasons and advantages of choosing virtual world platforms for non-profit organizations during the Covid 19 global health crisis? And how and to what extent did the Covid 19 global health crisis impact the Second Life virtual world?
8. What is the future for nonprofits in general, in the virtual worlds and the Second Life world? Research shows that after the Covid 19 crisis, the rates of virtual world users have increased. Do you think virtual worlds like Second Life will continue to be used increasingly by nonprofits after the crisis is over?
9. Is there anything you want to add?
10. On average, how many hours do you spend a day on the Second Life platform?



- 1 - 3 Hours
- 3 - 5 Hours
- 5 - 7 Hours
- 7 - 9 Hours
- 9 hours or more

11. Real Life Gender

Male  Female  Other

12. How old are you in real life?

- 16 or Below
- 17-25 years old
- 26 to 35 years old
- 36 - 45 years old
- 46 to 55 years old
- 55 years and over

13. What Is Your Real Life Marital Status?

Married  Single  Other

14. What Is Your Job In Real Life?

15. What Is Your Education Level?

- Primary school
- Middle School
- High school
- University
- Post Graduate
- Doctorate
- No Formal Education

16. Which country do you live in real life?

Interview questions are finished. Thanks for your attention.

Çağ University / Business Administration Graduate Student

## EK E. Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Kararı Alınması Hakkında



T.C.  
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sayı : E-23867972-050.01.04-2100003938

02.06.2021

Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği  
Kurulu Kararı Alınması Hakkında

### REKTÖRLÜK MAKAMINA

İlgi: 09.03.2021 tarih ve E-81570533-050.01.01-2100001828 sayılı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu konulu yazınız.

İlgi tarihli yazınız kapsamında Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesindeki Lisansüstü Programlarda halen tez aşamasında kayıtlı olan Hüseyin Furkan Kar, Mustafa Hakan Ünal, Sinan Özyurt, Sultan Çetinkaya, Turan Çelik isimli öğrencilerimize ait tez evraklarının "Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Onayları" alınmak üzere Ek'lerde sunulmuş olduğunu arz ederim.

Doç. Dr. Murat KOÇ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Ek : 5 Adet öğrenciye ait tez evrakları listesi.

E-Posta: [aycankol@cag.edu.tr](mailto:aycankol@cag.edu.tr)



Bu belge 5070 sayılı elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

DoA Yürütme adresi: <https://ubs.cag.edu.tr/BelgeDogrulama> - DoA Yürütme kodu: E78D954

## EK F. Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu İzni Hakkında



T.C.  
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ  
Rektörlük

Sayı : E-81570533-044-2100004116  
Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği  
Kurul İzni Hk.

08.06.2021

### SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 02.06.2021 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2100003938 sayılı yazımız.

İlgi yazıda söz konusu edilen Hüseyin Furkan KAR, Mustafa Hakan ÜNAL, Sinan ÖZYURT, Sultan ÇETİNKAYA, Turan ÇELİK isimli öğrencilerin tez evrakları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunda incelenerek uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Ünal AY  
Rektör

E-Posta: mertfikircioglu@cag.edu.tr



Bu belge 5070 sayılı elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

DoA Yünlama adresi: <http://ubs.cag.edu.tr/BelgeDogrulama> - DoA Yünlama kodu: A73A625