



Intermedia International e-Journal, Spring - June – 2020, 7 (12)



\*DOI NO: 10.21645/intermedia.2020.79

\*Submit Date: 25.05.2020

\*Acceptance Date: 23.06.2020

\*ISSN: 2149-3669

## YAS VE MELANKOLİDE SANAL GERÇEKLİĞİN DUYGULANIMSAL BOYUTU<sup>1</sup>

### *Affective Dimension of Virtual Reality in Grief and Melancholy*

**Prof. Dr. Burcu Kaya ERDEM<sup>2</sup>**

İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi  
Gazetecilik Bölümü, İstanbul  
ORCID: 0000-0001-5356-0720

**Elif KARAKOÇ<sup>3</sup>**

İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,  
Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul  
ORCID: 0000-0002-2831-2247

#### ÖZ

Yapay zekâ destekli robotik teknolojilerin yükselişte olduğu bir dünyada, gerçeklik algısı da yeniden tanımlanmaktadır. Teknolojinin gerçekliğe dair tüm katı tanımlamaları akışkanlaştırdığı dijital çağda, gerçeklik, hâlihazırda var olan bir olgu veya durum olmasının ötesinde üretilebilen/ yeniden üretilebilen bir forma dönüşmüştür. Sanalın gerçek üzerindeki etkisi, insana özgü birçok şeyin yüksek teknolojilerle üretilebileceği ve kullanılabilceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Buradan hareketle çalışma, sanal gerçeklik deneyimi olarak simülasyon konusunu irdeleyerek, gerçek ve sanal arasındaki ilişkiyi yas ve melankoli üzerinden tartışmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda Munhwa Broadcasting Corporation isimli şirketin, bir anneyi hayatını kaybeden kızı ile sanal gerçeklik uygulaması aracılığıyla buluşturduğu “Seninle Buluştum” isimli video anlatısı, çalışmanın örnekleme olarak belirlenmiştir. Sözü edilen sanal gerçeklik deneyiminin içerdiği simülasyonun duygulanımsal boyutunu anlamlandırmak üzere, video anlatısı, Greimas’ın Eyleyenler Örnekçesi modeli ile analiz edilmiştir. Sanal ve gerçek arasındaki dikotomik ilişki, Freud’un yas ve melankoli teorizasyonu aracılığıyla irdelenmiştir. Bu çerçevede çalışmada, insani oluşları veya gereksinimleri üretilebileceği ya da karşılayabileceği iddiasını taşıyan yüksek teknolojilerin, insani duygulara yönelik pratiklerinin sağaltıcı olup olmama potansiyeli tartışılmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Sanal Gerçeklik, Yas, Melankoli, Simülasyon

**Extended Abstract:** Reality has become producible in the age of digital siege, where the real and the virtual are intertwined through the opportunities provided by technology. Reality can now leek through the obstacles it would have to overcome in order to exist. Particularly the rise of virtual reality technologies, and their ability to penetrate all areas of human life revealed the idea that a lot of human-specific things can be produced and utilized by virtual reality. Sherman and Craig define virtual reality as a form of experiencing an alternative reality or perspective. They also call attention to the fact that virtual reality is more attractive than static reality, hence provides a preferable experience (2019, p. 11). Virtual reality technology consists of a series of technologies which aim to manipulate the user’s senses in order to convince them that the virtually real world they are in, is actually part of the real world (Yengin and Bayrak, 2017, p. 105). Virtual reality offers an opportunity to wander in a cyber space that is rich in terms of information; the possibility to be in worlds that only exist in our imaginations. This expresses that communication also becomes a simulation (Biocca and Levy, 1995, p. 7).

Technologies of simulation experienced through virtual reality guards the individual from the fearsome aspects of reality. Simulation is one of the main subjects Baudrillard focused on with a general definition such as “taking the place of reality”. In the society of simulation described by Baudrillard, codes that arise from the mediation of technological tools

<sup>1</sup> Makalenin Türü: Araştırma Makalesi

<sup>2</sup> burcu.erdem@istanbul.edu.tr

<sup>3</sup> elif.karakoc@gmail.com

infiltrate individuals' experiences and blur the dividing lines between reality and code. As reality that is produced through cybernetic models reached a structure beyond reality, a possibility also arose to reproduce reality countless times (Baudrillard, 2014: 13). The individual "contacts" magical realities throughout the duration of their experience. Said contact can be related to the psychic, mental, or affective contact with the virtual environment that the individual takes part in. There are studies in literature which measure virtual reality applications' relationship to emotions. Emotional contents are stated to have a significant influence on the sense of existence in the virtual reality experience (Baños, R.M., Botella, C., Alcañiz, M., et al., 2004). On the other hand, there are opinions which suggest that virtual reality causes relaxation or anxiety for individuals in relation to the produced world (Riva, Mantovani, Capideville, Preziosa, et al., 2007).

The influence of the virtual on the real brings forth the idea that a lot of human-specific things can be produced and utilized through high technology. With reference to this plane of thought, the study aims to examine the subject of simulation as a virtual reality experience, and to discuss the relationship between the real and the virtual through grief and melancholy. Concordantly, Munhwa Broadcasting Corporation's video narrative of "I Met You", in which a mother is reunited with her deceased daughter through virtual reality application, is chosen as the sample of research. In order to make sense of the affective dimension of the simulation included in said virtual reality experience, its video narrative is analyzed through Greimas' actantial model. The relationship of dichotomy between experiences of virtuality and reality is studied through Freud's theorization of grief and melancholy. Thus, the study discusses if human emotion oriented practices of high technology, which asserts that forms of human existence or need can be produced or met, carries a potential to be healing. According to the studies that suggest that the sense of "being somewhere else", which is offered to individuals by virtual reality, creates an effective area of use in the medical sense. They posit that virtual reality has a power to ease both physical and psychological pain through its therapeutic effect (Difede& Hoffman, 2002; Hoffman, 2004). However, as the aforementioned studies state, benefitting from the therapeutic application of virtual reality depends on procedural expert opinion created in a medical and therapeutic environment.

According to Freud (2009), grief signifies a process that is lived through and then finished, while melancholy is a longer lasting mood that can end in pathologic results. It wouldn't be incorrect to suggest that a new grief would start when the mother in the video remembers the loss of her child again, and once more realizes that she doesn't exist anymore. Because, the mother's experience of virtual reality interferes with the existing flow of reality which exists in a mental and spiritual dimension. Grief is a process that is lived through, and then comes to an end. The repetition of the process can cause repeated pain by disrupting the person's perception of reality. Acts such as interrupting or repeating grief conjures up an unhealthy tendency to a pathological process of melancholy. According to Freud, the normal situation in grief is to end the grieving process by accepting reality. The attempt to sustain a loss within the illusion of reality leads the individual to melancholic results, to a pathological process. As it is observed in the analysis, it is clear that the mother, who communicates with her daughter within the duality of the virtual and real extent, can't accept her loss. The mother lives with her daughter once again through the experience of virtual reality, which can be expressed as an illusion of reality. However, the few moments of communication would finish once the experience is terminated. The mother would once again face her loss and repeat her grief upon returning to the real space. The communication of the mother with her daughter's virtual existence is against the first factor of grief, which is acceptance of death. Virtual reality, which provides the opportunity to isolate individuals from their own reality, can complicate their psychic and emotional experiences, and at the same time neutralize them. Findings obtained through the analysis reach the idea that the analyzed video narrative damages the mother's perception of reality and predicts that this would cause her grief to repeat. The study therefore propounds that this experience can cause melancholic processes, and that the virtual reality experience is not healing.

**Keywords:** *Virtual Reality, Grief, Melancholy, Simulation*

## GİRİŞ

Gerçeğin ve sanalın içi içe geçtiği dijital kuşatılma çağında teknoloji, insana dair birçok kavram ve olguyu yeniden düşünmeyi kaçınılmaz kılmaktadır. Batı metafizik düşünce geleneğindeki hakikat anlamından sıyrılarak postmodernist düşünürlerce çok boyutlu bir anlama bürünen gerçeklik kavramı, bu anlamıyla sayısız perspektifte farklı görme biçimlerinin ifadesi haline gelmiştir. Yüksek teknolojilerin hayatımıza girmesiyle birlikte ise gerçeklik, deyim yerindeyse boyut değiştirerek tam anlamıyla Bauman'ın (2019), modern çağın günümüzdeki pek çok açıdan "yeni" evresini tanımlamak için kullandığı akışkan niteliğine bürünmüştür. Gerçeklik, teknolojinin olanaklarıyla, var olması için gereken tüm engellerin içinden sızarak üretilebilir hale gelmiştir. Özellikle sanal gerçeklik teknolojilerinin yükselişi ve insan hayatının her alanına nüfuz edebilirliği ile birlikte insana özgü birçok şeyin de sanal gerçeklik uygulamalarıyla üretilebileceği ve kullanılabileceği düşüncesi ortaya çıkmıştır.

Alternatif bir gerçeği veya bakış açısını deneyimleme biçimi olarak sanal gerçeklik (Sherman ve Craig 2019), kullanıcı bireyin duygularını kandırarak bireyi içinde bulunduğu sanal gerçek dünyanın aslında gerçek dünyanın bir parçası olduğuna inandırmayı amaçlayan bir dizi teknolojiden oluşmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 105). Sanal gerçeklik, bize bilgi açısından zengin siber alanda gezinme fırsatı sunmakta; sadece hayal gücümüzde var olan dünyalarda olma imkânını sağlamaktadır. Bu, sanal gerçeklik destekli iletişim uygulamalarının da bir simülasyon haline geldiğinin ifadesidir (Biocca ve Levy, 1995, s. 7).

Sanal gerçeklik deneyiminden oluşan simülasyon uygulamaları çeşitli alanlarda kullanıcıların hizmetine sunulmaktadır. Bu hizmetlerden biri ise kullanıcıların duygusal/ ruhsal ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olarak geliştirilen sanal gerçeklik uygulamalarıdır.

Duygusal içeriklerin, sanal gerçeklik deneyiminde yaşanan varlık hissi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu belirtilmektedir (Baños, R.M., Botella, C., Alcañiz, M., vd., 2004). Öte yandan sanal gerçekliğin bireylerde –yaratılan dünya ile ilgili olarak- rahatlama veya endişe yarattığını ortaya koyan (Riva, Mantovani, Capideville, Preziosa, v.d., 2007) görüşler de mevcuttur. Sanal gerçekliğin kullanıcılara verdiği “başka bir yerde” olma hissinin, medikal anlamda efektif bir kullanım alanı doğurduğunu belirten çalışmalara göre sanal gerçeklik, terapi edici etkisiyle hem fiziksel hem de psikolojik acıyı hafifletici güce sahiptir (Difede& Hoffman, 2002; Hoffman, 2004). Ancak bahsi geçen çalışmalarda belirtildiği üzere, sanal gerçeklik uygulamasının tedavi edici özelliğinden faydalanmak, medikal ve terapötik bir ortamla yaratılan uzman görüşüne dayalı bir süreç ile bağlantılıdır. Bu sebeple sanal gerçeklik uygulamalarının kullanıcıların duygulanımsal boyutu söz konusu olduğunda tartışmalı bir etkiye sebep olduğu açıktır.

Gerçeklik konusunu çalışmanın çerçevesine dâhil olan psikik boyutta ve duygular periferisinde spesifikleştirmek amacıyla sanal gerçekliğin duygulanımsal boyutu, Freudyen teorideki yas ve melankoli konusu üzerinden anlamlandırılmıştır. Buradan hareketle çalışmada, Kore menşeli Munhwa Broadcasting Corporation isimli şirketin, bir anneyi hayatını kaybeden kızı ile sanal gerçeklik uygulaması aracılığıyla buluşturduğu “Seninle Buluştum” isimli video anlatısı, çalışmanın örneklemini olarak belirlenmiştir. Freud’a göre yas, yaşanıp biten bir süreci ifade etmektedir. Oysa melankoli, çok daha uzun süren bir ruh hali olarak patolojik sonuçlara varabilir. Videodaki annenin çocuğunun kaybını tekrar hatırladığı ve sanal gerçeklik uygulamasından çıktıktan sonra onun artık olmadığını tekrar farkına vardığı anın, yeni bir yasinin başlangıcı olacağını söylemek yanlış olmayacaktır. Zira, annenin sanal gerçeklik uygulaması ile yaşadığı deneyim, zihinsel ve ruhsal boyutta var olan gerçeklik akışına müdahaleci bir içeriğe sahiptir.

Sözü edilen sanal gerçeklik deneyiminin içerdiği simülasyonun duygulanımsal boyutunu anlamlandırmak üzere, video anlatısı, Greimas’ın eyleyenler örnekçesi modeli ile analiz edilmiştir. Sanal ve gerçek arasındaki dikotomik ilişki, Freud’un yas ve melankoli teorizasyonu aracılığıyla irdelenmiştir. Buradan hareketle çalışmada, insani oluşları veya gereksinimleri üretilebileceği ya da karşılayabileceği iddiasını taşıyan yüksek teknolojilerin, insani duygulara yönelik pratiklerinin sağaltıcı olup olmama potansiyeli tartışılmıştır.

### **1. Hakikatten Sanal Gerçeğe Kavramsal Bir Akış**

Sanal gerçekliği çalışmanın perspektifinde değerlendirmeden önce, gerçekliğin, dijitalleşme ile birlikte uğradığı formlar ve anlamsal değişimleri aktarmak yerinde olacaktır. Zira, dijital teknolojiler ile ortaya çıkan gerçekliğe dair tüm yeni tanımlamalar, sanal gerçeklik olgusunu kavramımızı kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda, öncelikle sıkça kavramsal karışıklığa yol açan hakikat ve gerçek arasındaki ayrım aktarılacak ve çalışmanın çerçevesine yerleşen düşünsel izlekte, gerçeğe dair farklı kavramsal yaklaşımlardan söz edilecektir.

Ontolojik, epistemolojik ve etik düzleminde tartışılan “hakikat” ve “gerçek” kavramlarının, dili kullananları, hemen her dilde semantik düzeyde yakınsak ölçüde bir karmaşayla baş başa bıraktığı söylenebilir. Gerçek, (Osmanlıca) vâki, (İngilizce) real, (Fransızca) réel, (Almanca) wirklich (Cevizci, 1999, s. 377) kelimeleriyle karşılanan; varlığı inkâr edilemeyecek ölçüde somut bir şekilde var olan anlamına gelen sözcüktür. Duyu organlarıyla algılanabilir söz konusu somut varoluş hali, algısal olandan ve zihinsel olandan bağımsız; yapay ve imgesel olana karşıttır. Hakikat ise, (İngilizce) truth, (Fransızca) vérité, (Almanca) wahrheit (Cevizci, 1999: 395)

kelimeleriyle karşılanır ve bir şeyin değişmeyen ve hikmetinden sual olunmaz hali yahut gerçeğin insan düşüncesine yansımaları olarak tanımlanabilir. Hakikat, özel olarak, zaman zaman gerçeklik, zaman zaman da doğruluk anlamında kullanılmakla birlikte, gerçekte bir şeyin kendi özü içinde örtüsünü açarak vukua gelmesi ve insanın bunun farkında olması durumudur (Cevizci, 1999, s. 395). Buna göre gerçek çok, hakikat ise tektir. Zira hakikat, değişmez olandır. Duyular düzeyinde gerçeklikten (realite), algısal ve zihinsel düzeyde ise hakikatten (truth) söz edilebilir.

Kanaatimizce, iki kavram arasındaki en açık anlatım Orhan Hançerlioğlu'na aittir. Felsefe Sözlüğü adlı eserinde Hançerlioğlu (1997, s. 215-216) gerçeğin, bilinçten bağımsız, somut ve nesnel olarak var olan, şeklinde tanımlanabileceğini söyledikten sonra, önemli bir not da düşer:

“Antik çağ Yunan Eleacılığından başlayarak günümüze kadar sürüp gelen idealist felsefenin gerçek anlayışı, bu felsefenin doruğu olan Hegel’de şu deyimle dile gelir: “Gerçek ussal olandır”. Zira Eleacılar, oluşu yadsıyarak tek gerçekliğin varlık olduğunu ileri sürmüşlerdir. Onlara göre duyularımızla algıladığımız her şey bir yanılsama, bir görüntüden ibarettir... O ancak usla bilinebilir usla tanınabilir. Platon, Elealıların bu savını geliştirerek duyuların bize asla bilgi veremeyecekleri sonucuna varmıştır. Bu kavrayışla, idealist felsefe, Eleacılar tarafından Berkeley ve Hegel’e kadar “dış dünya yoktur” demez, “vardır ama gerçek değildir” der. Aslında bu bir kavramsal yanılsamadır, gerçek olmayanın var olmaması gerekir, var olmayan şey de yoktur.”

Gerçeğin söz konusu (idealist) anlatısı, hem “hakikat” ve “gerçeklik” arasındaki sınırlarının çizilmesi hem de “sanal gerçeklik” kavrayışımız için önemlidir. Öngen (2017, s. 3), bu ilişkiselliği, “ideal bir örnek olarak” Platon’un oyun kavramı ve tanımını idealer üzerinden kurarak oyunu, insanın kendi zihninde yarattığı bir idea (simülasyon) alanı olarak gördüğünden hareketle açıklar. Ayrıca, Huizinga’nın oyun ve gerçeklik ilişkiselğine uzanan çizgide idealizmden materyalizme oyuna yaklaşımı son derece başarılı biçimde aktarmaktadır. Buna göre:

“İnsan için dünyadaki varlık alanı bir sıkıntıdır ve insan varlık ile zihin arasında yaşadığı bu sıkıntıdan ancak “oyun” ile kurtulabilir. Var oluşunu unuttuğu anda var olur insan, bunu yapabilmesi için de oyun oynamalıdır. Huizinga’ya göre oyun, oyunu oynayan kişilerin birbirleriyle olan ilişkileri ile belirlenir. Oyunu oynayan bireyler belirli bir zamanda oyuna belirli kurallar koyarak oyun içinde bir kültür oluştururlar. Bu kültür insana kendi maddi varoluşundan kaçabilmesi için bir hayal dünyası, yani yapay bir gerçeklik, simülasyon oluşturur. Bu simülasyon sayesinde insan, zevk ve haz duyar” (Öngen, 2017, s. 3).

Zira Huizinga (2006, s. 202), oyunun, akıl, ödev ve hakikat ölçülerinin dışında bir geçerliliğe sahip olduğunu söyledikten sonra oyunun biçim ile geçerliliğinin, görünür veya gün gibi ortada olan biçim ve kavramların ötesinde yer alan ölçüler tarafından belirlendiğini vurgular. Sözü edilen vurgu özünde, hayatın bir gösteriye benzetilmesine yönelik Platoncu temellere uzanan bir kavrayışa dayanmaktadır. Bu gösterinin günümüzdeki en önemli bileşeni gerçek varlık, süreç ya/ya da sisteminin işletilmesinin uzamsal ve zamansal taklit edilmesi olarak açıklayabileceğimiz “simülasyon” ve “hipergerçeklik”tir.

Hakikatten gerçeğe, gerçeklikten sanal gerçekliğe uzanan çizgide gelinecek nokta, en belirsiz ve en yıkıcı; en irdelenesi aşamadır. Zira bireyin dünyevi ve dünyevi olmayan tüm bağlarını gevşeten; tam da bu nedenle Huizinga’nın oyun anlatısının tersine, bireyi sosyolojik ya da psikolojik olarak savunmasız kılandır. Ya da, kendi maddi varoluşundan kaçabilmek için, hayal dünyası, yani yapay bir gerçeklik, simülasyona rıza gösteren insanın aldığı haz ve/veya zevk biçimleri marazidir. Ki bu çalışmada, bir örnek aktarılacağı gibi, bireyin kendi maddi varoluşundan kaçış halinin de koşulladığı marazi “haz”, bazen bireyi modern dönemde koptuğu hakikatin; postmodern dönemde ince bir ipe bağlı olduğu gerçeğin de ötesinde tüm tutamaçlarından ayırmıştır.

Bu dönüşümü zamansal çizgide en etkileyici tasvir eden düşünürlerden biri *Sözün Düşüşü* adlı eseriyle Jacques Ellul’dür. Ellul, (gerçeğine-görseline dayanan bir yalan olarak) imajların hep olduğunu ancak sayılarının artmasıyla birlikte söz konusu fenomenin doğasının değiştiğini söylediği eserinde, gözün (imajların- “sanal

gerçek”), söz (“hakikat”) karşısındaki zaferini anlatırken, son derece çarpıcı öne sürülerde bulunur. Ellul’e (1998, s. 157-161) göre, imajlar bizi yaşamaktan alıkoyarken bir yandan da, gerçekten hayatta olduğumuzu garantileyerek bize yaşamakta olduğumuz yolunda güçlü bir izlenim de verirler. İmaj hakikati gerçekliğe indirgemıştır. Dolayısıyla her şeyden önce gerçekliğin farkına varmak imkânsızlaşır; çünkü imajlar gerçekliğe vekâlet eden bir gerçeklik yaratırlar. Söz, gerçekliği hakikat noktasından ele almaya zorlarken; kendilerini hakikat gibi sunan suni imajlar, hayatın ve toplumun gerçekliğini silerek ortadan kaldırırlar. Kanaatimizce sanal gerçeklik, psikolojik düzeyde bireyin zımnî rızasını imaj ile olan çok eski bir bilişsel ilişki aracılığıyla kazanır ki Ellul bu ilişkiyi şöyle aktarmaktadır:

“Biz kuşkucu değiliz. Fotoğraflar, aklımız bize onların hiçbir şey ifade etmediklerini söyleseler bile, bizi hep ikna ederler. Yine de... yine de fotoğraflar bizi bir olgunun varlığı içine yerleştirirler. Bu olguyla, görme yoluyla temasa geçeriz. İmaj olguyu bizim için yeniden inşa eder ve onun varlığı içinde biz olgunun [gerçeğin] kendisinin varlığı içindeyizdir. Sinirlerimize, bilincimizin derinliklerine nakşedilmiş bulunan eski refleksi aşamayız ve bu insanlığın şu en eski tecrübesinin ifadesidir: gördüğümüz şey her ne olursa olsun gerçektir” (Ellul,1998, s. 171).

Artık, insanlığın ait olduğu bu evrende ve bu evrede, inançtan özgürlüğe kadar pek çok zeminde tartıştığı nokta, hakikat ile gerçeklik arasındaki farktan çok, dijitalleşmeyle birlikte yeni formlar kazanan hipergerçekliğin ve sanal gerçekliğin boyutları ve etkileridir.

Hipergerçeklik, “Nesnel hakikatlerin/gerçeklerin/olguların belirli bir konu üzerinde kamuoyunu/halkın görüşünü belirlemede/oluşturmada duygulardan ve kişisel kanaatlerden/inançlardan daha az etkili olması/olması durumu/olması hâli” (Terzi, 2020, s. 81) biçiminde anlamlandırılmaktadır. Terzi’nin (2020, s. 84) de vurguladığı gibi, burada dikkat edilmesi gereken nokta, hakikat ve gerçeğin nasıl birbirine karıştığı ve duygulara müdahale edilmek suretiyle gerçeğin manipüle edildiğidir. Böylece aslında bir yandan algılar, inançlar; nesnel olgulara baskın gelip hakikate yaklaşma gibi bir amaç var gibi görünse de, aslında hakikat önemsizleşmiştir. Dahası nesnel varoluşu imleyen gerçek ile gerçeğin zihinsel yansımaları imleyen hakikat; gerçekötesi (post-truth) kavramıyla birlikte okunduğunda, semantik düzeyde karmaşa rahatsız edici düzeye ulaşmaktadır. Şöyle ki; önce “varlığın özünü kavrama girişiminden doğan algılamalar” (İsi, 2015, s. 187) olarak hakikat vardır. Bu, var olanların bilinçteki yansımalarıdır. Ardından insanlık için önemli olan somut ve nesnel olarak “var olan” yani gerçeklik olagelmıştır. Bu aynı zamanda hakikatin (düşünselin, uhrevinin vb.) karşısında gerçeğin (nesnelin, dünyevinin vb.) zaferidir.

Dijital iletişim teknolojilerinin bugün ulaştığı düzeyde sözünü ettiğimiz gerçekötesi (post-truth) deneyim aşaması ise içinde bulunduğumuz aşamadır. “Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir” (Baudrillard: 2011, s. 14).

İlginç olan şudur ki, “nesnel hakikatin belirli bir konu üzerinde kamuoyunu belirlemede duygulardan daha az etkili olması durumu” tanımıyla hakikate yakınsadığı düşünülebilecek hipergerçeklik iki şekilde yorumlanabilir. Birincisi, nesnel aşmasıyla hakikate yakınsadığı düşünülen hipergerçeklik, aslında birey- hakikat bağının en zayıf olduğu uzam ve zamana aittir. İnsanlık şüpheciliği çoktan deneyimlemiş, düşünsel olanın yerine nesnel olanı çoktan koymuştur. İkincisi ise, hipergerçeklik deneyimi, bireyin tarihsel arayış serüveninde hakikat ve gerçekten sonra, duygular, düşünsel düzlem ve uhrevi olana dönüş yönünde psikolojik ve/veya sosyolojik bir arayışın sonucu olarak hakikat noktasına geri dönüşü işaret eden döngüsel bir süreci temsil etmektedir.

Debord, Bauman, Baudrillard ve daha nice düşünür gerçek ötesi deneyimlere dair arayışları farklı yönlerden anlamlandırmaya çalışır. Baudrillard’ın görüşleri özellikle önemlidir.

Gerçek varlık, süreç ya da sistemlerinin işletilmesinin uzamsal ve zamansal taklit edilmesi olarak tanımladığımız simülasyon, Baudrillard için çok daha karmaşıktır. Zira simüle etmek, taklit etmeye indirgenemeyecek düzeyde, sahte ve gerçek arasındaki farkı yok etmeye çalışır. Bu durumun yarattığı belirsizlik ise, gerçek ve hakikate tutunan, gerçek ve/veya hakikati arayan her şeyi anlamsız ve değersiz hale getirmektedir.

Baudrillard, “simülakrlar”ın gerçeğin yerini aldığını anlattığı eserine şu tümceyle başlamaktadır: “Hakikati gizleyen şey simülakr değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin kendisidir” (Baudrillard, 2011, s. 12). Düşünür bize, bugüne değin hiç olmadığı ölçüde hakikat olarak inşa edilmiş “sanal bir gerçekliğin” içinde hapsedilmiş olduğumuzu zira onun dışında bir gerçekliğe ihtiyacımız olmadığı hissini bir “hakikat” olarak kavradığımızı söyler. Baudrillard’ın “hakikat”, gerçek ve hipergerçeklik kavramsallaştırmalarındaki kilit kavram “sentetik gerçek” (Baudrillard, 2011: 152)’tir. Tarihsel çizgide, hakikatin yerini rasyonel gerçek, rasyonel gerçeğin yerini ise “atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombinatuvar modellere benzeyen, sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek, diğer adıyla hipergerçek” (Baudrillard, 2011: 14) yani “sentetik gerçeklik” alır. Sentetik gerçeklik başlangıçta bazı özellikleriyle (rasyonel gerçekliğin reddi biçiminde sunulmasıyla) hakikate dönüş gibi görünür. Ya da onu sarıp sarmalayan düşsellikten yoksun oluşuyla gerçeğe yakınsıyor gibi görünür. Oysa, ikisi de değildir. “Sentetik gerçeklik” ya/ya da hipergerçeklik ile, gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir (Baudrillard, 2011, s. 14).

“Baudrillard günümüzde simülasyonun hakikat ilkesini de aştığını vurgulayarak Tanrısal, metafizik bir hakikatin yerini alabilecek bir güce sahip olduğunu düşünür. Fakat klasik mantık simülasyona karşıdır, Baudrillard’a göre ise simülasyon bunu da çoktan aşmıştır. Baudrillard karamsar bakış açısıyla Tanrının bile simüle edildiğini düşünür” (Karapınar, 2017, s. 517).

Özetle artık hakikat ya/ya da gerçek karmaşasının hiçbir önemi yoktur. Birey, onu tutan nesnel ve düşünsel tüm bağlarından tehlikeli/ marazi biçimde sıyrılmıştır. Akışkanlığın sınırları onun maddi veya zihinsel sağlığını korumasını sağlamaktan çok uzaktır.

## 2. Sanal Gerçeklik ve Simülasyon Deneyimi: Gerçeklik Sanrıları ve Duygulanım Boyutu

En temel anlamıyla, bir bilgisayar veya diğer iletişim araçlarıyla yaratılan ve kullanıcının kendisini içinde hissettiği ortam (Mutlu, 2017, s. 278) anlamına gelen sanal gerçeklik, medya araçlarıyla temsilin “yeni” sistemleri olarak ifade edebileceğimiz sanal gerçeklik teknolojilerinin bir kolunu içermektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi, sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik olmak üzere üç temel ayrımla ifade edilmektedir:

Sanal gerçeklik, bireyi sanal gerçeklik gözlüğü ile tamamen yeniden üretilmiş bir ortama aktarmaktadır. Kulaklık ve algı cihazıyla desteklenen bu gözlükler, kullanıcıya yeni bir ortamda olmayı ve kendi gerçekliğinden soyutlanmayı vaad etmektedir. Arttırılmış gerçeklik uygulamaları, görüntüsel anlamda gerçek ortama sanal nesnelere monte edilmektedir. Ancak sanal nesnelere gerçek objelerle etkileşime geçmemektedir. Son olarak karma gerçeklik ise sanal nesnelere gerçek nesnelere etkileşime geçebildiği bir teknolojiyi içermektedir (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 109).

Dolayısıyla, arttırılmış gerçeklik uygulamalarıyla sanal gerçeklik uygulamalarını ayıran temel nokta, sanal gerçeklik uygulamalarının –karma gerçeklik-, sanal ve gerçek arasında kurduğu interaktif iletişimidir. Sanal bir ortamı ve bu ortama dair her şeyi gerçekmişçesine deneyimleyen birey, gerçek yaşamda içinde bulunamayacağı ortamların içinde bulunabilmekte ya da çalışmamızda konu edindiğimiz uygulamada olduğu gibi sanal gerçeğe sığınarak; psişik, zihinsel veya duygusal gerçeklerden kaçabilmekte ve korunabilmektedir.

Sherman ve Craig, sanal gerçekliği, alternatif bir gerçeği veya bakış açısını deneyimleme biçimi olarak tanımlamakta ve sanal gerçekliğin statik gerçeklikten daha çekici olduğu ve bu nedenle tercih edilebilir bir deneyim sunduğu konusuna dikkat çekmektedir (2019, s. 11). Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcı bireyin duyularını kandırarak bireyi içinde bulunduğu sanal gerçek dünyanın aslında gerçek dünyanın bir parçası olduğuna inandırmayı amaçlayan bir dizi teknolojiden oluşmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 105). Sanal gerçeklik, bize bilgi açısından zengin siber alanda gezinme fırsatı sunmakta; sadece hayal gücümüzde var olan dünyalarda olma imkânını sağlamaktadır. Bu, iletişimin de bir simülasyon haline geldiğinin ifadesidir (Biocca ve Levy, 1995, s. 7).

Bu noktada sanal gerçeklik olgusu ve uygulamalarının simülasyonun bir uzantısı olarak betimlemek yerinde olacaktır. Zira sanal gerçeklik uygulamaları ile kullanıcı bireyler, benzetim deneyimlemeleri yaşamaktadır. Yani bir şeyin benzerini, gerçek ötesi halini deneyimleyen bireyler, simülasyon sürecini sanal gerçeklik uygulamaları ile kurdukları iletişim ile pratize etmektedir.

Simülasyon, gerçek olanın yokluğunu örtmeye ve bu anlamda gerçeklik etkisi oluşturmaya çalışmaktadır. Bunu yaparken de gerçek olanı yok etmekte ve yok ettiği gerçeğin yerini alarak gerçeküstü bir hal almaktadır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 87).

“Gerçeğin yerini alan” gibi genel bir tanımlamayla simülasyon, Baudrillard’ın odaklandığı temel konulardan biridir. Baudrillard’ın betimlediği simülasyon toplumunda, teknolojik araçların dolayımında ortaya çıkan kodlar, bireylerin tecrübelerine sızmakta ve gerçek ile kod arasındaki ayrımı silikleştirmektedir. Sibernetik modeller aracılığıyla üretilen gerçek, gerçek ötesi bir yapıya bürünürken aynı zamanda gerçeğin, sayısız biçimde yeniden üretimi de olanaklı hale gelmiştir (Baudrillard, 2014: 13).

Baudrillard, dijital medyanın toplumsal yaşam pratiklerinde oluşturduğu etkiye ve bilhassa teknolojik iletişim biçimleri üzerinde kurulan birtakım imaj üstünlüklerine dikkat çekmiştir. Nitekim, medya hakimiyetindeki bir çağı, imgelerin akışıyla şekillenen anlamların yansımaları olarak betimlemek mümkün hale gelmiştir. Dolayısıyla, medya imgelerinin etkisi altında olan bir toplumda “gerçek olan” a değil medya imgelerine tepki verilmektedir. Baudrillard’a göre, imgeye özgü çeşitli aşamalar şöyle sıralanabilir (Baudrillard, 2014: 19):

- Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
- Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge

Baudrillard’ın sıraladığı bu imgeler, teknolojik araçlar aracılığıyla yaşadığımız gerçeklik deneyiminde anlamlandırdığımız imgelerdir. Dolayısıyla söz konusu imgeler, bir simülasyon sürecinin parçaları olarak bireylerin yaşamlarına dair tecrübelerine yönelik gerçeklik yansımaları olarak tezahür etmektedir. Başka bir ifadeyle, bu çalışmada konu edildiği gibi birtakım duyguların üstesinden gelebilmek gibi bir amacı olan herhangi bir simülasyon girişimi, esasen gerçeklik sanrısı ile kuşatılmış gerçek ötesi bir uygulamanın ifadesidir. Baudrillard’a göre, simülasyon gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (2011, s. 15).

Robins’e göre, simülasyon teknolojileri ve sanal teknolojiler, ruhumuzda olup bitenlerin tanımlanmasına dikkat çekmek için güzel bir fırsat teşkil etmektedir. Aslında bu durum, hâkimiyet stratejilerinden başka bir şey olmayan “büyü” ve “birleşme” olaylarına karşılık gelmektedir (2013, s. 44). Bu noktada, teknolojik değişimi, toplumsal manada birçok konuda yenilenmenin dinamik bir etkeni olarak kabul edebileceğimiz gibi söz konusu yenilenmenin beraberinde getirdiği teknolojik yanılsamaların veya sanrıların da farkındalığına dikkat çekmemiz gerekmektedir.

Simülasyon teknolojilerinin sunduğu büyü gerçeklik biçimlerinin, söz konusu teknolojileri deneyimleyen bireylerin gerçeklik algılarında birtakım uyumsuzluklar yaratacağını söylemek yanlış olmayacaktır. Robins’e göre burada sözü edilen deneyim, esasen farklı bir nedenselliğe bağlıdır. Var olan dünyanın gerçekleriyle yüzleşmekten kaçan bireyler, sanal dünyanın gerçekliği ile büyülenmeye hazırdır. Görsel benzetim (simülasyon) tekniklerinin sağladığı olanaklarla kişinin var olduğu yerden bir başkasına, gerçek dünyanın hoş olmayan özelliklerinden temizlenmiş alternatif bir ortama geçtiğini tahayyül etmesi mümkün görünmektedir (Robins, 2013, s. 50). O halde simülasyon teknolojileriyle, gerçek yaşamın sınırlamalarından – elbette buradaki sınırlama konusu, zihinsel veya ruhsal birtakım sınırlamalar için de geçerli olacaktır- tamamıyla bir yanılsama ile çevrili olan sanal gerçek bir yaşama geçerek kaçmak olasıdır.

Tam da bu olanaklar, sanal etkileşimi çekici kılmaktadır. Zira, sanal gerçeklikle deneyimlenen simülasyon teknolojileri, bireyi gerçeğin korkutucu taraflarından korumaktadır. Birey, deneyimlenen süre boyunca büyü

gerçeklere “temas” etmektedir. Sözü edilen teması, bireyin içinde bulunduğu sanal ortamdaki psişik, zihinsel ya da duygulanımsal temasıyla ilişkilendirmek mümkündür. Literatürde sanal gerçeklik uygulamalarının duygularla ilişkisini ölçen çalışmalara rastlanmaktadır. Duygusal içeriklerin, sanal gerçeklik deneyiminde yaşanan varlık hissi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu belirtilmektedir (Baños, R.M., Botella, C., Alcañiz, M., vd., 2004). Öte yandan sanal gerçekliğin bireylerde –yaratılan dünya ile ilgili olarak- rahatlama veya endişe yarattığını ortaya koyan (Riva, Mantovani, Capideville, Preziosa, v.d., 2007) görüşler de mevcuttur. Sanal gerçekliğin kullanıcılar tarafından “başka bir yerde” olma hissini, medikal anlamda efektif bir kullanım alanı doğurduğunu belirten çalışmalara göre sanal gerçeklik, terapi edici etkisiyle hem fiziksel hem de psikolojik acıyı hafifletici güce sahiptir (Difede& Hoffman, 2002; Hoffman, 2004). Ancak bahsi geçen çalışmalarda belirtildiği üzere, sanal gerçeklik uygulamasının tedavi edici özelliğinden faydalanmak, medikal ve terapötik bir ortamla yaratılan uzman görüşüne dayalı bir süreç ile bağlantılıdır. Dolayısıyla çalışmada ele alınan yayının içeriği ve içeriğin yaratım ve sunum biçimleri göz önünde bulundurulduğunda sözü edilen süreçlerden uzak olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

### 3. Freudyen Perspektifte Gerçeklik Sanrısı: Yas ve Melankoli

Gerçeklik konusunu çalışmanın çerçevesine dâhil olan psişik boyutta ve duygular periferisinde spesifikleştirmek gerekirse; sözü edilen yayın içeriği, yas ve melankoli arasındaki ilişkiselliğe dikkat çekmeyi gerektirmektedir. Freud’a göre yas, yaşanıp biten bir süreci ifade etmektedir. Oysa melankoli, çok daha uzun süren bir ruh hali olarak patolojik sonuçlara varabilir. Videodaki annenin çocuğunun kaybını tekrar hatırladığı ve sanal gerçeklik uygulamasından çıktıktan sonra onun artık olmadığını tekrar farkına vardığı anın, yeni bir yasin başlangıcı olacağını söylemek yanlış olmayacaktır. Zira, annenin sanal gerçeklik uygulaması ile yaşadığı deneyim, zihinsel ve ruhsal boyutta var olan gerçeklik akışına müdahaleci bir içeriğe sahiptir.

Freud’a göre yas, sevilen bir kişinin ya da onun yerine konmuş vatan, özgürlük, bir ideal vs. gibi soyut bir değer kaybedilmesine gösterilen tepkidir (Freud, 2019, s. 10). Bu noktada Freud, yasin normal yaşam davranışından sapan eğilimler göstermesini kabul etmekle birlikte bir süre sonra üstesinden gelinen bir süreç olarak görmektedir. Yası kesintiye uğratmak ve tekrar etmek gibi edimler ise melankoli denen ve patolojik bir süreci işaret eden hastalıklı bir eğilimi görünür kılmaktadır. Freud, normal yas sürecini, bir gerçeklik sınaması tanımlamasıyla aktarmaktadır:

Gerçeklik sınaması, sevilen nesnenin artık var olmadığını göstermiş olup, bütün libidonun o nesneyle olan bağlantılarından çekilmesini talep eder. Bu talebe karşı anlaşılır bir direnme başlar... Direnme o kadar yoğun olabilir ki kaybedilen kişinin aslında hala hayatta olduğuna dair sanrısız bir psikoz sonucunda insan gerçeklikten yüz çevirir ne nesneye tutunur (Freud, 2019, s. 11).

Freud’un sözünü ettiği direnme süreci, yitirilen sevgi nesnesinin (bir kişi ya da somut/ soyut şeyler) ruhsal- zihinsel olarak yaşatılmasını ifade etmektedir. Bu durum, bizi gerçeklik sanrısı konusunu yas ve melankoliyle ilişkilendirmeye yöneltmektedir. Yasta normal durum, gerçekliği kabul edip süreci tamamlamaktır. Ancak bir gerçeklik sanrısı içinde sevgi nesnesini yaşatma çabası süreci bireyi, melankolik sonuçlara ulaştırmakta ve patolojik bir sürece sürüklemektedir. Dolayısıyla melankoliyi, bilincine varılmamış bir nesne kaybıyla ilişkilendirmek mümkündür.

Yas ve melankoliyi farklılaştıran önemli noktalardan biri de melankolide benlik saygısının ve özgüvenin azalması ve egonun büyük oranda yoksullaşmasıdır (Freud, 2019, s. 12). Bu durum, sevgi nesnesinin kaybının egoya yüklenmesi ve melankoliye sürüklenen bireyin, kendisini suçlamasıyla ifade edilebilmektedir. Freud, bir kişi ya da nesnenin zihnimizdeki simgesine bağlanan enerjiyi kateksis enerjisi olarak tanımlamaktadır. Başka bir deyişle, nesne kateksisi, psişik enerjinin libidonun bir kişi, nesne veya düşünceye yönlendirilmesi anlamına gelmektedir (Freud, 2019, s. 11). Sevgi nesnesinin yitirilmesi de yukarıda da değinildiği üzere normal koşullarda bireyin gerçeklik sanrısına kapılmadan kateksis enerjisini farklı bir “nesneye” yönlendirmesi beklenirken, melankoli bulgularının rastlandığı bireylerde, bu durum farklı işlemektedir. Yani bireyler kaybettiği sevgi nesnelere için kendilerini suçlamakta, yaşanan kaybın hayal kırıklığı hissine büyük miktarda kapılmakta ve histen kurtulamamaktadır. Bu ruh halleri, melankoliyi en tehlikeli sonuca, intihara kadar götüren hastalıklı bir durumdur.



habercisi olabilmektedir. O halde sağlıklı bir yas sürecinin, gerçeklik kabulünün sağlanması ve egonun libidosunu yitirilen nesneden çekmesiyle gerçekleşeceğini söylemek yerinde olacaktır. Tam da bu noktada çalışmanın ele aldığı gerçeklik konusunu Freudyen perspektifle ele almak önem arz etmektedir. Zira Freud'a göre gerçeklik, libidonun yitirilmiş nesneye bağlandığını gösteren beklenti durumları ile anıların her birine nesnenin artık var olmadığı yargısını bildirmektedir. Ego, adeta bu yazgıyı paylaşmak isteyip istemediği sorusuyla karşı kaşıya bırakılmış halde, yok olan nesneyle olan bağını çözmeye ikna olabilir (Freud, 2019, s. 21). Sözü edilen bağ çözme edimi aslında libidonun yitirilen nesneden çekilmesi süreci ile ilişkilidir. Bu süreç, yasin da içeriğini ifade etmektedir. Melankoli, gerçek kaybın yani nesnenin ölümünün neden olduğu yasin ötesine geçilen bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla melankoli, bireyin zihninde nesnel anı izleri bölgesinde nesneye yönelik birçok duygu çatışmasının yaşanmasına neden olmaktadır. Yasta da libidoyu çözme girişimleri sözü edilen bölgede cereyan eder; ancak yasta bu süreçlerin bilinçötesinden bilinçe doğru normal yoldan devam etmelerine karşı bir engel yoktur (Freud, 2019, s. 23). O halde bireyi hastalıklı bir melankoliye sürüklemekten koruyan ve sağlıklı bir yas sürecini tamamlamayı sağlayan en önemli nokta sözü edilen nesnel anı izlerini çatışmadan korumaktan geçmektedir. Yitirilen sevgi nesnesine yönelik nesnel anı izlerini gerçeklik sanrısı dolayımında güçlendirmek, yas sürecini tekrarlamaktan ve egoyu zihinsel bir çatışmaya sürüklemekten alıkoymamaktır. Zira yas, nesneyi ölü kabul etme gerçeğine ihtiyaç duymaktadır.

#### 4. Yöntem

Çalışmada Paris göstergebilim okulunun önemli temsilcilerinden biri olan Greimas'ın Eyleyenler Örnekçesi isimli analiz modeli uygulanmıştır. Greimas'ın önerdiği eyleyenler tipolojisi, anlatıdaki sayısız kişiler arasında dilbilgisel çözümlemenin temel işlevlerini bulmaktadır (Barthes, 2012, s. 105). Greimas'a göre, semantik evren, metinlerarasılıktan beslenmekte göstergebilimsel öğelerin açığa çıkmasını sağlamaktadır (Perron, 1989, s. 525). Greimas'a göre dil dışı göstergeler de çözümlenmelidir. Çünkü kullandığımız eklemli dilin göstergeleri gibi diğer dil dışı göstergeler de bir dildir. Bu nedenle göstergebilimin nesnesi yalnızca kullandığımız eklemli dil değil, doğal dilin dışındaki müzik, sinema, moda, resim gibi dil dizgeleridir (Bağder, 1999, s. 143). Greimas'ın eyleyenler örnekçesi önermesinde Propp'un, anlatıyı kişilerle ilişkili olarak eylem birliğine indirgemesinden faydalandığından söylemek mümkündür. Greimas, "metin"lerdeki anlatıyı eylemler düzeyi olarak adlandırmıştır. Anlatı kişilerini ise eyleyenler olarak tanımlamıştır. Greimas'ın eyleyenler örnekçesi, ortaya koyduğu altı eyleyen modeli ve bu eyleyenlerin dönüşümleri (eksilmeler, birbirleriyle karşılaşmalar, zıtlıklar, çelişkiler vb.) sebebiyle çok sayıda farklı anlatıya uygulanabilecek bir analiz yöntemi olarak görülmektedir (Barthes, 2012, s. 124).

Greimas, anlatı kişilerini ne olduklarına göre değil, üç anlam düzeyinde değerlendirildikleri ölçüde, ne yaptıklarına göre betimlemeyi ve sınıflandırmayı önermiştir. Greimas'ın (1971) oluşumunu ortaya koyduğu üç anlam eksenini Betimsel (söylemsel), anlatsal ve mantıksal –anlamsal olmak üzere sıralamak mümkündür.

**Betimsel (söylemsel) düzeyde**, ilk okunuşta fark edilebilecek temel bileşenlerin hangi niteliklemlerle söylemleştirdikleri sorgulanarak, anlatıdaki kişiler, zaman ve uzam temel işlevleriyle açığa çıkarılır (Yiğitbaşı, 2018, s. 57). Greimas'a göre, söylem evreni, "dış" dünyaya göndermeler içermektedir (Perron, 1989, s. 525).

**Anlatsal düzeyde**, eyleyenler ve eyleyenlerin anlatıda yerine getirdikleri işlevleri üzerinde durulur. Greimas, anlatsal düzeydeki anlatı kişilerini ise altı grupta toplamıştır. Bunlar, özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardım eden ve karşı çıkandır (Yiğitbaşı, 2018, s. 57). (Şekil 1 & Şekil 2)

**Şekil 1:** Greimas'ın altı eyleyenli modeli



Bu eyleyenler modeli, doğrudan doğruya Özne'nin (kahramanın) ulaşmayı amaçladığı ve Gönderen ile Gönderilen arasında bir iletişim birimi olarak konumlanan Nesne çevresinde odaklanmaktadır. Özne'nin isteği ise Yardımeden ve Karşıçkan'ın anlatıda oynayacakları rollerle (yaptırımlarla) biçimlenmektedir. (Rifat, 2009, s. 75).

**Şekil 2:** Eyleyenler ve işlevleri (Rifat, 2009, s. 74).

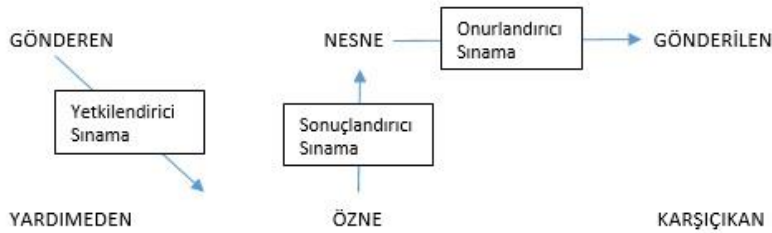
Eyleyen	Görevi/ İşlevi
Gönderen	Anlatıyı harekete geçirir. Arayışın Nesne'sini belirler ve eksikliği duyulan Nesne'nin bulunması için bir kişiyi (Özne'yi) göreve çağırır.
Nesne	Anlatıda aranılan eyleyendir; arayışın konusudur.
Özne	Gönderenin çağrısına uyararak onunla bir anlaşma (sözleşme) yapan ve arayışın konusu olan Nesne'yi bulup getirmekle görevlendirilen eyleyen (kahraman).
Karşıçkan	Özne'nin arayışını durdurmaya, engellemeye çalışan eyleyen, Karşıt- Özne'dir.
Yardımeden	Özne'nin arayışını kolaylaştıran, ona görevini yerine getirmede katkıda bulunan eyleyen: Özne/ Nesne arasındaki iletişimi kolaylaştırır.
Gönderilen	Arayışın konusu olan Nesne'yi Özne'nin arayışı sonunda elde eden ve Özne'yi ödüllendiren eyleyen. Özne'nin başarısızlığı karşısında da onu başlangıçta yapılan anlaşma gereği cezalandıracak olan eyleyendir.

Greimas, Propp'un İşlevler Modeli'nde yer alan otuz işlevi derleyerek, anlatıda Özne'nin arayışında yaşadığı eylemleri üç aşama halinde sıralamıştır. Buna göre, her anlatı bir başlangıç durumu ile bir sonuç durumu arasındaki dönüşümün gerçekleşmesiyle oluşmaktadır (Rifat, 2009, s. 74). (Şekil 3 & Şekil 4)

**Şekil 3:** Özne'nin dönüşümünü içeren sınama aşamaları

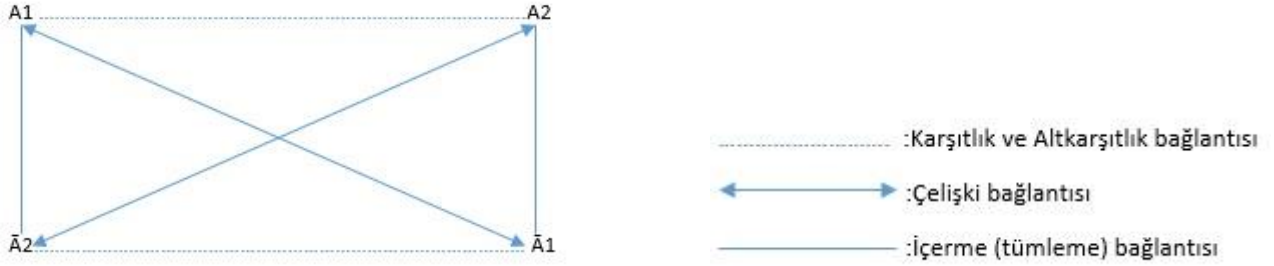
Yetkilendirici Sınama	Özne, arayışını gerçekleştirebilmek için gereken yetenekleri edinir, edinmeye çalışır.
Sonuçlandırıcı Sınama/ Temel Sınama	Özne aradığı kavuşmayı arzuladığı Nesne'ye ulaşabilmek için gereken edimleri yerine getirir
Onurlandırıcı Sınama/ Ödüllendirici Sınama	Özne'nin, temel eylemini başarıyla sonuçlandırmasından sonra, yani Nesne'yi bulup Gönderilen'e teslim etmesinden sonra ödüllendirilmesi.

**Şekil 4:** Özne'nin dönüşümünü içeren sınama süreci



**Mantıksal- anlamsal düzey**, ise analiz en anlamsal boyuttur. Greimas, eyleyenler örnekçesinin bu son aşamasında göstergebilimsel dörtgen modeliyle metindeki eyleyenler arası ilişkileri anlamlandırmayı önermiştir (Greimas, 1971). Bu modelde ortaya konan ilişkiler düzeni, bir anlamlı bütünün soyut ve mantıksal düzeyde oluşmasını sağlayan temel anlamsal yapı (ikilikler, çelişkiler gibi) ile temel metinsel yapıyı (ikiliğin öğeleri arasındaki mantıksal ilişkiler, dönüşümler) değerlendirmeyi sağlamaktadır. Greimas, bu modelle metin içindeki eyleyenlerin karşıtlıklarını ve içermelerini ortaya koyarak çıkarımlar yapılmasını önermiştir (Schleifer, 2016; Rifat, 2009, s. 79; Silva & Chaves, 2019).

**Şekil 5:** Göstergebilimsel Dörtgen



Şekil 5'te görüldüğü üzere, anlatının anlatım eksenini, A olarak kabul edildiğinde dörtgende yer alan öğeler arasındaki ilişkileri aşağıdaki gibi ifade etmek mümkündür:

A1 ve A2: Karşıtlıklar

A1̄ ve A2̄: Altkarşıtlıklar

A2 ve A2̄: Çelişkiler

A1 ve A1̄: Çelişkiler

A1 ve A2̄: Birbirini içeren (tümleyen/ tamlayan) öğeler

A2 ve A1̄: Birbirini içeren (tümleyen/ tamlayan) öğeler

### 5. Bulgular

2016 yılında 7 yaşındaki kızını kanser sonucu kaybeden Jang Ji-sung'un, üç yılın ardından kızı Nayeon'la sanal gerçeklik dünyasında buluşmasını konu edinen video, "Seninle Buluştum" başlığıyla yayınlanmıştır. Anneye kızının buluşma görüntülerini içeren ve 9 dakika 39 saniye süren video, Munhwa Broadcasting Corporation (MBCLife) isimli şirketin Youtube kanalından Korece (İngilizce ve İspanyolca dil seçenekleriyle) tüm dünyanın izlenimine sunulmuştur. Sanal gerçeklik deneyiminin hazırlık süresi aylarca sürmüş, Nayeon'un sanal varlığının tasarlanması için yaşadığında onunla aynı yaşta olacak olan bir çocuk oyuncu kullanılmıştır. Sanal gerçeklik uygulaması boyunca oluşturulan tüm mekân ve nesnelere, Nayeon ve annesinin yaşamlarındaki benzer olarak tasarlanmıştır.

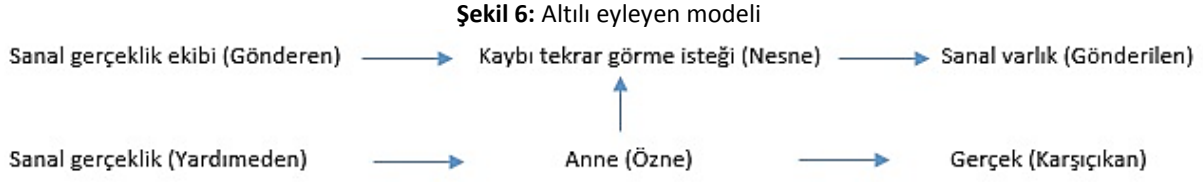
**Betimsel (söylemsel) düzey:** Video, Greenbox (Yeşil ekran) önünde sanal gerçeklik gözlüğünü takmış Ji-sung'un görüntüsüyle açılmaktadır. (Resim 1)

Resim 1



Video anlatısı boyunca görüntüler, hem izleyicinin gözünden (yeşil ekran önünde sanal gerçeklik gözlüğü takan annenin efektsiz “gerçek” görüntüleri) hem de annenin gözünden (sanal gerçeklik boyutunda yaratılan park alanında tamamen sanal bir karakter olarak var edilen Nayeon’un görüntüleri) akmaktadır. Sanal gerçeklik deneyimi, anne ve kızın ilk diyalogu ile başlamaktadır. Anlatıda kurulan diyalog boyunca anne ve kız arasında gelişen söylemler, annenin özlemi ve kızının nasıl olduğunu merak etmesi üzerinedir. Anne, ağlamakta ve kızına sürekli dokunmaya çalışmaktadır. Bu sırada kamera, izleyicinin gözüne döndüğünde, izleyiciler, annenin yeşil ekran önünde tek başına aslında var olmayan kızına dokunmaya çalışmasına, ekipteki çalışanların gözyaşlarına şahit olmaktadır. Video, belgesel formatında kurgulanmıştır. Bu doğrultuda videoda annenin, Nayeon’un babasının ve kardeşlerinin de yaşanan sanal gerçeklik deneyimi hakkındaki görüşlerine ve hislerine yer verilmiştir. Ji-sung ve Nayeon ilk temaslarında birlikte gökyüzüne yükselirler ve Ji-sung, kızının öldükten sonra bulunduğu inandığı –videoda gösterilen röportajı sırasında Ji- sung, zaman zaman gökyüzüyle konuştuğunu ve el salladığını söylemiştir- gökyüzündeki yaşamına şahit olur. Anne ve kız birlikte Nayeon’un doğum gününü kutlarlar. Nayeon, oldukça mutludur ve annesinin doğum günü pastası önünde fotoğrafını çeker, birlikte doğum günü şarkısı söylerler. Nayeon, doğum günü için dilek tutar. Dilekleri, babasının sigarayı bırakması, kardeşlerinin sağlıklı olması ve annesinin hiç ağlamamasıdır. Sanal gerçeklik deneyiminde Nayeon’la ilgili tüm sanal nesnelere, onun ölmeden önce hoşlandığı biçimde oluşturulmuştur. Doğum günü kutlaması devam ederken Nayeon, annesine çiçek vermekte artık hasta olmadığını söylemektedir. Nayeon, annesine yazdığı mektubu okuduktan sonra vedalaşırlar. Anne, tekrar başladığı yere dönerken Nayeon bir kuşa dönüşerek tekrar gökyüzüne döner ve kaybolur. Sanal gerçeklik deneyimi boyunca iki uzam ve bu uzamlar arası geçişler söz konusudur. Uzamlar boyunca, anlatıdaki iki ana karakter olan Ji- sung ve Nayeon’un iletişimine şahit oluruz. Bu noktada anlatıdaki temel karşıtlıklar da açığa çıkmaktadır. Hem uzamsal hem söylemsel hem de kişiler boyutunda anlatı, gerçek- sanal, ölüm- yaşam, veda- kavuşma, umut- umutsuzluk karşıtlıklarından beslenmektedir.

Bu anlatı doğrultusunda eyleyenler örnekçesinin eyleyen öğeleri, sanal gerçeklik uygulamasını tasarlayan ve yönlendiren Sanal gerçeklik ekibi (gönderen), kaybı tekrar görme isteği/ özlem (nesne), Nayeon’un sanal varlığı (gönderilen), sanal gerçeklik (yardımeden), anne (özne), ve gerçek/ Nayeon’un gerçek uzamdaki yokluğu (karşıçıkan)’dur. (Şekil 6)



#### Anlatısal düzey:

Herhangi bir anlatıyı göstergebilim açısından çözümleyebilmek için, öncelikle bu anlatıyı kesitlere ayırmak gerekmektedir. Kesitleme, anlatıyı ya da metni, anlam kavşaklarına, bir başka deyişle okuma birimlerine ayırmak demektir. Olay örgüsündeki eklemlenme noktalarını dikkate alarak, bu medya metninin üç kesitten oluştuğunu söyleyebiliriz (Rifat, 2009, s. 119).

1. **Kesit (İlk Karşılaşma):** Anlatıdaki ilk kesit, Nayeon ve Ji-sung'un ilk karşılaştıkları ve kurdukları ilk diyalogu ifade eden bölümdür. Birlikte ilk temasları ile birlikte gökyüzüne yükselmelerine dek aralarında geçen konuşmalar aşağıdaki gibidir:

**Ji- sung:** Neredesin? (Ağlamaya başlar)

**Nayeon:** Anne!

**Nayeon:** Anne, neredeydin? Beni düşünüyor musun?

**Ji- sung:** Her gün düşünüyorum

**Nayeon:** Seni çok özledim anne.

**Ji- sung:** Annen de seni çok özledi. Nerelerdeydin? Anne seni çok özledi. İyisin değil mi? Sana sarılmak istiyorum.

**Nayeon:** Anne güzel görünüyor muyum?

**Ji- sung:** Evet sen çok güzelsin.

**Nayeon:** Sana son bir kez bile olsa tekrar dokunmak istedim.

**Nayeon:** Anne, çok üşüyorum.

**Ji- sung:** Neden? Neden üşüyorsun ki?

**Nayeon:** Anneciğim, ellerini lütfen böyle koyar mısın?

**Ji- sung:** Böyle mi?

**Nayeon:** Anneciğim, ellerimi tutmak sana iyi hissettiriyor, değil mi?

**Ji- sung:** Evet, Ellerini tekrar tutmayı o kadar istiyorum ki!

**Nayeon:** Ama ellerimizi bu şekilde tutarsak, beraber göğe yükseliriz, belki de cennet!

**Ji- sung:** Gerçekten mi? Ah, Nayeon, benim en sevdiğim terlikleri giymişsin.

**Nayeon:** Anneciğim, korkuyor musun?

**Ji- sung:** Hayır, korkmuyorum.

Anlatının bu kesitinde Ji- sung ve Nayeon'un diyaloglarının, gerçek- sanal karşıtlığı çerçevesinde değerlendirilmesinde bazı noktalara dikkat çekmek gerekmektedir. Annenin söylemlerinden anlaşıldığı üzere, kızına dokunma, sarılma gibi temas sağlayacak eylemleri gerçekleştirme arzusu söz konusudur. Elbette bu eylemlerin gerçekleştirilmesinin mümkün olduğu tek uzamın sanal uzam olduğu hem izleyenlere hem de anlatının öznesi olması itibarıyla anneye hissettirilmektedir. Zira anne, Nayeon'un uzattığı eline dokunmak için uzandığında kendi elleri yerine "sanal elleri" ile Nayeona'ya uzatır (Resim 2).

Resim 2



İzleyenler ise boş bir mekânda olmayan kızına dokunmaya çalışan annenin yalnızlığını izlerler (Resim 3).

Resim 3



2. **Kesit (Teselli):** Anlatının bu kesitinde Ji- sung ve Nayeon, birlikte Ji-sung'un, Nayeon'un öldükten sonra yaşadığı yer olarak düşündüğü gökyüzüne yükselirler. Gökyüzünde Nayeon için sanal bir yaşam alanı yaratılmıştır. Oyuncaklardan yatağa kadar her şey düşünülmüş ve Nayeon'un gerçek hayatında hoşlandığı gibi tasarlanmıştır. Böylece Nayeon'un gökyüzünde mutlu olduğu izlenimi yaratılmaya çalışılmıştır. Ji-sung ve Nayeon, birlikte Nayeon'un doğum gününü kutlarlar. Birlikte vakit geçirip konuşurlar. Bu kesitte aralarında geçen diyaloglar ise aşağıdaki gibidir.

**Nayeon:** Anneciğim hadi bugün benim doğum günümü kutlayalım.

**Nayeon:** Bu mumu da benim için ekler misin?

**Ji- sung:** Tabi.

**Nayeon:** Ahh, ne kadarda güzel!

**Nayeon:** Gülümse! (Nayeon bu esnada annesinin fotoğrafını çeker)

(Birlikte iyi ki doğdun şarkısını söylerler)

**Nayeon:** Bence bu çorbayı en güzel sen yapıyorsun.

**Ji- sung:** Evet bu doğru. Sen benim yemek yapmamı çok severdin. Ve hala seviyorsun...

**Nayeon:** Anne, bak çiçekler açmış (etrafta koşturur)

**Nayeon:** Anneciğim, hadi buraya gel! Sürpriz! (Elinde çiçeklerle) Anneciğim, görüyor musun artık hiç canım acımıyor, hasta değilim, doğru mu?

**Ji- sung:** Evet bu doğru. Olmamalısın da. Olamazsın artık.

**Nayeon:** Anne, sen üzgün müsün? Daha fazla ağlama.

**Ji- sung:** Tamam daha fazla ağlamayacağım, kendimi durdururum. Ve hayatımı seni özleyerek değil, seni severek yaşayacağım. Hem de her gün.

Diyaloglardan da anlaşılacağı üzere anlatının bu kesitinde Nayeon, annesini teselli edici eylemlerde bulunmaktadır. Annesine artık hasta olmadığını söylemekte, annesinin ağlamaması için telkinde bulunmaktadır.

3. **Kesit (Veda):** Anlatının son kesitinde Nayeon, annesine yazdığı mektubu okur ve vedalaşırlar. Bu kesitte aralarında geçen diyaloglar ise aşağıdaki gibidir.

**Nayeon:** Sana bir şey söyleyeyim mi anne? Aslında ben sana bir mektup yazdım.

**Ji- sung:** Gerçekten mi?

**Nayeon:** Bunu sana okumamı ister misin?

**Ji- sung:** Elbette!

**Nayeon:** Anneciğim, biz her zaman birlikteyiz değil mi? Eğer tekrar görüşürsek, daha fazla oynayalım!

**Ji- sung:** Tamam kızım.

**Nayeon:** Seni her zaman hatırlayacağım anne.

**Ji- sung:** Teşekkür ederim. Annen seni çok seviyor. Ve şuan her neredeysen, seni mutlaka bulacağım. Hala yapmam gereken işlerim var, ama bu işlerim bittiğinde seni bulacağım ve sonsuza kadar beraber olacağız, tamam mı? Sonra birlikte hep mutlu olacağız. Seni çok seviyorum güzel kızım, Nayeon.

**Nayeon:** Anne uyum var. Yanımda kal anne. Anneciğim, güle güle. Seni çok seviyorum.

**Ji- sung:** Bende seni, güle güle...

Anlatının son kesitinde yer alan diyaloglardan anlaşılacağı üzere hem Nayeon hem de Ji- sung tekrar buluşma düşüncelerini dile getirirler. Özellikle Ji- sung'un "seni mutlaka bulacağım ve hep birlikte olacağız" söylemleri Ji- sung'un Nayeon'un yokluğunu kabullenmediğini göstermektedir. Yas ve melankoli konusunda değinildiği üzere, gerçeği (ölümü) kabullenmeme konusu, yastan melankoliye geçişi sağlayan en önemli basamaktır. Bireyde sağaltıcı olmayan patolojik etkilere yol açan yası kabullenmeme durumu ise analiz ettiğimiz anlatıda, Ji- sung'un iki karşıt uzam (gerçek- sanal) arasındaki geçişi sürecinde gerçeklik algısının zarar görmesi ile açıklanabilmektedir.

Annenin Nayeon'un varlığıyla tekrar kavuşmasına yönelik arayışında yaşadığı eylemler, üç aşama halinde sıralanabilmektedir. Sanal gerçeklik deneyiminin başlangıcı ve sonucu arasındaki dönüşüm, yetkilendirici, sonuçlandırıcı ve ödüllendirici sinama aşamalarıyla gerçekleşmiştir. (Şekil 7 & Şekil 8)

**Şekil 7:** Özne'nin (Ji- sung'un) dönüşümünü içeren sinama aşamaları

Yetkilendirici Sinama	Ji-sung, kızına kavuşmak için gerçek uzamdan sanal uzama geçişi kabullenmiş ve bunun için gerekli hazırlıkları istenilene göre uygulamıştır.
Sonuçlandırıcı Sinama/ Temel Sinama	Ji-sung, sanal gerçeklik uygulamasındaki direktiflere uyararak, kızıyla sanal uzamda buluşmuş ve sanal varlığın onu yönlendirmesine izin vererek gereken eylemleri yerine getirmiştir.
Onurlandırıcı Sinama/ Ödüllendirici Sinama	Ji-sung, sanal uzamdaki yönlendirmelere uyararak, sanal bir varlıkla iletişime geçmiş bu sayede kızıyla iletişim kurması sağlanarak, özlemini gidermesi ve kızının iyi olduğuna dair teselli bulması ile ödüllendirilmiştir.

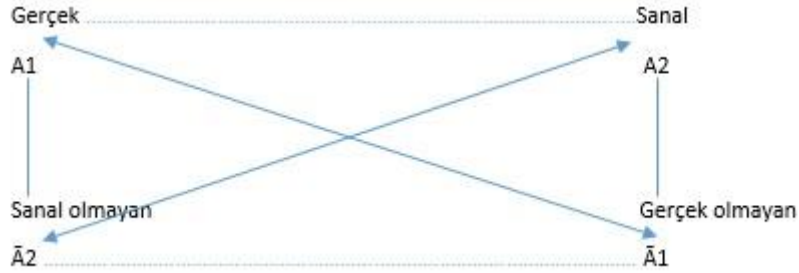
Şekil 8: Özne'nin (Ji- sung'un) dönüşümünü içeren sinama süreci



Şekil 7 ve Şekil 8'de görülen sürecin işlemesiyle birlikte Ji- sung, sanal gerçeklik deneyiminin yetkilendirici ve sonuçlandırıcı sinamalarından geçerek, ödüllendirici/ onurlandırıcı sinamaya ulaşmıştır. Özne'nin Nesne'ye ulaşmasını sağlayan nihai aşama da bu sinamayı içermektedir. Anne, Gönderilenle buluşmadan önce Gönderen'in yönlendirmelerine uymuş yani sanal uzama tamamiyle geçiş yapmıştır.

**Mantıksal- anlamsal düzey:** Anlatıdaki temel anlamsal yapılar (ikilikler, çelişkiler vb.) üzerinden eyleyenlerin karşıtlıkları ve içermeleri göstergebilimsel dörtgen aracılığıyla ortaya konmuştur. (Şekil 9).

Şekil 9: Göstergebilimsel Dörtgen



Göstergebilimsel dörtgende görüldüğü üzere anlatım ekseninin temel karşıtlıkları gerçek ve sanal olarak belirlenmiştir. Alt karşıtlıklar ise, sanal olmayan ve gerçek olmayandır. Burada alt karşıtlıkları açmak gerekirse; sanal olmayanı analiz edilen video anlatısında da görüldüğü üzere, sanal gerçeklik deneyiminde katılımcının sanal varlığı hissedebileceği olarak tanımlayabiliriz. Gerçek olmayanı ise gerçek uzamda var olmadığından duyumu da mümkün olmayan varlığı yani hissedilemez varlığı ifade etmektedir. Bu dörtgene göre: Gerçek ve sanal (A1 ve A2) arasında karşıtlık,

Gerçek olmayan ve sanal olmayan (Ā1 ve Ā2) arasında altkarşıtlık,

Sanal ve sanal olmayan (A2 ve Ā2) arasında çelişki,

Gerçek ve gerçek olmayan (A1 ve Ā1) arasında çelişki,

Gerçek ve sanal olmayan (A1 ve Ā2) ile Sanal ve gerçek olmayan (A2 ve Ā1) arasında içerme bulunmaktadır.

Buna göre, anlatıda, sanal gerçeklik deneyiminde olan Ji- sung'un gerçekliği yaşadığı sanal ve gerçek uzamın iç içe geçen yapısından kaynaklanan bir müdahale olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Zira, Ji-sung, yaşadığı deneyimin anlam ekseninin gerçeğe dair karşıtlıklarını, çelişkilerini ve içermelerini aynı anda deneyimlemektedir. Yaşadığı birkaç dakikalık deneyim, kızıyla iletişim kurabildiği inancını sağlamakta ancak bir o kadar da bu inancı sorgulatmaktadır. Gerçek uzama geçişte sanal uzamda yaşadığı tüm tecrübeler son bulacak ve kızının yasını tekrarlayacaktır.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Dijitalleşmeyle birlikte yüksek teknolojiler, gerçeğin üretilebilir ve oluşturulabilir bir forma dönüşmesini sağlamıştır. Bilhassa sanal gerçeklik uygulamalarıyla bireyler, gerçek yaşamda içinde bulunamayacakları ortamların içinde bulunabilmekte, diledikleri kişilerle, diledikleri mekânlarda yer alabilmektedir. İnteraktif



deneyimler olan sanal gerçeklik uygulamaları sayesinde ciddi anlamda "gerçek" bir deneyim yaşamak mümkün hale gelmiştir. Bu deneyim, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki perdeyi kaldırmayı sağlamıştır. Sanal gerçekliğin kullanım alanlarından biri çalışmamızda konu edindiğimiz üzere yaşamın duygulanımsal yönüne yöneliktir. Sanal gerçekliğin kullanıcılara verdiği "başka bir yerde" olma hissini, medikal anlamda efektif kullanımları ve sağaltıcı etkileri olduğu görülmektedir. Ancak sözü edilen kullanımların ve etkilerin gerçekleşmesi için sanal gerçeklik uygulaması, terapötik bir ortamda yaratılan uzman görüşüne dayalı bir süreçle bağlantılı olmalıdır. Çalışmada analizi gerçekleştirilen sanal gerçeklik deneyimi ise bir annenin hayatını kaybeden kızı ile buluşturmak, annenin acılarını hafifletmek ve özlemini gidermek amacıyla tasarlanmış ve yayına sunulmuştur. Ancak yayının bir sanal gerçeklik şirketi tarafından sunulması yayının ticari boyutunu ortaya koyarken, yayının içeriği ise sanal gerçeklik deneyiminin duygulanımsal boyutuna odaklanmamızı gerekli kılmıştır. Çalışmamızda ele aldığımız konu itibarıyla ulaştığımız sonuçlar, yüksek teknolojilerin yaşam alanlarımızın neredeyse tümüne nüfuz etmesiyle birlikte oluşan etkilerin duygulanımsal boyutuna dikkat çekmeyi sağlamıştır.

Freud'a göre yas, yaşanıp biten bir süreci ifade ederken melankoli, çok daha uzun süren bir ruh hali olarak patolojik sonuçlara varabilen bir durumdur. Dolayısıyla sanal gerçeklik deneyimini yaşayan annenin, çocuğunun kaybını tekrar hissettiği ve bu deneyimden çıktıktan sonra kızının gerçekten yaşamadığının tekrar farkına vardığı anın, yeni bir yasin başlangıcı olacağını söylemek gerekmektedir. Zira, annenin yaşadığı sanal gerçeklik deneyimi, psikik boyutta var olan gerçeklik akışına müdahaleci bir içeriğe sahiptir. Kabuldenilmeyen kayba bağlı olarak yas sürecinin tekrarlanması, kişinin gerçeklik algısını bozarak yaşadığı acıyı tekrarlamasını sağlayabilir. Yası kesintiye uğratmak ve tekrar etmek gibi edimler ise melankoli denen ve patolojik bir süreci işaret eden hastalıklı bir eğilimi görünür kılmaktadır. Gerçeklik sanrısı içinde kaybı yaşatma çabası süreci bireyi, melankolik sonuçlara ulaştırmakta ve sağaltıcı olmayan bir sürecin içine çekmektedir. Analizde görüldüğü üzere sanal ve gerçek uzam ikiliği içinde kızıyla iletişime geçen annenin kızının kaybını kabullenmediği açıktır. Anne, gerçeklik sanrısı olarak ifade edebileceğimiz sanal gerçeklik deneyimi sayesinde kızıyla tekrar yaşamaktadır ancak birkaç dakikalık bu iletişim, deneyim bittikten sonra sona erecektir. Anne, gerçek uzama geçişle birlikte kaybıyla tekrar yüzleşecek ve yasını tekrarlayacaktır. Annenin, kızının sanal varlığı ile iletişime geçmesi, yasinin birincil etmeni olan ölümü kabul etme gerçeğine ihtiyaç duyma ilkesine karşıdır.

Kullanıcılara kendi gerçekliğinden soyutlanma imkânı tanıyan sanal gerçeklik, gerçeğe yönelik psikik ve duygusal deneyimler karmasılaştıracağı gibi aynı zamanda nötralize de edebilmektedir. Gerçekleştirilen analiz sonrasında elde edilen bulgular doğrultusunda ise analiz edilen video anlatısının, annenin gerçeklik algısına zarar vererek yasını tekrarlayacağı ve bu sebeple oluşabilecek melankolik süreçleri doğurabileceği öngörüsüne, yaşadığı sanal gerçeklik deneyiminin sağaltıcı olmadığı görüşüne ulaşılmıştır. Tahmini mümkün olmayan bir hızda ilerleyen yüksek teknolojiler, yaşamın her alanına nüfuz etmeye devam etmektedir. Tam da bu sebeple, bireyin insan olmasından kaynaklı duygulanımsal edimlerinin, söz konusu teknolojilerden ne ölçüde ve nasıl etkilendiğini ölçümlemek önem arz etmektedir.

## KAYNAKLAR

- Bağder, Ö. D. (1999). Sinema Göstergibilimi. Dilbilim Araştırmaları
- Baños, R.M., Botella, C., Alcañiz, M., v.d (2004). Immersion And Emotion: Their Impact On The Sense Of Presence. *Cyberpsychology & Behavior* 7, 734–741.
- Barthes, R. (2012). Göstergibilimsel Serüven. M. Rifat, S. Rifat (Çev.), Cogito, İstanbul
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. (2014). Simülakrlar ve Simülasyon. O. Adanır (Çev.) Ankara: Doğu Batı
- Bauman, Z. (2019). Akışkan Modernite, S. O. Çavuş (Çev.), Can Yayınları, İstanbul
- Biocca F., Levy M. (1995). Communication in the Age of Virtual Reality, Biocca F., Levy M (Eds.), Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey

- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*, Paradigma Yayınları, İstanbul.
- Difede J., Hoffman G. H. (2002). Virtual Reality Exposure Therapy for World Trade Center Post-traumatic Stress Disorder: A Case Report *CyberPsychology & Behavior*, 5 (6), 529–535
- Ellul, J. (1998). *Sözün Düşüşü*, H. Arslan (Çev.), Paradigma Yayınları, İstanbul.
- Freud S. (2019). *Yas ve Melankoli*, L. Uslu (Çev.), Cem Yayınevi, İstanbul
- Greimas A. J. (1971). Narrative Grammar: Units and Levels, *MLN Comparative Literature*, 86 (6), 793- 806
- Hançerlioğlu, O. (1985). *Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar Cilt-2*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Hoffman G. H. (2004) Virtual Reality Therapy, *Scientific American*, 291(2), 58- 65
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, M. A. Kılıçbay (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İsi, H. (2015). “Philosophical And Linguistic Review On “Gerçek” and “Hakikat” Words”, *The Journal of International Social Research*, 8 (41), 181-196.
- Karapınar, A. (2017). Gerçeklik ve Hiper Gerçeklik; Baudrillard ve G. Debord Anlatılarından Hareketle Hakikatin Yeniden İnşası”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 513-518.
- Mutlu E. (2017). *İletişim Sözlüğü*, Ütopya Yayınları, Ankara
- Öngen, O. (2017). “Reality Contradiction of The Social Media Users”, *e-Journal of New Media*, 1 (1), 1-14.
- Perron P. (1989). Introduction: A.J. Greimas, *New Literary History*, 20 (3), 523- 538
- Riva G., Mantovani F., Capideville S. C., v.d (2007) Affective Interactions Using Virtual Reality: The Link Between Presence and Emotions, *Cyberpsychology & Behavior*, 10 (1), 45-56
- Rifat M. (2009). *Göstergebilimin ABC’si*, Say Yayınları, İstanbul
- Robins K. (2013). *İmaj*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Sherman R. W., Craig B. A. (2019). *Understanding Virtual Reality*, Elsevier, Cambridge
- Schleifer R. (2016) *A.J. Greimas and the Nature of Meaning*, Routledge, London
- Silva B. I., Chaves S. P. E. (2019). To be or to Consume? That is the Question: Semiotics Analysis of Advertisements of Largest Retail Supermarkets in Brazil, *Independent Journal of Management & Production*, 10 (1), 117-132
- Yengin T., Bayrak T. (2018). *Sanal Gerçeklik- VR*, Der Yayınları, İstanbul
- Yiğitbaşı G. K. (2018). Yolculuk Adlı Çocuk Kitabının Greimas’ın Göstergebilimsel Çözümlemesi ile İncelenmesi, *Middle East Journal of Refugee Studies*, 3 (1), 53- 79