

17th International Symposium
**Communication
in the Millennium**
November 5-6, 2020



POST CONFERENCE PUBLICATION

ISBN: 978-605-83703-9-5

17th International Symposium

Communication in the Millennium

CIM 2020

Organized by

Association of Turkish and American Communication Scholars

In Cooperation with

University of Texas at Austin (U.S.A.)

Anadolu University (Turkey)

Istanbul University (Turkey)

Hosted by

Anadolu University, Faculty of Communication Sciences

Dates

Nov 5-6, 2020

Location

Online

e- mail:

cimsymposium@gmail.com

The Association of Turkish and American Scholars (ATACS)

The international symposium Communication in the Millennium has been organized since 2003 by scholars in Turkey and the United States, and each year the symposium organizers have noticed increasing interest in this academic event. Because of this interest, the co-founders and the organization committee of this symposium decided to form an association where both countries' scholars are represented.

The mission of the ATACS is to advance the communication profession in both countries through well-grounded academic research and to foster communication academics' cooperation. The Communication in the Millennium is the established ATACS project, but the association will be working on different projects to serve its mission in the near future.

ISBN
978-605-83703-9-5

Copyright © 2020

HOW TO CITE PAPERS?

Please use this form:

Skendo, I. (2020). Cultural Trends under the Globalization Process, *Proceedings of the 17th International Symposium Communication in the Millennium*, pp.310–315. Pdf file, E-Book.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

The publisher has no responsibility for the content of the papers. The papers contained in this symposium book have been provided by authors. Authors are responsible for the contents of their own papers and they are also responsible for copyrighted materials in their studies in terms of legal issues.

e-Book

ISBN

978-605-83703-9-5

CIM 2020

17th International Symposium Communication in the Millennium

The Association of Turkish and American Scholars (ATACS)

Symposium web page:

<https://www.cimsymposium.org>

e-mail:

cimsymposium@gmail.com

Address:

*Anadolu Üniversitesi
İletişim Bilimleri Fakültesi
Yunusemre Kampüsü
26470 Eskişehir, Türkiye*

Communication in the Millennium Co-Founders / Co-Chairs

- **Maxwell E. McCombs**, Ph.D., University of Texas at Austin, U.S.A.
- **Erkan Yüksel**, Ph.D., Anadolu University, Eskisehir, Turkey
- **Serra Görpe**, Ph.D., APR, Istanbul University, Istanbul, Turkey

The Association of Turkish and American Communication Scholars (ATACS)

Board Members:

- **President: Maxwell E. McCombs, Ph.D., University of Texas at Austin, U.S.A.**
- Erkan Yüksel, Ph.D., Anadolu University, Turkey
- Serra Görpe, Ph.D., APR, Istanbul University, Turkey
- Donald L. Shaw, Ph.D., University of North Carolina, U.S.A.
- David Weaver, Ph.D., University of Indiana, U.S.A.
- Christine L. Ogan, Ph.D., University of Indiana, U.S.A.
- Amy Schmitz Weiss, Ph.D., San Diego State University, U.S.A.
- Roseanna Gaye Ross, Ph.D., St. Cloud State University, U.S.A.

Advisory Board:

- Erhan Eroğlu, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Halil İbrahim Gürcan, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Judith K. Litterst, Ph.D. St. Cloud State University, USA
- Suat Gezgin, Ph.D. Istanbul University, Turkey
- Sezen Ünlü, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Nejdet Atabek, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Nazli Bayram, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Nezh Orhon, Ph.D. Anadolu University, Turkey

CIM 2020 Organisation Committee

- **Dean:** Erhan Erođlu, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- **President:** Erkan Yüksel, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- **Vice-President:** Alaaddin F. Paksoy, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- **Vice-President:** Can Cemal Cingi, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- **Vice-President:** Simge Süllü Durul, Ph.D Anadolu University, Turkey
- Tezcan Özkan Kutlu, Ph.D Anadolu University, Turkey
- Çağdaş Ceyhan, Ph.D Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Alper Hakan Yavaşçalı, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Canver Çelik, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Duygu Keçeli, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Fırat Adıyaman, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Hatice Kahraman Adıyaman, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Hülya Tekbıyık, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant Kenan Ateşgöz, Anadolu University, Turkey
- Research Assistant M. Anıl Ünal, Anadolu University, Turkey

CIM 2020 Referees and Scientific Committee

- Abdullah Koçak, Ph.D. Selcuk University, Turkey
- Ahmet Kalender, Ph.D. Selcuk University, Turkey
- Ahmet Yalçın Kaya, Ph.D. Selcuk University, Turkey
- Alaaddin F. Paksoy, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Alper Altunay, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Amy Schmitz Weiss, Ph.D. San Diego State University, USA
- Aslı Gönenç, Ph.D. İstanbul University, Turkey
- Aydın Ziya Özgür, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Ayhan Yılmaz, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Ayla Okay, Ph.D. İstanbul University, Turkey
- Aysun Yüksel, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- David Weaver, Ph.D. University of Indiana, USA
- Deniz Kılıç, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Don Stacks, Ph.D. University of Miami, USA
- Emine Koyuncu, Ph.D. Marmara University, Turkey
- Erdal Dağtaş, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Erhan Erođlu, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Erkan Yüksel, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Funda Savaş Gün, Ph.D. Dođuş University, Turkey
- Halil İbrahim Gürcan, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Haluk Birsen, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Haluk Yüksel, Ph.D. Bahçeşehir University, Turkey
- Homero Gil de Zuniga, Ph.D. University of Texas Austin, USA
- İncilay Cangöz, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- John Downing, Ph.D. Southern Illinois University, USA
- Judith K. Litterst, Ph.D. St. Cloud State University, USA
- Karin G. Wilkins, Ph.D. University of Texas Austin, USA
- Konca Yumlu, Ph.D. Ege University, Turkey
- Lale Kabadayı, Ph.D. Ege University, Turkey

- Laura Smith, Ph.D. University of Texas Austin, USA
- Levent Eldeniz, Ph.D. Marmara University, Turkey
- Murat Özgen, Ph.D. İstanbul University, Turkey
- Nazlı Bayram, Ph.D. Yaşar University, Turkey
- Necmi Emel Dilmen, Ph.D. Marmara University, Turkey
- Nejdet Atabek, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Nezih Orhon, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Nikos Panagiotou, Ph.D. Aristotle University of Thessaloniki, Greece
- Ömer Özer, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Savaş Arslan, Ph.D. Bahçeşehir University, Turkey
- Sezen Ünlü, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Süleyman İrvan, Ph.D. Üsküdar University, Turkey
- Volkan Yüzer, Ph.D. Anadolu University, Turkey
- Yasemin İnceoğlu, Ph.D. Turkey

Editors of the Symposium E-book

Erkan Yüksel, Ph.D., Anadolu University, Turkey
Alaaddin F. Paksoy, Ph.D., Anadolu University, Turkey
Can Cemal Cingi, Ph.D., Anadolu University, Turkey
Simge Süllü Durul, Ph.D., Anadolu University, Turkey

CONTENTS

<i>Co-Founders & Co-Chairs</i>	<i>i</i>
<i>The Association of Turkish and American Communication Scholars</i>	<i>i</i>
<i>Organisation Committee</i>	<i>ii</i>
<i>Referees & Scientific Committee & Editors of the e-book</i>	<i>ii</i>

Abstracts / Papers

1-866

Hussameldin A.S. Mohamed <i>Anadolu University, TURKEY</i> Kovid-19 Salgını Haberlerinde Savaş Metaforları: Kullanımlar, Etkiler ve Alternatifler	1
Barışkan Ünal, İlknur Kılınc <i>Ankara University, Kastamonu University, TURKEY</i> COVID-19 Salgınında “Enformasyon Platformu” Olarak Gazetelerin İnternet Siteleri: The New York Times, The Guardian, Hürriyet, Sabah ve Sözcü Gazeteleri Örneği	2-3
İbrahim Sena Arvas <i>İstanbul University, TURKEY</i> COVID-19 Pandemisinin Türkiye’deki Gazete Tirajlarına Etkisi	4-13
Gözde Alptekin, Alaaddin F. Paksoy <i>Anadolu University, TURKEY</i> Türkiye’deki İlk Koronavirüs Vakalarının Haber Sitelerinde Çerçeveselenmesi	14
Ferihan Ayaz <i>Gaziantep University, TURKEY</i> COVID-19 İlaçlarına ve Aşısına Yönelik Online İçeriklerin Analizi	15-27
Fatma Nur Demir, Elif Yılmaz <i>Eskişehir Technical University, Anadolu University, TURKEY</i> Covid-19 Pandemi Sürecinde Yayınlanan Türkçe Podcastlerin İncelenmesi	28-41
Aysun Eyrek, Emre Meriç <i>Fenerbahçe University, TURKEY</i> Geçmiş Anımsama – Salgın Hastalıklarının Hatırlanması/Unutulmasında Medyanın Aracı Rolü Üzerine Analiz	42-55
Nihal Kocabay Şener <i>İstanbul Ticaret University, TURKEY</i> “Paylaş”madan Önce Teyitlediniz mi?: Covid-19 Döneminde Haber Tüketimi ve Paylaşımı	56
Sait Sinan Atılğan <i>Atatürk University, TURKEY</i> Sosyal Medyada Üçüncü Şahıs Etkisi; Covid 19’a Maruz Kalma ve Medya Okuryazarlığının Rolü	57
Uğur Baloğlu <i>İstanbul Gelişim University, TURKEY</i> Hakikat Sonrası Dönem, Medya ve Infodemi	58
Gizem Melek, Dilek Melike Uluçay <i>Yaşar University, TURKEY</i> Sosyal Medyada Veri Görselleri ve Risk Algısı: Risk İletişimi Modeli Çerçevesinde COVID-19 Vakası Üzerine Nicel Bir Yöntem Uygulaması	59
Figen Ünal Çolak <i>Anadolu University, TURKEY</i> COVID-19 Pandemisi Döneminde Twitter Kullanımı: #Doktorlartakipleşiyor Örneği	60-64

Merve Ergüney <i>Samsun University, TURKEY</i> Türkiye’de COVID- 19 Salgınının Erken Dönemlerinde Yaşanan Dijital Dönüşümler	65-75
Murat Sağlam <i>Karamanoğlu Mehmetbey University, TURKEY</i> Pandemi Sürecinde Eğitimin Dijital Dönüşümü	76-82
Selin Maden <i>Üsküdar University, TURKEY</i> Koronavirüs Salgını Döneminde Basında Ötekileştirme: Yeni Şafak Gazetesi Üzerine Dekonstrüktif Bir Okuma	83
Hüseyin Yaşa <i>Anadolu University, TURKEY</i> Yeni Koronavirüs (COVID-19) Pandemi Sürecinde Sosyal Medya’da Çin Toplumuna Yönelik Nefret Söylemi	84-85
Zeliha Oçak <i>Nişantaşı University, TURKEY</i> COVID-19 Sürecinde Medyada Yaşlı Bireylere Yönelik Şiddet Dili	86
Deniz Bilge Ülker <i>Ankara Yıldırım Beyazıt University, TURKEY</i> Türkiye’de, COVID 19 Salgınında, Dijital Medya İçerikleri ile Neoliberal Öznenin Oluşumu	87
Rezal Koç <i>İstanbul Kültür University, TURKEY</i> Z Kuşağının COVID-19 Döneminde Sosyal Medya Kullanım Tercihleri ve Duygu Durumlarına Etkisi	88-101
Mihriban Akyol Akın <i>Beykent University, TURKEY</i> COVID-19 Sürecinin Kişilerarası İletişime Etkisi: Beden Dilinin Dönüşümü	102
İsmail Kurtuldu <i>Sakarya University, TURKEY</i> Sosyalleşmenin Dijital Evrimi; COVID-19 Karantinası Sürecinde Dijital İletişim Araçlarının Kullanılmasının Yalnızlık Hissi Bağlamında Mekân Kavramına Etkisi	103
Kader Aksoy <i>Avrasya University, TURKEY</i> Pandemi Sürecinde Çocuk ve İletişim	104-107
Gülden Özkan <i>Kocaeli University, TURKEY</i> Covid-19 Pandemi Döneminde Gençler ve Sağlık İletişimi: Fenomenolojik Bir Arayış	108-125
Derya Semiz Çelik <i>Marmara University, TURKEY</i> Turizm ve Seyahat Acentelerinin Küresel Dağıtım Kanalları ile Müşteri İletişimi: COVID- 19 için Çözüm Önerileri	126
Yusuf Zafer Can Uğurhan, İbrahim Halil Yaşar <i>Anadolu University, Dicle University, TURKEY</i> Fenomene ve Sponsorlu İçeriğe Yönelik Güvenin Satın Alma Niyeti Üzerindeki Rolü: Youtube Fenomenleri Üzerine Bir Araştırma	127-139
Kübra Karapınar Eyvel <i>İstanbul Kültür University, TURKEY</i> Pandemi Sürecinde Markaların Var Olma Çabaları: Markaların Korona Virüs Döneminde Gerçekleştirdiği Pazarlama İletişimi Çalışmaları	140

Özgür Kılınç <i>İnönü University, TURKEY</i> Türkiye'nin En Değerli Markalarının Kurumsal İletişim Stratejileri	141-150
Zeynep Genel, Bilge Morgil, Cengizhan Konak <i>Okan University, TURKEY</i> Kurumsal Sorumluluk mu Toplumsal Eşitsizliğin Yeniden Üretimi mi?	151
Sema Çağlayan <i>Kocaeli University, TURKEY</i> Stratejik İletişim Planlamasında Yurttaş Gazeteciliğinin Konumu: Halkla İlişkiler Ajansları Ekseninde Bir Alan Araştırması	152-163
Mevlüt Sedat Dönmez <i>Süleyman Demirel University, TURKEY</i> Tiksinti Çekiciliğinin Reklama Yönelik Tutum Oluşumu Bağlamında İncelenmesi	164-178
Yüksel Açıkgöz <i>Selçuk University, TURKEY</i> Reklam Fotoğrafçılığında "Duygu Dili" ve Hedef Kitleyle Etkileşimi	179
Mehmet Kaplan <i>Jandarma ve Sahil Güvenlik Akademisi, TURKEY</i> Astsubayların "Jandarma" Kavramına Yönelik Metaforik Algıları	180-194
Gülhanım Biter, Nihal Kocabay Şener <i>İstanbul Ticaret University, TURKEY</i> Otizimli Çocuklara Yönelik Yapılan Kurumsal Sosyal Sorumluluk Uygulamaları Üzerine Bir Araştırma	195-208
Kemal Elçiyar <i>Anadolu University, TURKEY</i> Örgütlerde Verimlilik Karşısı Davranışlara Yönelik Önleyici İzleme Uygulamaları	209-213
Şebnem Özdemir <i>Sivas Cumhuriyet University, TURKEY</i> Yeni Binyıl Hastalıkları: İletişim Teknolojileri Kaynaklı Bilişsel Davranış Bozuklukları	214-219
Ayşe Duygu Atasoy Aktaş, Ceren Bilgici Oğuz <i>İstanbul Kültür University, TURKEY</i> Pandemi Döneminde Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Videosu Tüketim Motivasyonları Üzerine Bir İnceleme	220
Mahmut Akgül <i>Erciyes University, TURKEY</i> İletişim Fakültesi Öğrencilerinin Sosyo-demografik Özellikleri, Tercih Nedenleri ve Beklentileri Üzerine Bir İnceleme	221
Elif Burcu Özkan <i>Ankara Hacı Bayram Veli University, TURKEY</i> Medya ve Demokrasi İlişkisi Bağlamında Çevreci Hareketin Çevrimiçi Gazetecilik Deneyimi: <i>Dünyalılar</i> Örneği	222
Faruk Temel <i>Erciyes University, TURKEY</i> Öğrencilerin Lisansüstü Eğitim Motivasyonları ve Habitus	223
Şefika Özdemir <i>Süleyman Demirel University, TURKEY</i> Dijital Göçmenlerin Dijital Becerileri ve İnternet Alışverişleri: Türkiye ve Avrupa Birliği Ülkeleri Örneği	224

Öznur Işır <i>Balıkesir University, TURKEY</i> İnternet Çağında Görsel İletişim Tasarımı Etiği	225-234
Onur Dursun <i>Çukurova University, TURKEY</i> Kamusal(dan) Korku: Yeni Kamusalılık ve Korku Kültürü	235
Cem Tutar <i>Üsküdar University, TURKEY</i> Kentsel Kamusal Alanın Krizi: Kişiselleştirilmiş Tele-Görsel Mekanlar, Hatırlatma ve Unutturma Üzerinden Haber Gündemi	236
Aslı İğit <i>Sakarya University, TURKEY</i> GTA V: Toksik Erkekliğe 'Aşk ile Devam'	237
Ionut-Marian Anghel, Catalin Berescu, Filip Alexandrescu <i>Research Institute for Quality of Life, ROMANIA</i> Anti-Roma Discourses During the COVID-19 Lockdown	238
Onur Birol <i>Burdur Mehmet Akif Ersoy University, TURKEY</i> The Future of Film and Animation: Impact of the COVID-19 Pandemic on Cinema	239
Noufou Ouedraogo <i>İbn Haldun University, TURKEY</i> Social Media Literacy in crisis context: Case of Fake News consumption during Covid-19 lockdown	240-264
Bahar Urhan <i>Akdeniz University, TURKEY</i> Nonverbal Communication Gap in the COVID- 19 Era: Preventing Touch Deprivation Related Mental Disorders via Technology	265-277
İlknur Gümüş <i>Nişantaşı University, TURKEY</i> Twiplomacy in COVID-19 Pandemic: Example of Turkey's Ministry of Health Department	278-283
Alaaddin F. Paksoy <i>Anadolu University, TURKEY</i> Mediatization of History: The Case of the Greek Revolt in 1821	284
Ioanna M. Kostopoulou, Alaaddin F. Paksoy <i>Aristotle University of Thessaloniki, GREECE; Anadolu University, TURKEY</i> Greek and Turkish news media coverage of the refugee crisis at Evros/ Meriç border	285
Gül Oral <i>Kadir Has University, TURKEY</i> Reconsidering the Impact of Migration in the Post-Arab Spring Period	286
Leonardo La-Rosa, María Teresa Sandoval-Martín <i>Universidad Carlos III de Madrid, SPAIN</i> Collaborative Work and Open Data Practices in Data Journalism as New Workflows in the Newsrooms: The Weight of the New Transparency Culture in Journalism	287
María Teresa Sandoval-Martín, Leonardo La-Rosa <i>Universidad Carlos III de Madrid, SPAIN</i> Does Automated Journalism Have a Future? Systematic Revision of the Scientific Literature About Artificial Intelligence Applied to News Production	288

Faisal Karimi <i>Herat University, AFGHANISTAN</i> Social Media in the Newsroom: Exploring the Afghanistani Journalists' Motivations for Using Facebook as a Professional Tool	289
Simge Süllü Durul <i>Anadolu University, TURKEY</i> Misinformation in Baby Boomers' WhatsApp Messages	290-298
Miclea Ioan – Dorel <i>University of Bucharest, ROMANIA</i> Connecting Organizations: The National Health Authority and the Media. A Case Study on the Swine Fever Crisis in Romania	299
Safet Zejnullahu <i>University "Hasan Prishtina" of Prishtina, KOSOVO</i> Internet Media - Public: A Report of a Mutual Deception	300-309
Irena Skendo <i>University of Vlore "Ismail Qemali", ALBANIA</i> Cultural Trends under the Globalization Process	310-315
T. Serra Görpe, Burcu Öksüz <i>University of Sharjah, UNITED ARAB EMIRATES; İzmir Katip Çelebi University, TURKEY</i> Halka İlişkiler Uygulayıcısının Toplumdaki Algısı: Eğitim ve Kişilik Özelliklerine Yönelik Bir İnceleme	316-323
Murat Yalçın <i>İstanbul Kültür University, TURKEY</i> They Came From Within	324-329
Gülseren Şendur Atabek, Ümit Atabek <i>Yaşar University, TURKEY</i> How are Media Technologies Experiences Remembered? Conceptual Maps from Oral History Narrations of Turkish Media Professionals and Media Consumers	330-337
Çağlar Ezikoğlu <i>Çankırı Karatekin University, TURKEY</i> An Example of Political Communication in Turkey: TBMM TV	338
Abdulatif Hajjismael Ahmed <i>Anadolu University, TURKEY</i> Positive Communication: The New Shift in Interpersonal Communication	339-349
Aynur Sarısakaloğlu <i>Türk-Alman University, TURKEY</i> When Algorithmic Journalism Meets Its Audience: Turkish News Readers' Attitudes Towards Automated Content	350-351
Muhammad Saud, Musta'in Mashud, Rachmah Ida, Farhan Navid Yousaf, Asia Ashfaq <i>Universitas Airlangga, INDONESIA; University of Punjab, PAKISTAN; Bahria University, PAKISTAN</i> Civic Engagement, Political Socialization and Public Participation in Online and Offline Sphere	352
Tuba Işık <i>Ağrı İbrahim Çeçen University, TURKEY</i> Today and Future Communication Sector and the Future of Communication Graduates	353-366
Hediye Aydoğan <i>Akdeniz University, TURKEY</i> Should Parents be Included in the Future of Advertising Literacy Education?	367

Pınar Aslan <i>Üsküdar University, TURKEY</i> Transnationalization of Turkish Television Series: What is Happening in the Spanish Speaking World?	368
İdil Karademirlidağ Suher, Çisil Sohodol, Selcan Yeşilyurt, Nilüfer Geysi <i>Bahçeşehir University, TURKEY</i> Future of Public Relations Education and Profession: Current Situation and Perspective in Turkey	369-386
Hilal Doğruel, Gözde Yardım <i>Ankara University, Anadolu University, TURKEY</i> Medyada Yer Alan Haberlerin Irkçılık Perspektifinden İncelenmesi	387-398
Ahmet Eker <i>Ankara University, TURKEY</i> Bir Şiddet Düzenegi Olarak Medya: Suriyeli Mülteci Söylemi	399
Jamshid Wakili <i>Anadolu University, TURKEY</i> Türk Basınında Afgan Göçmen ve Mültecilerin Temsili	400-412
Ersoy Soydan <i>Kastamonu University, TURKEY</i> Geçmişten Günümüze Türkiyeli Gürcülerin Yayıncılık Faaliyetleri ve Pirosmeni Dergisi Üzerine Bir İnceleme	413
Barış Yetkin <i>Giresun University, TURKEY</i> Alternatif Gerçekliğin Dayanılmaz Cazibesi: Siyaset ve Medya Popülistleri Çerçevesinde Bir Değerlendirme	414-431
Dilara N. Koçer <i>Sivas Cumhuriyet University, TURKEY</i> Silahlı Kuvvetlerin Websitesi Kullanımı Üzerine İki Örnek: Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri Genelkurmay Başkanlıkları Web Sitesi Görsel Mesajlarının İncelenmesi	432
Bahar Kayhan <i>Ankara Hacı Bayram Veli University, TURKEY</i> 2000'li Yıllarda Gazetecilik Mesleğinin ve Gazetecilerin Filmlerdeki Temsilleri	433-446
Arzu Kalafat Çat, Rengim Sine Nazlı <i>Bolu Abant İzzet Baysal University, TURKEY</i> Yeni Medya Çağında Yerel Basın	447-453
Hatice Baysal, Ali Can Karakulak <i>Süleyman Demirel University, TURKEY</i> Yerel Basında Dijital Haberciliğe Dönüşüm Süreci: Isparta Yerel Basın Örneği	454-471
Zülfiye Acar Şentürk, Rağsan Yağmur Çelik <i>Uşak University, TURKEY; ViaWant London Digital Marketing Consultancy, ENGLAND</i> Toplumdaki Sorunların Aktarılmasının Bir Aracı Olarak Karikatürler: Bayan Yanı Dergisi Örneği	472-483
Tezcan Özkan Kutlu <i>Anadolu University, TURKEY</i> Haberden Kaçınma Sorunu ve Çözüm Gazeteciliği	484-494
Fırat Adıyaman <i>Anadolu University, TURKEY</i> Gazetecilik Öğrencilerinin Girişimcilik Deneyimi: Observe Turkey Örneği	495

Eren Ekin Ercan <i>Üsküdar University, TURKEY</i> Yeni Medya Çağında İletişim Öğrencilerinin Haber Tüketim Alışkanlıkları ve Haberlere Güvenilirliği	496
Serkan Bulut <i>Çukurova University, TURKEY</i> Gazetecilikte Alternatif Mecralar Mümkün mü? Haberciliğin Geleceği Üzerine Bir Değerlendirme	497
Özlem Erkmen <i>Doğuş University, TURKEY</i> Demokrasilerde Yurttaş Sorumluluğu ve Yeni Medya Düzeninde Gazetecilik Eğitimi	498-500
Abdülaziz Dino, Ali Zain, Mutlu Binark, Gökçe Özsu <i>Addis Ababa University, ETHIOPIA; University of South Carolina, ABD; Hacettepe University, TURKEY</i> Pakistan, Etiyopya ve Türkiye'deki Kanaat Teknisyenlerinin Çin Alternatif Küreselleşme Vizyonuna İlişkin Twitter İçerikleri: Karşılaştırmalı Tematik İçerik Analizi	501
Ömer Kutlu <i>Anadolu University, TURKEY</i> Geleneksel Siyasal İletişimden Çevrimiçi Siyasal İletişime: Siyasal İletişimde Twitter Kullanımı	502
M. Nur Erdem <i>Ondokuz Mayıs University, TURKEY</i> Dijital Çağda Politik İletişim: Bir Politainment Uygulaması Olarak Reklamoyunlar	503
Nurdan Akbaba <i>Atatürk University, TURKEY</i> Lider Söylemlerinde Ötekileştirme: Siyasi Parti Liderlerinin Twitterdaki Ötekileştirici Söylemlerine Yönelik Bir Analiz	504-520
Erdem Koç <i>İstanbul Aydın University, TURKEY</i> Türkiye'deki Dijital Medya Okuryazarlık Bilincinin Geliştirilmesine Yönelik Teorik ve Pratik Yaklaşımlar	521-532
Nokta Çelik Üniversitelerin Aday Öğrenci İletişiminde Facebook Kullanımı: 2019-2020 Yılı Tercih Dönemleri ve Kovid-19 Etkisi Üzerine Bir İnceleme	533
Mehmet Işık, Şakir Eşitti <i>Mardin Artuklu University, Ardahan University, TURKEY</i> Dijitalleşen Haber Ekolojisi ve Online Video Haberciliği Üzerine Bir İnceleme: +90 Youtube Kanalının Tematik İçerik Analizi	534-550
Kadriye Kobak <i>Sakarya University, TURKEY</i> Youtube'un Çocuk Influencerlarının Marka Odaklı İletişimlerinin Analizi	551-565
Tebrike Kaya <i>Beykent University, TURKEY</i> Ağ Toplumunda Anneliğin Dönüşümü: Kutsal Annelikten Dijital Anneliğe	566
Sibel Onursoy, Fatma Kübra Astam, Tuğçe Esin Pınarbaşı <i>Anadolu University, TURKEY</i> Yeni Nesil Ebeveynlik: Instagram Babaları Üzerine Bir Araştırma	567-568
Emre Canpolat <i>Hacettepe University, TURKEY</i> Multimedya, Polimedya ve Metamedya: Yeni Medyada Güncel Kavram Setleri ve Ötesi	569

Süleyman Türkoğlu, Hülya Semiz Türkoğlu <i>İstanbul University, TURKEY</i> An Investigation on Legal Regulations Regarding Social Media Use, Right to Forget and Private Life in Terms of the Protection of Personal Data	570-583
Mehmet Ramazan Yıldızgörür <i>Yozgat Bozok University, TURKEY</i> Sosyal Medya Kullanıcılarının Bilgi Paylaşma Motivasyonlarına Yönelik Bir Araştırma	584
Ayşe Gül Toprak <i>Sakarya University, TURKEY</i> Dijital İletişim Çağında Mekânsal Bilginin Üretimi: Web Haritalama 2.0	585
Gülşah Sarı, Gökhan Gültekin <i>Bolu İzzet Baysal University, Sivas Cumhuriyet University, TURKEY</i> Günah Keçisi Yaratma Bağlamında Sosyal Medyada Linç Kültürünün Anatomisi	586-597
Didem Narmanlı, Duygu Saraç <i>Süleyman Demirel University, TURKEY</i> Hakikat Sonrası Çağda Eleştirel Medya Okuryazarlığının Önemi	598-599
Bilgen Aydın Sevim, Seçkin Sevim <i>Sakarya University, Marmara University, TURKEY</i> Bir Teselli Ver: Sanal Gerçeklik Teknolojileri ve Ölümsüz Kapitalizm	600-621
Çiğdem Tanyel Başar Çağdaş Sanat Ortamında Sanal Gerçeklik	622-624
Çağdaş Ceyhan <i>Anadolu University, TURKEY</i> Gayri Maddi Emeğin Ötesinde Dijital Emek: "Ben Bir Robot Değilim"	625
Osman Burak Tosun, Devrim Deniz Erol <i>Ege University, Anadolu University, TURKEY</i> Yeni Zelanda Cami Saldırısını Katilin Gözünden İzlemek	626-633
Koray Çankaya <i>Pamukkale University, TURKEY</i> The Transformation of Traditional Digital Image in the Postmodern Plane as the Projection of Society	634
Cemile Tokgöz Şahoğlu <i>Marmara University, TURKEY</i> "Bugün İçin Nostalji": Sosyal Medyada Benlik Performansının Bir Bileşeni Olarak Hatıralar	635
Hatice Çoban Keneş <i>Munzur University, TURKEY</i> Toplumsal Cinsiyet Rollerinin İnşası: Yetişkinlikten Çocukluğa Bakmak	636
Özge Özkök, Onur Şişman <i>İstanbul Kültür University, TURKEY</i> Serbest Zaman, Oyun ve Mekan İlişkisi Bağlamında Google İdeolojisi Üzerine Marksist Bir Analiz: Yemek Sepeti Örneği	637
Flora Hajdarmataj, Festim Rizanaj <i>Anadolu University, TURKEY</i> Gündelik Hayatta Kimliğin Giyimle İfadesi: Üniversite Öğrencilerin Yazılı Giysi Üzerine Etnografik Bir Çalışma	638-647

Nur Emine Koç <i>İstanbul Aydın University, TURKEY</i> Yeni Medya Çağında Sürdürülebilir Eğitim: Yüksek Öğretim Kurumlarında Yeni Medya Destekli Eğitim Çalışmaları	648-661
İkbal Bozkurt Avcı <i>Fırat University, TURKEY</i> Bir Anlatı Olarak Animasyon Sineması: 'Up' Filminin Greimas'ın Eyleyenler Modeline Göre Çözümlemesi	662-669
Serpil Kirel, Yasemin Kuruca <i>Marmara University, TURKEY</i> Popüler Kültürlerarası Anlatısal Alışveriş Bağlamında Evrensel Masalların Yerel Sinemalara Taşınması Örneği Olarak "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" Filmi	670
Erkan Yüksel <i>Anadolu University, TURKEY</i> "Mucize: Uğurböceği İle Karakedi" Çizgi Filmi Üzerine Öfke Duygusu ve Şiddet Davranışı Açısından Bir Analiz	671-693
Flora Hajdarmataj <i>Anadolu University, TURKEY</i> Show TV Ana Haber Bültenlerinde Yer Alan Şiddet Görüntüleri: Mesaj Sistem Çözümlemesi	694-711
Asiye Ata, Yasemin Sarıçam, Abdulkadir Atik <i>Atatürk University, TURKEY</i> Bir Anlatı Biçimi Olarak Tanıtım Filmlerinin Tasarım Unsurları Açısından İncelenmesi: THY İlk Durak İstanbul Örneği	712-721
Serdar Yılmaz <i>Balıkesir University, TURKEY</i> Sinema'da Edebiyat Uyarlamaları Bağlamında "Gölgesizler" ve "Sis Ve Gece" Filmlerinde Yapım Tasarımı ve Mekânın Kullanımı	722-729
Eşref Akmeşe <i>İnönü University, TURKEY</i> Modern Bireyin Hedonist Dejenerasyonu Bağlamında Loveless (2017) Üzerine Sosyolojik Bir Analiz	730
Behçet Gülerüz <i>Van Yüzüncü Yıl University, TURKEY</i> Kıssadan Hisse: Sigmund Weinberg'in Hikâyesi	731-734
Işıl Tombul <i>Ege University, TURKEY</i> Siber Zorbalık Filmi İle Sanal Alanda Mahremiyete Bakmak	735-747
Armağan Abanuz <i>Süleyman Demirel University, TURKEY</i> Filmlerde Uyuşturucu Madde Kullanımının Olumsuzlanması Üzerine Bir Söylem Analizi: Psikodelik Maceralar	748
Şebnem Ceylan Apaydın, Cengiz Apaydın <i>Sakarya University, Selçuk University, TURKEY</i> Pandemi Döneminde Değişim Geçiren Türk Televizyon Dizileri: Örnek Dizi 'Ev Yapımı'	749-764
Nergiz Gündel <i>Aydın Adnan Menderes University, TURKEY</i> Türkiye'de Yayınlanan Güney Kore Dizi Drama Uyarlamaları Üzerinden Bir Analiz: Uyarlananlar ve Uyarlanamayanlar	765

Selin Tüzün Ateşalp, Melike Sejfula <i>Marmara University, Yeni Yüzyıl University, TURKEY</i> K-Drama Hayranlarının Dizi İzleme Pratikleri Üzerine Bir İnceleme	766
Sinem Evren Yüksel <i>Selçuk University, TURKEY</i> Karanlıktakiler Filminde Erkeklik, Toplumsal Dışlanma ve İhlal	767
Ahmet Tarık Türkmenoğlu <i>Necmettin Erbakan University, TURKEY</i> Kamuoyu Oluşturmada Eğlence İçeriklerinin Rolü: Diziler Üzerine Bir Değerlendirme	768
Özge Sayılğan <i>İstanbul Medeniyet University, TURKEY</i> Gelenekselden Dijitale Stop-Motion Animasyon Tekniğinin Dönüşen Üretim Pratikleri İle Estetik Etkisi	769-787
Yüce Sayılğan <i>Marmara University, TURKEY</i> Görsel Etki Üretiminde Etkileşimli Görsellerin Arka Plan Yaratımı ve Aydınlatma Amacıyla Kullanılması	788-798
Asiye Ata, Tuğçe Tekin, Abdulkadir Atik <i>Atatürk University, TURKEY</i> Bir Reklam ve Tanıtım Uygulama Alanı Olarak Sanal Stüdyolar	799
Afif Ataman <i>Van Yüzüncü Yıl University, TURKEY</i> Digital Film Restorasyonunda Etik Tartışmalar	800
Beyler Yetkiner <i>İnönü University, TURKEY</i> Sinema Destekleme Kurulu Tarafından Değerlendirmeye Uygun Görülen Projeler Üzerine Bir İnceleme	801-825
Dilek Yılmaz <i>Bahçeşehir University, TURKEY</i> Caz Müziği'nin Miles Davis ve Giorgio Gaslini Film Müziğine İzdüşümleri: <i>İdam Sehпасı ve Gece</i> Filmleri	826-837
Işıl Şimşek <i>Sakarya University, TURKEY</i> Ekonomide Dış Denge Haberlerinin Üretiminde İktidarın Sunumuna Yönelik Ekonomi Politik Bir Analiz	838
İsmail Kaplan, Murat Ataizi <i>Anadolu University, TURKEY</i> Sesli Kitapların Yükselişi: Nitel Bir Araştırma	839-851
Mihalıs (Michael) Kuyucu Dijital Dönüşüm Ekseninde Karasal Erişimden Dijitale Geçiş Yapan Radyo Mecrasının Geleceği ve İnternet Radyoculuğu	852-864

Schedule	865-877
CIM 2020 Photos	878-882

BİR TESELLİ VER: SANAL GERÇEKLİK TEKNOLOJİLERİ VE ÖLÜMSÜZ KAPİTALİZM

Bilgen AYDIN SEVİM
Sakarya Üniversitesi, Türkiye
bsevim@sakarya.edu.tr

Seçkin SEVİM
Marmara Üniversitesi, Türkiye
seckin.sevim@marmara.edu.tr

Bilgen AYDIN SEVİM, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nden mezun oldu. Doktorasını Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı'nda tamamladı. 2011 yılından bu yana Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde doktor öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. Temel akademik ilgi alanları, medya ve iletişim psikolojisidir.

Seçkin SEVİM, Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nden mezun oldu. Sanatta yeterliğini Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema Ana Sanat Dalı'nda tamamladı. Doçentliğini Güzel Sanatlar/Sinema alanından aldı. 2009 yılından bu yana Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Film Tasarımı Bölümü'nde görev yapmaktadır. Temel akademik ilgi alanları, belgesel sinema, dramaturji ve Türk Sineması'dır.

Özet: Ölüm gerçeği ile baş etme çabası insanlığın yaşam deneyiminden ayrı düşünülemez. İnsanlık tarihinin bilinen en eski hikâyesinde ölüme çare bulmaya çalışan Sümer kralı Gilgamesh'ın macerası anlatılır. Pagan inanışın hâkim olduğu ilkel toplumlarda ölüm gündelik hayatın ayrılmaz bir parçasıdır. Tek tanrılı dinlere inanan Orta Çağ toplumları için ölüm bir son değil, hayatı anlamlandıran bir başlangıçtır. Kutsal kitaptaki dogmaların yerine aklı koyan modern toplumlar ise ölümlü hayatın dışına itilmesi gereken bir hastalık olarak görür. Kapitalizmin himayesinde büyük bir sıçrama gerçekleştiren bilim ölüme çare bulamamış; ancak kapitalizm gelişen dijital teknoloji sayesinde ölümlü yok sayma konusunda zirve noktaya ulaşmıştır. *Seninle Buluştum* (2020) adıyla dünya mediasında yer bulan belgeselde, amansız bir hastalık nedeniyle yedi yaşındaki kızını kaybeden Güney Koreli bir annenin sanal gerçeklik teknolojileri ile yaratılan bir dünyada kızıyla yeniden buluşması gösterilmiştir. Seyirciler, bu simülasyon evreninde anneye kızın yaşadığı duygusal anları hem annenin hem de onu stüdyoda izleyenlerin gözünden takip eder. Dijital teknolojinin yarattığı yeni iletişim imkânları sayesinde bir anne ile ölmüş kızının sanal ortamda buluşturulması, iletişim kavramının anlamını radikal şekilde değiştirecek bir deneyimdir. Bu benzersiz vuslat anı, hipergerçeklik ortamında deneyimlenen bir teselliye dönüşür. Bu çalışmanın amacı, sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu teselli imkânını kapitalizmin ölümlü yok sayma yaklaşımının bir göstergesi olarak analiz etmektir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin kısa vadede sunduğu teselli imkânı, uzun vadede bireyin psikolojisini tehdit eden bir bağımlılık potansiyeli taşımaktadır. Niteliksel bir perspektifle bütüncül tek durum deseni uygulanan bu çalışmada, Jean Baudrillard'ın (2008) *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* isimli kitabındaki argümanlardan hareketle, kapitalizmi nitelendiren "ölümsüz" sıfatı ölümden arındırılmış anlamında kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri son kullanıcılara yönelik ürün ve hizmet imkânlarını barındıran yepyeni bir pazar anlamına gelmektedir.

Anahtar kelimeler: Sanal gerçeklik teknolojileri, hipergerçeklik, kapitalizm, ölümsüz, teselli.

Abstract: The effort to cope with the reality of death cannot be separated from the life experience of humanity. In the oldest known story of human history, the adventure of the Sumerian king Gilgamesh, who tries to find a solution to death, is told. In primitive societies dominated by pagan beliefs, death is an integral part of daily life. For medieval societies believing in monotheistic religions, death is not an end, but a beginning that makes life meaningful. Modern societies that substitute reason for biblical dogmas see death as a disease that should be excluded from life. Science, which made a big leap under the auspices of capitalism, could not find a cure for death; however, capitalism has reached its peak in ignoring death thanks to the advancing digital technology. In the documentary titled *I Met You* (2020), which took place in the world media, it is shown that a South Korean mother who lost her seven-year-old daughter due to a brutal illness, reunited with her daughter in a world created by virtual reality technologies. Audiences follow the emotional moments of mother and daughter in this simulation universe through the eyes of both the mother and the audience watching her in the studio. Thanks to the new

communication possibilities created by digital technology, bringing a mother and her dead daughter together in a virtual environment is an experience that will radically change the meaning of the concept of communication. This unique moment of reunion turns into a consolation experienced in an environment of hyperreality. The aim of this study is to analyze the opportunity of consolation offered by virtual reality technologies as an indicator of capitalism's approach to ignore death. The opportunity of consolation offered by virtual reality technologies in the short term has an addiction potential that threatens the individual's psychology in the long run. In this study, in which a holistic single-case design is applied with a qualitative perspective, starting from the arguments in Jean Baudrillard's (2008) book titled *Symbolic Exchange and Death*, the adjective "immortal" which defines capitalism is used in the sense of being purified from death. Virtual reality technologies mean a brand new market that contains product and service opportunities for end users.

Keywords: Visual reality technologies, hyperreality, capitalism, immortal, consolation.

BİR TESELLİ VER: SANAL GERÇEKLIK TEKNOLOJİLERİ VE ÖLÜMSÜZ KAPİTALİZM

*"Günümüzde ölmek normal bir şey değildir."
(Baudrillard, 2008, s. 221)*

1. GİRİŞ

Yirmi birinci yüzyılda sanal gerçeklik (*visual reality-VR*) teknolojileri yalnızca büyük mali güce sahip kurumların ulaşabildiği pahalı bir teknoloji olmaktan çıkarak bireysel kullanıcıların hizmetine de sunulmuştur. 2000'li yıllarda sanal gerçeklik teknolojilerinin oyun, eğlence ve keşif amacıyla kullanılması milyarlarca dolarlık bir endüstri yaratmıştır. 2020 yılının Şubat ayında dünya mediasında geniş ölçekte yer bulan Güney Kore kaynaklı bir haber, sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanım alanlarının öngörülenin ötesine geçebileceğini göstermiştir. Haberde 2016 yılında ölen yedi yaşındaki Nayeon ile annesi Jang Ji-Sung'un sanal dünyadaki buluşmaları konu edilmiştir (Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020). Haberin görüntüleri bir sanal gerçeklik firmasının sekiz aylık yoğun çalışmasının ürünü olan *Seninle Buluştum (I Met You)* (2020) isimli belgeselden alınmıştır. Belgeselde sanal gerçeklik gözlüğü takmış ve sensörlü eldivenler giymiş genç bir kadının green box olarak adlandırılan bir stüdyoda yaşadığı benzersiz deneyim gösterilmektedir. Güney Koreli anne, amansız bir hastalık yüzünden üç yıl önce kaybettiği kızının üç boyutlu görüntüsüyle daha önce gittikleri bir parkın simüle edilmiş ortamında karşılaşınca gözyaşlarına hâkim olamamıştır. Bir annenin artık hayatta olmayan kızıyla hasret giderdiği bu sarsıcı deneyim, sanal gerçekliğin gündelik hayattaki yerinin giderek genişlemeye başladığı bir kilometre taşı olarak değerlendirilebilir.

Niteliksel bir perspektifle bütüncül tek durum deseni uygulanan bu çalışmada, sanal gerçeklik teknolojilerinin sağladığı teselli imkânı kapitalizmin ölümü yok sayma yaklaşımının bir göstergesi olarak analiz edilmektedir. Jean Baudrillard (2008), *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* isimli çalışmasında ölümden arındırılmış modern yaşamı şu sözlerle tanımlar: "Ölmek akla bile getirilmeyecek anormal bir şeydir" (s. 221). "Ölümsüz" kapitalizm, çok sevdiği kızının ölümüne alışmaya çalışan bir annenin duygularını sanal gerçeklik teknolojileri vasıtasıyla manipüle ederek bir teselli imkânı sunmaya çalışır. Bu çerçevede yanıtı aranan sorular şunlardır:

1. Sanal gerçeklik teknolojileri iletişim kavramının anlamını nasıl değiştirmektedir?
2. Kapitalizm ölümü yok saymak için sanal gerçeklik teknolojilerinden nasıl yararlanmaktadır?
3. Sanal gerçeklik teknolojileri nasıl bir ürün ve hizmet potansiyeli taşımaktadır?
4. Sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu teselli imkânının muhtemel psikolojik sonuçları nelerdir?

2. LİTERATÜR TARAMASI

2.1. Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin Gelişimi

Sanal gerçeklik teknolojilerinin milâdı 1826 yılına kadar götürülebilir. Joseph Nicéphore Niépce'in (1765-1833) bu tarihte evinin penceresinden kaydettiği görüntü ilk fotoğraf olarak kabul edilir.



Resim 1. Saint-Loup-de-Varennes'de pencereden görünüm (Pencereden Manzara, 2020).

Fotoğraf teknolojisi on dokuzuncu yüzyıl boyunca sürekli olarak gelişmiş ve fotoğrafın kullanım alanları giderek yaygınlaşmıştır. Portreden manzaraya, spordan savaşa kadar hayatın tüm alanlarına giren fotoğrafçılık, zamanla gerçekliğin algılanma biçimini değiştirmiş ve modern yaşamın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Fotoğrafik imgenin devasa ölçüde çoğaldığı on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında yalnızca yaşayanlar değil, ölümler de fotoğraflanmıştır. Fotoğrafçılığın bu dalına ölü fotoğrafçılığı (*post-mortem photography*) adı verilir (Aytemiz, 2012, s. 13).



Resim 2. Yas tutan anne ve bebeđi (Aytemiz, 2012, s. 13).

İnsanlar yakınlarının kaybından duydukları acıyı hafifletebilmek için uzun bir süre fotoğrafın verdiđi teselliye başvurmuştur. Ölümün elinden çalınan imge ailenin en çok değer verdiđi nesnelere biri olmuştur.

Bir keşifler çađı olan on dokuzuncu yüzyılın ünlü mucidi Thomas Alva Edison (1847-1931), 1877 yılında ses dalgalarını döner bir silindire kaydeden fonograf cihazını icat eder (Crowley ve Heyer, 2019, s. 219-224). Böylece sanal gerçekliğe bir adım daha yaklaşılmış olur.



Resim 3. Edison ve fonograf (Phonograph, 2015).

On dokuzuncu yüzyıl sona ererken sinematografin icadı sanal gerçekliğe giden yolda dev bir adım olur. Auguste ve Louis Lumière Kardeşler'in 1895 yılında patentini aldıkları sinematograf, fotoğrafın açtığı yolu çok daha ileri götürür. Sinematograf, akıp giden zamanın içinden yalnızca belli anları değil, birtakım zaman parçalarını da saklayabilmemize imkân sağlar. Sinematografin hareketi kaydedebilme özelliđi izleyiciyi gerçekliğe daha da yakınlaştırır. Lumière Kardeşler'in çektiđi ilk filmler arasında yer alan *Trenin Gara Girişinin* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*) (1896) gösterimi

yapıldığında filmi izleyen insanların birçoğunun trenin perdeden çıkarak onları ezeceğinden korktuğu rivayet edilir (Duca, 1993, s. 12).



Resim 4. Trenin Gara Girişi (1896) (Lumière Kardeşler, t.y).

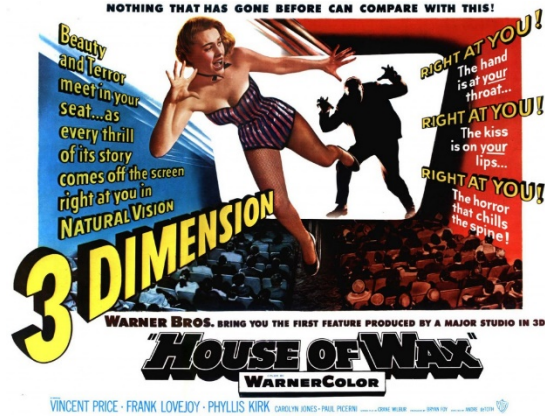
Ne var ki sinematografin görüntü düzenlemesiyle kapatılmaya çalışılan önemli eksiklikleri vardır: Sessiz ve iki boyutludur. Sinema, otuz yıl boyunca sesi kullanmadan yalnızca görüntülerle hikâye anlatır. Sinema dilinin gelişimine rağmen sesin eksikliği hep hissedilir. Bu eksiklik arayazılar, filmin gösterimine eşlik eden canlı müzik ve gösterimle eş zamanlı olarak filmi yorumlayan anlatıcılarla giderilmeye çalışılır. 1927 yılında gösterime giren *Caz Şarkıcısı (The Jazz Singer)* ile birlikte sinemanın sesli tarihi başlar.



Resim 5. The Jazz Singer (1927) (The Jazz Singer, 2020).

İkinci Dünya Savaşı (1939-1945) sonrasında televizyon yayıncılığının rekabeti sinemayı yeni yollar aramaya iter. Öncelikle Cinerama, CinemaScope ve VistaVision gibi geniş perde denemeleriyle psikolojik üç boyutluluk etkisi yaratılmaya çalışılır (Özön, 1964, s. 238-243). 1950'li yıllarda üç boyutlu sinema denemeleri yapılır; ancak üç boyutlu filmlerin gözlükle izlenmesi zorunluluğu

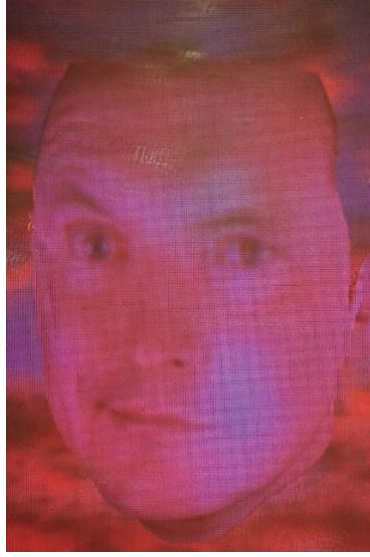
seyirciler tarafından benimsenmediği için bu teknoloji ticari açıdan geçerlik kazanmaz (Özön, 2008, s. 245-248). Sinemada erken dönemdeki bu üçüncü boyut denemeleri sanal gerçeklik teknolojilerine ilham verir.



Resim 6. House of Wax (1953) (Oatman, 2013).

Sinemada üç boyutlu ses denemeleri ise daha erken tarihlerde başlar. Henüz sesli filmler yaygınlaşmamışken Fransız yönetmen Abel Gance (1889-1981) *Napolyon (Napoléon)* filminin 1927 Nisan'ında gerçekleştirilen gösteriminde sinema salonunun farklı yerlerine yerleştirilen hoparlörlerle bir üç boyutlu ses ortamı yaratır (Özön, 1964, s. 248). Ne var ki sinemada üç boyutlu sesin yaygınlaşması ancak 1980'li yıllarda mümkün olabilmiştir.

Yirminci yüzyılda sanal gerçeklik teknolojilerinin geliştirilmesine ilham veren önemli buluşlardan biri de holografidir. Dennis Gabor (1900-1979) ve Gabriel Lippman (1845-1921) tarafından gerçekleştirilen çalışmalar, holografi tekniğinin geliştirilmesini sağlamıştır. (Richardson ve Wiltshire, 2018). Bu teknikle üretilen görüntüler hologram olarak adlandırılır. Hologram, bir nesnenin basit fotoğrafik kaydından büyük ölçüde farklıdır; ışık dalgalarıyla yaratılmış üç boyutlu bir yansımadır (Richardson ve Wiltshire, 2018, s. 2).



Resim 7. Hologram (Richardson ve Wiltshire, 2018).

Yirmi birinci yüzyılda gündelik hayatımıza giren sanal gerçeklik teknolojileri ile bizi ilk tanıştıranlar Ray Bradbury (1920-2012) ve William Gibson (1948....) gibi bilim kurgu yazarlarıdır (Ferhat, 2016, s. 727). Klaus Schwab (2019), *Dördüncü Sanayi Devrimini Şekillendirmek* adlı çalışmasında “en az iki kuşak bilim kurguda hayal edilenlerin mümkün olabileceği fikri ile büyüdü” (s. 216) şeklindeki sözleri ile dijital devrimin zeminini oluşturan hayal gücüne dikkat çeker. Lewis Mumford’ın (1996, s. 13) *Makine Efsanesi*’nde ifade ettiği gibi, yeni keşiflerin büyük bir kısmı öncelikle zihinlerde yer bulur. Mumford, bilim kurgunun faydasını “önceden tedbir almamızı gerektiren kötü olasılıklara peşinen işaret etmek” (s. 379) şeklinde özetler. Richard Yonck (2019) ise *Makinenin Kalbi: Yapay Duygusal Zekâ Dünyasında Geleceğimiz* adlı çalışmasında yapay zekânın bir dalı olarak “duyuşsal bilişim”in dünyayı değiştirme potansiyelini ortaya koyar: “[B]ilgisayar bilimi, yapay zekâ, robot bilimi, bilişsel bilim, psikoloji, biyometri ve daha birçok şeyi birleştirmek suretiyle bilgisayarlar, robotlar ve diğer teknolojilerle hislerimiz aracılığıyla iletişim ve etkileşim kurabilmemizi sağlar” (s. 11).

Douwe Draaisma (2018, s. 187), *Bellek Metaforları: Zihinle İlgili Fikirlerin Tarihi*’nde Lumière Kardeşler’in icadı sinematografin belleğe metafor sağlayan dev adımına rağmen hiçbir teknolojinin insanın hayal gücünü bilgisayar kadar etkilemediğini ileri sürer. Draaisma (2018, s. 187), İkinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmaya başlanan ilk bilgisayar teknolojilerinin matematikçilerden psikologlara kadar pek çok profesyoneli insan ve makine iletişimi konusunda düşündürdüğünü vurgular.

Sanal gerçeklik teknolojilerinin tarihinde İkinci Dünya Savaşı sonrası dönem oldukça önemlidir. Bu dönemde Amerika Birleşik Devletleri ordusu bilgisayar alanında büyük çapta yatırımlar gerçekleştirir (Chan, 2014, s. 15). Soğuk Savaş (1947-1991) döneminde ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) adlı askeri kurumun çalışmaları, sanal gerçeklik hakkındaki akademik araştırmalar için ciddi bir finansman kaynağı olur (s. 15). Armand Mattelart’ın (2001), *İletişimin*

Dünyasallaşması adlı çalışmasında belirttiği gibi soğuk savaş tehdidinin varlığı yeni bir dönemin başlangıcıdır: “Özel sektörle kamu sektörü, askerle sivil, uygulamalı araştırmayla temel araştırma, endüstri laboratuvarlarıyla üniversite öğretim ve araştırma merkezleri arasındaki duvarları yıkar” (s. 70). Bu dönemde rejimin ayakta kalabilmesi ve diğer blok karşısında inisiyatifi kaybetmemesi için hem içeride hem dışarıda “kalplerin ve ruhların fethi için yapılan bir savaş” (s. 69) söz konusudur. İnternet ve sanal gerçeklik teknolojileri bu rekabetin sonucunda hayat bulmuştur. Bu dünya, Marshall T. Poe’nun (2019, s. 301) *İletişimin Tarihi: Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum* adlı çalışmasında yer verdiği bir epitle “homosomnians”, yani “düş gören insan”ı karşımıza çıkarmaktadır.

Mario A. Gutiérrez, Frédéric Vexo ve Daniel Thalmann (2008) tarafından gerçekleştirilen *Stepping Into Virtual Reality* başlıklı çalışmada ifade edildiği gibi, yirmi birinci yüzyılda tüketicilerin hizmetine sunulan sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişim basamakları olarak pek çok icat peşi sıra gelir. Yazarlar, gerçekliği simüle etmekle ilgili bu teknolojinin klasik biçimde “gerçek zamanlı grafikler”, “stereoskopik bir ekran” ile “baş ve el hareketi”ni elde etmek için bir izleme sistemi gerektirdiğini vurgular. Sistemin geliştirilmesi, bilgisayar grafikleri (görme), 3D ses sentezi (işitme) ve haptikler (dokunma) gibi farklı disiplinleri kapsamaktadır (s. 1-2). Deniz Yengin ve Tamer Bayrak (2017, s. 100), *Sanal Gerçeklik: VR* adlı çalışmalarında, bilgisayar teknolojilerinin gelişimine koşut bir seyir izleyen sanal gerçeklik teknolojilerinin dört temel ögesine dikkat çeker: “Sanal dünya”, “entegrasyon”, “duygusal geribildirim” ve “etkileşimlilik”.

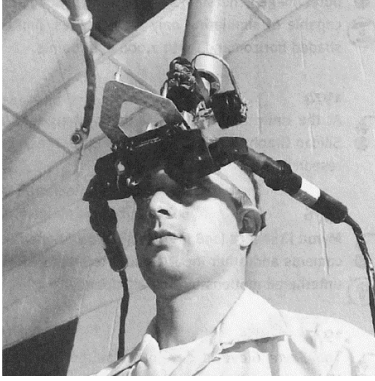
Sanal gerçeklik teknolojileri konusundaki öncü çalışmalardan biri görüntü yönetmeni Morton Heiling (1927-1997) tarafından gerçekleştirilir. Heiling, henüz bilgisayarların sanal gerçekliğin kullanımına hazır olmadığı 1962 yılında çok sensörlü bir araç simülatörü olan Sensorama’yı icat eder (Gutiérrez ve diğ., 2008, s. 4-5).



Resim 8. *Sensorama* (Gutiérrez ve diğ., 2008, s. 5).

Sensorama teknolojisini Ivan Sutherland’ın (1938-....) çalışmaları izlemiştir. Sutherland (1965), “The Ultimate Display” başlıklı çalışmasında henüz yabancı olduğu sanal dünyayı “matematiksel harikalar diyarına bakan bir cam” olarak nitelendirmiştir. Sutherland’ın 1966 yılında

icat ettiği “Demokles’in Kılıcı” (*Sword of Democles*) adıyla anılan araç ise mekanik kollara bağlı başa takılan üç boyutlu bir görüntü başlığıdır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 93). Ayrıca, “modern bilgisayar destekli çizim (CAD) programlarının atası” olarak kabul edilen “Sketchpad”i geliştirmesi de Sutherland’ın “sanal gerçeklik sistemlerinin babası” olarak nitelendirilmesini sağlamıştır (Gutiérrez ve diğ., 2008. s. 5).



Resim 9. Demokles'in Kılıcı
(*Why Virtual Reality...*, 2016)



Resim 10. Sketchpad.
(*Gutiérrez ve diğerleri*, 2008)

A. Lippman, Scott Fisher ve MIT'den diğer araştırmacıların 1978 yılında geliştirdiği “Aspen Film Haritası” da etkileşimli sanal ortamların başlangıcıdır (Gutiérrez ve diğ., 2008. s. 5). Myron Krueger, 1970’lerin başından itibaren Videoplace olarak adlandırılan bir sistemle seyircilerin video tarafından oluşturulan silüetlere “dokunabileceği” ve “etkileşim” kurabileceği bir bilgisayar sanatı projesi gerçekleştirir (Gutiérrez ve diğ., 2008. s. 5). Krueger (1993), “The Artistic Origins of ‘Virtual Reality’” başlıklı makalesinde sanatçıların sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimine katkısının göz ardı edildiğine vurgu yapar. Bu anlamda sanal gerçeklik teknolojilerinin yirmi birinci yüzyılda geldiği nokta, bilim ve sanatın birlikte katettikleri bir yol olarak nitelendirilebilir. Krueger (1977), “Responsive Environment” adlı çalışmasında insan-makine etkileşiminden oluşan yeni bir sanat formu tanımlar. Yazar, bu platformun eğitim, psikoloji ve psikoterapi alanlarındaki uygulamalarda kullanılabileceğini öngörür.

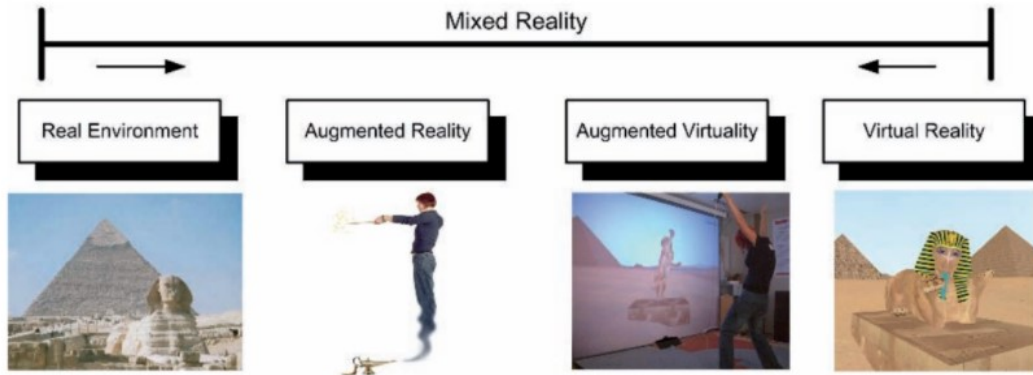


Resim 11. Videoplace (Krueger, Videoplace, t.y).

Gutiérrez, Vexo ve Thalmann (2008, s. 6), 1980’lerde NASA’nın çalışmalarıyla farklı teknolojiler bir araya getirilerek sanal gerçeklik projeleri üretildiğini ifade eder. “Virtual Interface Environment Workstation (VIEW)” adıyla geniş açılı stereoskopik görüntüleme ünitesinden konuşma tanıma teknolojisine, hareket izleme cihazlarından video görüntüsü oluşturmaya kadar pek çok ekipmanı kapsayan bu teknoloji, o dönemde yeterince gelişkin kabul edilmemiş ve özellikle dokunmatik geribildirim sistemlerinin pek güvenilir olmadığı ifade edilmiştir (s. 6). Buna rağmen 1980’ler sanal gerçeklik teknolojilerinin ticarileştirilmesi konusunda önemli adımların atıldığı yıllardır. “Sanal gerçeklik” kavramının mucidi olarak kabul edilen Jaron Lanier tarafından kurulan VPL Research, söz konusu teknoloji alanında donanım ve yazılım geliştiren ilk şirketlerden biridir (s. 6). VPL, eldiven tabanlı giriş cihazı olan “DataGlove”un yanı sıra kasklı ekran ile grafik ve ses işleme yazılımlarını geliştirmiştir (s. 6). Polhemus, Ascension, Virtual Technologies ve Immersion gibi şirketler de sanal gerçeklik teknolojilerinin ticarileştirilmesinde önemli bir rol oynamıştır (s. 6).

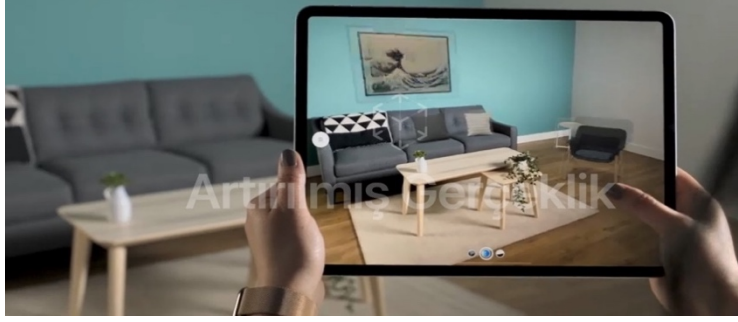
Sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimini sağlayan önemli adımlardan bir diğeri, J. R. Hennequin ve R. Stone’un 1990 yılında geliştirdiği dokunsal geri besleme eldiveninin icadıdır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 95). Kullanıcıların hipergerçeklik ortamına tam katılımlı bir şekilde dahil olmasını sağlayan “CAVE” (Computer Assisted Virtual Environment) adlı sistemin geliştirilmesi de önemli bir basamaktır. Thomas DeFanti’nin 1991 yılında geliştirdiği bu sistem kullanıcının hipergerçeklik ortamına tam olarak katılmasını sağlamıştır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 95). Özellikle “Head-Mounted Display” (HMD) olarak adlandırılan sanal gerçeklik gözlüğü (kasklı ekran) ve “dermal-dokunsal algı cihazı” (joystick ve eldiven) gibi araçların kullanımı, gerçek dünyadan gelen duyumları engelleyerek sanal dünyaya tam katılımlı amaçlamaktadır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 103).

Yengin ve Bayrak’ın (2017) da vurguladığı gibi, sanal gerçeklik teknolojileri, 2000’li yıllara kadar bireysel kullanıcılar açısından oldukça pahalı bir teknolojidir. Daha çok ordu, üniversite ve büyük şirketler tarafından ulaşılabilen bu teknoloji, zamanla eğitimden eğlenceye, tıptan pazarlamaya kadar pek çok alanda yaygın biçimde kullanılmaya başlanmıştır (s. 95). Kullanım alanları giderek genişleyen sanal gerçeklik; birtakım nüanslarla “artırılmış gerçeklik” (*augmented reality*), “artırılmış sanallık” (*augmented virtuality*) ve “karma gerçeklik” (*mixed reality*) kavramlarından ayrılmaktadır.



Resim 12. Gerçeklik-Sanallık Sürekliliği (Gutiérrez ve diğ., 2008. s. 7).

Gutiérrez, Vexo ve Thalmann (2008) tarafından da ifade edildiği gibi, bir ucunda gerçeklikten izole edilen bir kullanıcının var olduğu “sanal gerçeklik”, diğer bir ucunda ise bilgisayar tarafından üretilen hiçbir uyarıcının olmadığı bir gerçeklik söz konusudur. Tam ortada karma gerçeklik yer alır. Görüntülerin çoğunun gerçek olduğu “artırılmış gerçeklik” ile yeni mobilyalarının evinizde nasıl görünebileceğini görüntüleyebilirsiniz. “Artırılmış sanallık” ise televizyon şovlarında görüldüğü gibi görüntülerin çoğunun bilgisayar tarafından oluşturulduğu örnekleri akla getirmektedir (s. 7-8).



Resim 13. Artırılmış gerçeklik örneği (Artırılmış Gerçeklik Örneği, 2020).

Klaus Schwab (2019, s. 216), sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojilerinin yalnızca dijital ortamları tecrübe etmenin yeni yolları olmadığını, aynı zamanda değer yaratılıp değiş tokuş edilebildiği ve dağıtılabildiği platformları simgelediğini ileri sürmektedir. Nitekim hızlı bir büyüme gösteren sanal gerçeklik pazarının 2025 yılına kadar 80 milyar dolara ulaşacağı öngörülmektedir (Sanal Gerçeklik Pazarı 80 Milyar Dolara Ulaşacak, 2020). Yirmi birinci yüzyılda sanal gerçeklik teknolojileri, akla gelebilecek her alanda ciddi bir yatırım alanı oluşturmaktadır. Facebook, 2014 yılında bir sanal gerçeklik teknolojisi şirketi olan Oculus VR’yi iki milyar dolara satın almıştır (Facebook, Oculus VR’yi 2 Milyar Dolara Satın Aldı, 2020). Facebook’un CEO’su Mark Zuckerberg (2020), “telefonlar, tabletler ve televizyonlarla beyninizi başka bir yerde olduğunuza ikna ediyorsunuz” sözleriyle sanal gerçeklik teknolojilerinin dokunma dahil pek çok duyuyu kapsayacak şekilde dijital platformlara entegre edilmesinin kullanıcı deneyimini tamamen değiştireceğine dikkat çekmektedir. Nitekim Zuckerberg, güçlü bir “sosyal VR” deneyimi vadeden Facebook Horizon uygulamasının lansmanını 25 Eylül 2019 tarihinde gerçekleştirmiştir (Facebook, Sosyal VR..., 2019).



Resim 14. Facebook Horizon (Facebook, Sosyal VR..., 2019).



Resim 15. Facebook Horizon kullanıcı deneyimi (Facebook, Sosyal VR..., 2019).

Bu uygulamada Oculus Quest ve Oculus Rift VR setleri kullanılacağı duyurulmuştur. Facebook Horizon'da oyun oynamanın ve sosyalleşmenin iç içe geçtiği bir dünya tasarlanmıştır. Kullanıcıların kendi avatarlarını yaratarak bu hipergerçeklik ortamında sosyalleşmeleri hedeflenmiştir.

2.2. Jean Baudrillard'ın Kuramsal Bakış Açısı: Hipergerçeklikte Ölmenin İmkânsızlığı

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında haberleşme teknolojilerinin ve dijitalleşmenin gelişimiyle yaşanan büyük dönüşümü analiz eden Jean Baudrillard (1929-2007) hipergerçekliğin filozofudur. Baudrillard'ın *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (2008, s. 133) kitabında ifade ettiği gibi, “[m]etafizik çağı sona ermiş hipergerçeklik çağı başlamıştır”. Baudrillard, geliştirdiği simülasyon kuramı ile dijital teknolojilerin hayatımızı nasıl dönüştürdüğünü anlamamızı sağlayan en önemli başvuru kaynaklarından biridir. Baudrillard'ın (1997, s. 147) bakış açısıyla yeni iletişim teknolojilerinin “yeni ilişki ve algılama tarzları” ile birlikte değerlendirilmesi gerekir. Baudrillard (1997, s. 59), *Tüketim Toplumu* adlı kitabında tüketim gibi iletişimin de sistem tarafından daha büyük kazanımlar için keşfedilip örgütlendiğini ileri sürer. Baudrillard'ın bu teşhisi, simgesel bir araç yerine teknik bir aracı ikame eder: “[P]aylaşım iletişimdir” (s. 121). Üstelik Baudrillard'ın tabiri ile “iletişim şırınga etmek” (s. 197) ekseninde dönen bir ekonomi yaratılır. Söz konusu ekonomik sistem ancak “uzaklık”, “iletişimsizlik”, “saydamsızlık” ve “acımasızlık” üretir (s. 199). Bu noktada “vitrin düzeyinde kurulan iletişim” ve yığınlar için genellenebilir şekilde her yerde var olabilen bir “terbiye etme” ediminden söz edilebilir (s. 204).

Sanal gerçekliğin önlenemez yükselişini gören Baudrillard'ın (2000, s. 53-54) *Tam Ekran* adıyla yayımlanan çalışmasındaki argümanlardan biri, bilgisayarların “beden olmayan bedenlere dönüştüğü” ve “zihinleri uyuşturduğu”dur. Baudrillard, sanallıkla birlikte tüm sürecin “kıvrımlı olarak kendini besle[diğini]” (s. 54) iddia eder. Bu süreçte Baudrillard'ın altı çizilmesi gereken cümlelerinden biri de şudur: “Bugün, biz sanal olanı düşünmüyoruz, sanal olan bizi düşünüyor” (s. 93). Bireyi kendinden geçiren sanal gerçeklik, kodlama ve kodaçımı açısından kendi kendisinin odağı hâline getirir. Her şeyin hem cüretkârca teslim edildiği hem de saklandığı yerde özne nesneye dönüşür (s. 132-133). Bu “toplu halüsinasyon” (s. 97) sürecinde tüm teknolojiler tehdit yaratır. Sanal dünyanın içine giren bireyin yaşadığı deneyim, kendi hayatını bir “dijital kombinezon” gibi üzerine giymesine benzer (s. 130). Bu bağlamda Baudrillard'ın kurduğu analogi manidardır. Sanal gerçeklik deneyimi adeta “suyun içine dalmak” gibidir (s. 130).

Baudrillard'ın (2011) *Simülakrlar ve Simülasyon*'da açıkça vurgu yaptığı şekilde hipergerçek bir ortama dönüşen yirmi birinci yüzyılın dünyasında “[g]erçek bir daha asla geri dönmeyecektir” (s. 15). Geri dönüşü olmayan bu evrende “gerçek” ile “düşsel” arasındaki fark yok edilmiştir (s. 16). Bu durum, yakınına benzerleri inşa edilen Fransa'nın Dordogne şehrindeki Lascaux Mağarası örneğinde olduğu gibi hem orijinali hem de kopyayı yapaylaştırarak yok eder (s. 25). Orijinal mağarayı ziyaretçilerden korumak amacıyla inşa edilen dördüncü replikada yirmi bin yıl öncesine ait duvar resimleri üç boyutlu hâle getirilerek bir sanal gerçeklik deneyimine dönüştürülmüştür (Lascaux Mağarası'nda 3. Boyut, 2016).



Resim 16. Lascaux Mağarası'nın 4. replikası (Lascaux Mağarası'nda 3. Boyut, 2016).

Baudrillard'ın (2011) "bir illüzyon ve fantazm oyunu" (s. 29) olarak nitelendirdiği Disneyland gibi yaşamın diğer alanları da kusursuz bir modellemeden nasibini alır. Gerçeğin yeniden üretildiği bu evren, "çocuksu düşselliği" muhafaza eder ve bir "ikna makinesi" olarak iş görür (s. 30). İlginç bir şekilde çocuksuluğun her alandaki hâkimiyetini gizlemek amacıyla Disneyland'e gelen yetişkinlere çocuklaşma fırsatı verilmesi ve yetişkinlerin gerçekte çocuk olmadıklarına ikna edilmesi gerekir (s. 30). Nitekim sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimi düşünüldüğünde, içinde bulunduğumuz dördüncü endüstri devriminin Facebook Horizon gibi ticari girişimlerle çocuk düşselliğini kullandığı görülmektedir.

Baudrillard'ın (2011) yaklaşımıyla hipergerçekliğin hâkimiyeti, Amerikan televizyon tarihinde otantik bir örnek olan Loud Ailesi'nin (1971) trajedisine benzer durumları çoğaltma potansiyeline sahiptir. Ailenin "mutsuz sonu", Amerikalı seyirci için hazırlanmış bir "kurban töreni"dir (s. 51-53). Baudrillard (2012, s. 17-18), *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi* isimli çalışmasında da telematik, enformatik ve sayısal tüm sanal gerçeklik biçimleri aracılığıyla algılanan imgelerin arkasında kaybolup gidene dikkat çeker. Bu durum, uç noktalara varan yaşama arzusunun bir yansımasıdır ve ölümü bile ortadan kaldırmaya çalışır (s. 11).



Resim 17. Loud Ailesi (Film to Look at America's First Reality Family, the Louds, 2010).

Baudrillard'ın verdiği Lascaux Mağarası ve Loud Ailesi örnekleri, *İmkânsız Takas*'ta (2005b) da bahsi geçen bir "bahtsızlık" (s. 14) olarak kabul edilebilir. "Ölmeyi unutmak" (s. 33), sanalın dolaşımını sonsuz kılan tam ekranın buyruğudur. Bunun için Baudrillard'ın ifadesiyle ölümsüzlüğün her yerde duyumsatıldığı bu evrende "ölmenin imkânsızlığı karşısında da mücadele etmeliyiz" (s. 33). Nitekim onun *Baştan Çıkarma Üzerine*'de (2005a) yer verdiği "[b]en ölümsüzüm", yani ben ara vermeyeceğim" (s. 109) cümlesi yaşadığımız çağda bir omertaya dönüşmüştür. Bu suç ortaklığı, anlamı yok eden bir baştan çıkarıcılığın etrafında döner (s. 71). Dijitalleşme bu anlamda verimli bir zemin yaratır. Bu zemin, toplumsal dışlarken simülasyonu maksimuma çıkarır ve yalnızca dijital bağlantıya davet eder: "Burası, görünümünün dünyasıdır -burada görececek bir şey yoktur, nesnelere sizi görür; nesnelere başka yerden gelen bu ışık ve üstlerinde taşıdıkları halde hiçbir zaman onlara hakiki üçüncü boyutu kazandırmayacak olan gölge sayesinde önümüzden kaçmaz, sizin önünüze doğru yönelirler" (s. 82).

Baudrillard'ın (2013, s. 45) *Amerika* adlı çalışmasında "[b]urada da her şey iletişim kuruyor ama hiçbir şey göz göze gelmiyor" saptaması, sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla gerçekleştirilen iletişim süreçleri için de geçerli kabul edilebilir. Baudrillard, iletişim kurduğumuzdan şüphe etmediğimiz bir noktada gerek bireylerin gerekse toplumların "kendilerini unutuyor" (s. 131) olmasına dikkat çeker. Baudrillard, bu iletişim biçiminde bir "reklam gülümsemesi" ya da "Reagan gülümsemesi" olarak nitelendirdiği heyecanı alınmış bir zorunluluk hâli görür: "Gülünüz, size de gülümsecektir" (s. 46). Bu gülümseme hâli sanalın sonsuzluğuna sahiptir ve ölümü unutturmak için sonsuzlukta yerini alır.

Baudrillard'a (2008) göre, gettolaşma mezarlıkların şehirden uzaklaştırılmasıyla başlar. Modern toplumlarda ölümün rezerve edebileceği ne yer ne de zaman vardır (s. 221). Mezarlıkların yerini alan "ölü kentler"de canlıları ölümlerden ayıran sınır bulanıklaşmıştır (s. 223). Dolayısıyla yaşamı sürdürmek gayesiyle baskı altına alınan bir ölüm kavramı karşımıza çıkar (s. 223). Ölüm, modern toplumlarda ekonomik bir işlem gerçekleştirilebilmesi uğruna yaşamdan ayrılır (s. 229). Ölümleri ile adeta "melankolik bir pazarlık" yapan modern insan ve ölümleri ile "mutlu bir ritüel" içinde olan ilkeller arasındaki fark da burada ortaya çıkmaktadır (s. 238). Bu nedenle Baudrillard, ilkel toplumları "psikotik" olarak adlandırır; bu toplumların modern toplumlar gibi ölümü baskı altında tutmadıklarını ileri sürer (s. 240). Modern toplumlarda ölümsüzlük, bir avuç muktedirin ayrıcalığı olmaktan çıkıp "demokratik[leşmiş]", herkes ölüme meydan okuyabilir hâle gelmiştir (s. 227). Ne var ki kapitalizmin ölüm karşısında yalnız bıraktığı birey büyük bir açmazla karşı karşıya kalmıştır (s. 261). Bu yalnızlıkla baş etmek güçtür. Bireyin bu psikolojik zayıflığı sistem için bir avantaja dönüşür. Artık modern insanın ölümle baş edebilmek için teselliye ihtiyacı vardır.

3. YÖNTEM

"Bir Teselli Ver: Sanal Gerçeklik Teknolojileri ve Ölümsüz Kapitalizm" başlıklı bu çalışmada nitel paradigmaya uygun biçimde bütüncül tek durum deseni uygulanmaktadır. Robert K. Yin'in (2017, s. 6-10) durum çalışmasında öngördüğü adımlar, araştırma sorularını belirlemek, durumun sınırlarını çizmek, analiz birimine karar vermek ve bir kuramsal yaklaşım belirlemek şeklinde özetlenebilir. Bu adımlar nitel bir çalışmada güvenilirlik ve geçerliğin sağlanması açısından büyük

önem taşır. Güney Koreli bir anne ile artık hayatta olmayan kızının sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla bir araya getirilmesini konu alan *Seninle Buluştum* (2020) belgeseli, özgün bir durum olarak seçilmiş ve araştırmanın temel veri kaynağı olarak kabul edilmiştir. Sanal gerçeklik ortamındaki bu teselli deneyimi kapitalizmin ölümü yok sayma yaklaşımının bir göstergesi olarak analiz edilmiştir. Çalışmanın kuramsal çerçevesi Jean Baudrillard'ın görüşlerinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Elde edilen bulgular üç kategori altında yorumlanmıştır:

1. Bir "vitrin" olarak iletişim
2. "Toplu halüsinasyon"
3. Bir "Disneyland" olarak ölüm

4. BULGULAR VE YORUM

4.1. Bir "Vitrin" Olarak İletişim

Seninle Buluştum isimli belgeselde sanal gerçeklik gözlüğü takmış ve sensörlü eldivenler giymiş genç bir kadının green box olarak adlandırılan bir stüdyoda üç yıl önce amansız bir hastalık nedeniyle kaybettiği kızıyla sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla buluşması gösterilir. Güney Koreli anne Jang Ji-Sung, kızı Nayeon'un üç boyutlu görüntüsüyle daha önce birlikte gittikleri bir parkın simülasyonu içinde karşılaşınca gözyaşlarına boğulur. Bu benzersiz ve sarsıcı vuslat, Baudrillard'ın (2008, s. 221) sözleriyle dile getirecek olursak ölümü anormal sayma yaklaşımının bir ifadesidir.



*Resim 18. Anne ile kızının ilk karşılaşma anı
(Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020).*

Burada gerçekleştirilen sahneleme, kullanıcıyı tıpkı Baudrillard'ın (2000, s. 97) "suyun içine dalma" analogisindeki gibi dijital olarak yaratılmış bir mekânın ve zamanın içine sokar. Herkes bu oyuna dahil oldukça sahne de ortadan kalkar (s. 130). Kullanıcı, söz konusu teknolojiyi bir "dijital kombinezon" (s. 130) gibi üzerine geçirir.

Sekiz aylık bir çalışmanın ürünü olan bu belgeselde, yönetmen Hyun Suk Lee'nin de ifade ettiği gibi, anne ile kızın ortak anılarından yola çıkılmış, mümkün olduğu ölçüde gerçekçi bir atmosfer yaratılmaya çalışılmıştır ('I Met You' 'Meeting You' Behind Story, 2020).



Resim 19. Teknik hazırlıklar ('I Met You' 'Meeting You' Behind Story, 2020).

Modelleme sürecinde Nayeon'un fotoğraflarının yanı sıra annesiyle birlikte gittikleri bir parkın görüntüleri de referans olarak kullanılmıştır. Gerçekçi bir modelleme için Nayeon ile aynı yaşlardaki bir kız çocuğunun vücudu model olarak alınmış ve temel beden dili hareketleri kopyalanmıştır ('I Met You' 'Meeting You' Behind Story, 2020). Nayeon'un belgeseldeki üç boyutlu görüntüsünün yakın plan yüz çekimleri kopyanın orijinaline yakınlığının bir kanıtıdır.



Resim 20. Nayeon'un yakın çekimi

(Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020).

Nayeon'un bu yakın planı, Baudrillard'ın (2013, s. 45) "her şey iletişim kuruyor ama hiçbir şey göz göze gelmiyor" argümanını hatırlatmaktadır. Jang Ji-Sung, üç yıl önce kaybettiği kızını yeniden görmenin, ona dokunmanın ve onunla konuşmanın ilk şokunu atlarmaya çalışır. Jang Ji-Sung ve Nayeon'un bu sırada söyledikleri sanki aralarında bir diyalog varmış gibi yansıtılmıştır. Oysa anne ile kızı karşı karşıya olmalarına rağmen aslında göz göze gelemez ve diyalog kuramaz durumdadır. Yaşanan sürece dışarıdan bakıldığında ortada monolog yapan bir anne ve daha önce programlanmış sözleri söyleyen üç boyutlu bir model vardır:

Anne: Neredesin?

Kız: Anne! Anne! Anne neredeydin?

Anne: Ben her zaman...

Kız: Beni hiç düşündün mü?

Anne: Her gün düşünüyorum...

Kız: Seni çok özledim anne...

Anne: Ben de seni özledim kızım. Kızım Nayeon... Nayeon...

Burada Baudrillard'ın (1997) kavramlarıyla dile getirecek olursak "vitrin düzeyinde [bir] iletişim" (s. 204) söz konusudur. Jang Ji-Sung, kızı Nayeon'un saçına dokunduğunda onun nasıl bir tepki vereceği öngörülerek bir kodlama yapılmıştır. Anne, sensörlü eldivenler aracılığıyla Nayeon'un saçlarına dokununca küçük kız bundan hoşlandığını göstermek için başını hafifçe yana eğdi.



Resim 21. Annenin kızına sensörlü eldivenlerle dokunması
(Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020).

Nayeon'un üç boyutlu modellemesinin annesine vereceği reaksiyonların öngörülerek programlanmış olması görüntüleri çok daha gerçekçi bir hâle getirmekte; yaşanan sürecin gerçek bir iletişim olduğu yanılsamasını güçlendirmektedir.

4.2. "Toplu halüsinasyon"

Bu belgeselin ilk sahnesinde olup bitenlere çıplak bir gözle bakıldığında sanal gerçeklik gözlüğü takmış ve sensörlü eldivenler giymiş genç bir kadının green box olarak adlandırılan bir stüdyo ortamında adeta kendinden geçmiş bir hâlde halüsinasyona benzer bir deneyim yaşadığı izlenimi oluşur. Genç kadının kendi kendine konuştuğu ve sanki önünde biri varmış gibi ona dokunmaya çalıştığı görülür. Burada yaşanan durum, Baudrillard'ın (2000, s. 132-133) düşüncelerinden hareketle analiz edildiğinde bireyin kendi kendinin odağı hâline gelmesi olarak değerlendirilebilir.



*Resim 22. Annenin green box stüdyodaki görüntüleri
(Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020).*

Jang Ji-Sung'un sanal gerçeklik ortamında kızı Nayeon'la buluşmasına eşi, çocukları ve stüdyodaki diğer seyirciler de tanıklık edip onunla empati kurdukları için yaşanan deneyim bireysel bir halüsinasyon olmaktan çıkar. Annenin gözyaşları içinde kızına dokunmak istemesi, onunla konuşması ve özlem gidermeye çalışması izleyenleri de duygulandırır. Yaşanan deneyim, Baudrillard'ın (2000, s. 97) deyimiyile bir "toplu halüsinasyon"a dönüşür.



*Resim 23. Stüdyodaki seyirciler
(Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020).*

4.3. Bir "Disneyland" olarak ölüm

Jang Ji-Sung ve Nayeon, parkta özlem giderdikten sonra birlikte gökyüzüne doğru yükselip kısa bir yolculuk yapar. Vardıkları yer, yeşillikler içinde, küçük bir kız çocuğunun ihtiyaç duyabileceği eşyalarla donatılmış "düşsel" bir mekândır. Nayeon, sanal gerçeklik teknolojisiyle yaratılmış bu dijital cennette yaşamaktadır. Sanal gerçekliğin bir "ikna makinesi" (2011, s. 29-30) gibi çalıştığı bu evrende ölüm Disneyland'leşmiştir. Jang Ji-Sung ile kızı Nayeon'un üzerine mumlar dikilmiş bir pasta eşliğinde doğum günü kutlaması yaptığı bu "çocuksu" (2011, s. 30) evrende ölüm gerçeği yok sayılmıştır.



Resim 24. *Çocuksu düşsellik* (Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu, 2020).

Sanal gerçeklik dünyasında kızıyla geçirdiği zaman boyunca gerçek hayattan kopan Jang Ji-Sung, Baudrillard'ın (2008) kavramlarıyla "ha ölü ha canlı" (s. 222) olarak nitelendirilebilir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin kaybettiğimiz yakınlarımızla hipergerçeklik ortamında tekrar bir araya gelmemize imkân sağlaması, Baudrillard'ın (2008, s. 223) "mezar ötesi getto" kavramıyla anlam kazanmaktadır. Bu gettolaşmanın bedeli "yaşayan bir ölü" (s. 237) olmaktır. Mezarları şehrin dışına çıkaran modern yaşam artık mezarlara ihtiyaç duymamaktadır. Tarihte ancak bir avuç iktidar sahibinin hakkı olan "ölümsüzlük", sıradan tüketicinin ulaşabileceği bir ürüne dönüştürülmüştür. Sanal gerçeklik teknolojilerinin yarattığı bu eşitliği "ölümün demokratikleşmesi" (s. 224) olarak tanımlamak mümkündür. Böylelikle Gılgamış'tan bu yana ölüme meydan okuma çabasında bir adım daha öne geçilmiş; ancak "psychodelic şiddet" (Baudrillard, 2000, s. 83) kavramında karşılık bulan bir uyuşturucu etkiye maruz kalınmıştır.

5. SONUÇ

On dokuzun yüzyılın ikinci yarısında yaygınlaşan ölü fotoğrafçılığı sevdiğimiz ölümünden dolayı yaşadığımız acıya katlanmak için bir teselli imkânı sunar. Sanal gerçeklik teknolojileri, fotoğrafın sunduğu bu teselli imkânını daha ileri bir noktaya taşır. Bu teknoloji, yirmi birinci yüzyılda yalnızca büyük şirketler, üniversiteler ve ordu gibi geniş mali imkânlarla sahip kurumların ulaşabildiği bir teknoloji olmaktan çıkmış, son kullanıcıların da hizmetine sunulmuştur. Bu çalışmada; bir anne ile artık hayatta olmayan kızının sanal ortamda buluşmalarını konu edinen *Seninle Buluştum* (2020) belgeseli, Jean Baudrillard'ın kuramsal yaklaşımından yola çıkılarak analiz edilmiştir. Bütüncül tek durum deseninin uygulandığı bu çalışmada, sanal gerçekliğin sağladığı teselli imkânı kapitalizmin ölümü yok sayma yaklaşımının bir göstergesi olarak ele alınmıştır. Çalışmanın bulguları, bir "vitrin" olarak iletişim, "toplu halüsinasyon" ve bir "Disneyland" olarak ölüm kategorileri altında yorumlanmıştır.

Sanal gerçeklik gözlüğü takmış ve sensörlü eldivenler giymiş genç bir kadının üç yıl önce amansız bir hastalık nedeniyle kaybettiği kızıyla hipergerçeklik ortamında yeniden buluşması, iletişim kavramının anlamını köklü biçimde değiştirecek bir deneyimdir. Jang Ji-Sung ile kızı

Nayeon'un sanki bir diyalogmuş gibi sunulan konuşmaları, buradaki iletişimi bir "vitrin" düzeyine indirger. Anne ile kızın ortak anılarına dayalı kodlamalarla gerçekleştirilen bu iletişim süreci ölümün yok sayıldığı bir simülasyon evreni içinde yaşanır. Jang Ji-Sung'un kızı Nayeon'un üç boyutlu görüntüsüne dokunarak özlem gidermeye çalışması seyirciler açısından da sarsıcı bir deneyimdir. Burada "toplular halüsinasyonu" olarak nitelendirilebilecek bir illüzyon yaşanır. Jang Ji-Sung'un bir yetişkin olarak Nayeon'un "çocuksu düşsel" evrenine dahil olması, ölümün yok sayıldığı dijital bir cennet yaratır. Hipergerçeklik ortamındaki bu vuslat, ölümü "Disneyland"leştirir. Kapitalizm, sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla kişiye özel teselli imkânları yaratarak ölümsüzlüğü "demokratik" hâle getirir. Ne var ki "yaşayan ölü"ler yaratan bu deneyim, tedavi edilmesi mümkün olmayan hastaların acılarını dindirmeye yarayan morfin bantlarını hatırlatmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu teselli, uzun vadede bireyin psikolojisini tehdit eden bir bağımlılık potansiyeli taşımaktadır.

KAYNAKLAR

- Aytemiz, P. (2012). Arada Kalmış İmgeler: Ölüm, Fotoğraf ve Ölü Doğan Fotoğrafçılığı. *Pivolka*, 22 (7), 12-14.
- Baudrillard, J. (2013). *Amerika*. (Y. Avunç, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005a). *Baştan Çıkarma Üzerine*. (A. Sönmezay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005b). *İmkânsız Takas*. (A. Sönmezay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi*. (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2000). *Tam Ekran*. (B. Gülmez, Çev.). İstanbul: YKY Yayınları.
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim Toplumunu*. (H. Deliçaylı ve F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Chan, M. (2014). *Virtual Reality: Representation in Contemporary in Media*. UK: Bloomsbury Academic.
- Crowley, D. ve P. Heyer. (2019). *İletişim Tarihi: Taş Devri Sembollerinden Sosyal Medyaya*. (B. Ersöz, Çev.). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Draaisma, D. (2018). *Bellek Metaforları: Zihinle İlgili Fikirlerin Tarihi*. (G. Koca, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Duca, L. (1993). *Sinema Tarihi*. (N. Sarıdoğan, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı: Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi*, 1 (2), 724-746.
- Gutiérrez, M. A., F. Vexo ve D. Thalmann. (2008). *Stepping Into Virtual Reality*. London: Springer.
- Krueger, W. M. (1977). Responsive Environment. *National Computer Conference*, 423-433.
- Krueger, W. M. (1993). The Artistic Origins of 'Virtual Reality'. *Machine Culture*, 148-149.
- Mattelart, A. (2001). *İletişimin Dünyasallaşması*. (H. Yücel, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

- Mumford, L. (1996). *Makine Efsanesi*. (F. Oruç, Çev.). İstanbul: İnsan Yayınları.
- Özön, N. (1964). *Sinema El Kitabı*. İstanbul: Elif Kitabevi.
- Poe, M. T. (2019). *İletişim Tarihi: Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum*. (U. Y. Kara, Çev.). İstanbul: Işık Yayınları.
- Richardson, M. J. ve J. D. Wiltshire. (2018). *The Hologram: Principles and Techniques*. UK: Wiley-IEEE Press.
- Schwab, K. (2019). *Dördüncü Sanayi Devrimini Şekillendirmek*. (N. Özata, Çev.). İstanbul: Optimist Yayınları.
- Sutherland, I. E. (1965). The Ultimate Display. *Proceedings of IFIP Congress*, 506-508.
- Yengin, D. ve T. Bayrak. (2017). *Sanal Gerçeklik: VR*. İstanbul: Der Yayınları.
- Yin, R. K. (2017). *Durum Çalışması Araştırması Uygulamaları*. (İ. Günbayı, Çev.). İstanbul: Nobel Yayıncılık.
- Yonck, R. (2019). *Makinenin Kalbi: Yapay Duygusal Zekâ Dünyasında Geleceğimiz*. (T. Göbekçin, Çev.). İstanbul: Paloma Kitapları.

İnternet Kaynakları:

- http1:** Artırılmış Gerçeklik Örneği. (2020). <https://www.apple.com/tr/augmented-reality/>. (01.11.2020).
- http2:** Edison ve Fonograf. (2015). <https://en.wikipedia.org/wiki/Phonograph>. (13.11.2020).
- http3:** Facebook, Oculus VR'yi 2 Milyar Dolara Satın Aldı. (2020). <https://digitalage.com.tr>. (05.11.2020).
- http4:** Facebook, Sosyal VR Dünyası Horizon'u Duyurdu. (2019). <https://www.webtekno.com/sosyal-vr-dunyasi-facebook-horizon-h76643.html>. (01.11.2020).
- http5:** Film to Look at America's First Reality Family, The Louds. (2010). <https://www.towleroad.com/2010/03/film-to-look-at-americas-first-reality-family-the-louds/>. (14.11.2020).
- http6:** Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu (2020). [haber ve video]. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691>. (14.07.2020).
- http7:** 'I Met You' 'Meeting You' Behind Story. (2020). Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=IgXXGr9O-g8>. (01.11.2020).
- http8:** Krueger, W. M. (t.y). Videoplace. <https://www.youtube.com/watch?v=dmmxVA5xhuo>. (01.11.2020).
- http9:** Lascaux Mağarası'nda 3. Boyut. (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=fSMOuasXtYk>. (03.11.2020).
- http10:** Lumiere Kardeşler (t.y). *Trenin Gara Girişi*. <https://www.youtube.com/watch?v=oGq8xiuujjs>. (12.11.2020).

- http11:** Oatman, H. (2013). Warning! These 1950s Movie Gimmicks Will Shock You. <https://www.collectorsweekly.com/articles/these-1950s-movie-gimmicks-will-shock-you/>. (14.11.2020).
- http12:** Pencereden Manzara. (2020). <https://www.beyaztarih.com/gunun-resmi/detay/cekilen-ilk-fotograf-pencereden-manzara>. (01.11.2020).
- http13:** Sanal Gerçeklik Pazarı 80 Milyar Dolara Ulaşacak. (2019). <https://www.globaltechmagazine.com/2019/07/22/sanal-gerceklik-pazari-80-milyar-dolara-ulasacak>. (05.11.2020).
- http14:** The Jazz Singer. (1927). Erişim adresi: imdb.com. (14.11.2020).
- http15:** Why Virtual Reality Finally Went Mainstream. (2016). <https://blog.storyhunter.com/why-virtual-reality-finally-went-mainstream-7713340b97e5>. (13.11.2020).
- http16:** Zuckerberg, M. (2020) AR & VR Teknolojilerinin Akıllı Telefonların Sonunu Getireceğini Söyledi. <https://www.webtekno.com/mark-zuckerberg-ar-vr-teknolojilerinin-akilli-telefonlarin-sonunu-getirecegini-soyledi-h99654.html>. (31.10.2020).