

Sibernetik Mekanda “Hakikatimsi” Kavuşma: Sanal Kızıyla Buluşan Güney Koreli Anne Örneği

“Truthful” Meeting in Cybernetic Space: The Sample of The South Korean Mother Meeting With Virtual Daughter

Fikriye ÇELİK¹

Öz

“Hakikati yansıtmayan”ın “hakikat”in altını oyduğu bir çağ olma ününe kavuşan Post-truth dönemde olgular tarafından kanıtlanan değil, duygular tarafından desteklenen doğrular yükselişe geçmiş; “nesnel gerçekler” yerini “ikna eden düşünceler”e bırakmıştır. Çalışmada teknolojinin ulaştığı aşamayı gözler önüne sermek bakımından önem addeden bir hadise olarak 2016 yılında kanser hastası kızını kaybeden Güney Koreli annenin dört yıl sonra kızıyla sibernetik mekanda buluşması vaka analizine tabi tutulmuştur. Bu örnek olayda buluşmayı gerçekleştiren taraflardan biri “yapay”, “sanal”, “insan üretimi” olmakla beraber diğer taraf tamamen “gerçek”tir. Sibernetik ortamı resmeden ve medyada “kavuşma” başlığıyla haberleştirilen olay; “hakikat sonrası” çağda “sahte olan”ın da samimi duygular ürettiği, yalana tutunmanın gerçeği kabullenmekten kolay olduğu varsayımını kanıtlamaktadır. Nitekim bahse konu buluşma gerçek dışı bir hadise görünümü sergilemekle birlikte annenin sanal karşısındaki hissiyatı gerçektir; teknoloji marifetiyle “üretilen” kızını gördüğü anda yaşadığı, dışarıdan da gözlemlenebildiği gibi huzurdan çok kaybetmeyi bir kez tatmaktan kaynaklı acıdır. Çalışmada teknolojinin inşa ettiği sanal ortamı; “gerçekliği” aşındırıp “hakikatimsi”liği yücelten yapıyla faydacı olmaktan çok, acının “yeniden üretildiği” bir mecra olarak okunmanın mümkün olup olmadığı irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Hakikat Sonrası, Sanal Gerçeklik, Sibernetik, Simülasyon, Artırılmış Gerçeklik, VR Teknolojisi.

Abstract

In the post-truth period, which gained the fame of being an age in which “fake” undermines “truth”, the trues supported by emotions, not proven by facts, have increased; “objective facts” have been replaced by “persuasive thoughts”. In the study, the meeting of South Korean mother who lost daughter with cancer in 2016 and her daughter in cybernetic space after four years as an event will be examined. In this case, one of the parties is artificial, virtual, human production, but the other side is completely real. The event, which depicts the cybernetic environment and is reported in the media with the title of “reunification” proves the assumption that the “fake” in the “post-truth” age also generates intimate feelings and that holding onto lies is easier than accepting the truth. As a matter of fact, although the meeting is an unrealistic event, the mother’s feelings for the virtual is real when she sees the daughter “produced” by technology, her feeling is not the happiness, serenity, contrarily the pain of losing again. In this study, the virtual environment built by technology stands out as a medium where pain is reproduced rather than utilitarian.

Keywords: Post-truth, Virtual Reality, Cybernetics, Simulation, Augmented Reality, VR Technology.

Araştırma Makalesi (Research Article)

Gönderim Tarihi (Received): 28.02.2021

Kabul Tarihi (Accepted): 11.05.2021

Atıf (cite as): Çelik, Fikriye. (2021). Sibernetik Mekanda “Hakikatimsi” Kavuşma:

Sanal Kızıyla Buluşan Güney Koreli Anne Örneği, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi

Dergisi, 35, s. 126-140, DOI: 10.31123/akil.887925

Giriş

“Hakikati yansıtmayan”ın “hakikat”in altını oyduğu bir çağ olma ününe kavuşan “Post-truth” dönemde, olgular tarafından kanıtlanan değil, duygular tarafından desteklenen doğrular yükselişe geçmiş; “nesnel gerçekler” yerini “ikna eden düşünceler”e bırakmıştır. Modernizmin “büyük anlatıları”ndan aklın yadırganmasıyla ortaya çıkan “gerçeklik” tartışması eşliğinde gelişen postmodern durum, kurasızlığı önceleyip “hakikat”in teklifini de hegemonik bulurken “yok”luğu üzerine inşa edilen post-truth çağın başlangıcına işaret koymuştur. Baudrillard’ın “simülasyon” olarak tanımladığı, gerçeğinden daha gerçek kabul edilen “sahte”nin içinde var olduğu bu yeni dünyada “hakiki olmayan” a rağbet “hakikat”i daha kırılğan hale getirmiştir. Bir tür taklidi değil, göstergesi haline geldiği “gerçek” olanın yerine geçen “simülakr”ların dünyasına ait insan için artık “gerçek” ve “sahte” arasındaki ayrım anlamını yitirmiştir.

“Hakikat sonrası” çağda yaşanan bu anlam kayması, zaman ve mekân kavramlarının da bulanıklaşması sonucunu doğurmuştur. Gerçek bir toprak üzerine bina edilmeyip sentetik bir zemine kurulan siberetik mekânda, Tanrı kerametinin yerini insan üretiminin aldığı iddia edilmektedir. Modern öncesi büyülü dünyadan aklın merkeze alındığı dünyaya geçiş yapan insanlığın, çağın gerçekliğinden arınıp kendini simülasyonun büyüsüne bırakmayı yeğlediğini; bu sayede kendine yabancılaşmayı dönülmez bir noktaya taşıdığını söylemek mümkündür. Nitekim bugün doğal ve doğal olmayan olayların simülasyonunda kullanılan VR (sanal gerçeklik) teknolojisinin ulaştığı aşama “insan” ve “hakikat” arasındaki mesafenin derinliğine işaret etmektedir.

Bu çalışmada teknolojinin ulaştığı aşamayı gözler önüne sermek bakımından önem taşıyan bir hadise olarak Güney Koreli annenin 2016 yılında kanser hastalığı dolayısıyla kaybettiği kızıyla dört yıl sonra siberetik mekânda buluşması konu edilmiştir. Munhwa Broadcasting Corporation isimli şirket tarafından çekimleri gerçekleştirilip Güney Kore televizyonu MBC’de yayımlanan “I Met You” (Seninle Buluştum) adını taşıyan belgeselde yer verilen bu örnek olayda, buluşmayı gerçekleştiren taraflardan biri “yapay”, “sanal”, “insan üretimi”; diğer taraf doğaya uygun biçimde doğmuş, tamamen “gerçek”tir. Siberetik ortamı resmeden ve medyada “kavuşma” başlığıyla haberleştirilen olay; “hakikat sonrası” çağda “sahte olan”ın da samimi duygular ürettiği, yalana tutunmanın gerçeği kabullenmekten kolay olduğu varsayımını kanıtlamaktadır. Nitekim bahse konu buluşma gerçek dışı bir hadise görünümü sergilemekle birlikte annenin sanal karşısındaki hissiyatı gerçektir; teknoloji marifetiyle “üretilen” kızını gördüğü anda yaşadığı; dışarıdan da gözlemlenebildiği gibi huzurdan çok, kaybetmeyi bir kez tatmaktan kaynaklı acıdır. Bu durum çalışmada teknolojinin inşa ettiği sanal ortamı; “gerçekliği” aşındırıp “hakikatimsi”liği yücelten yapısıyla faydacı olmaktan ziyade, acının “yeniden üretildiği” bir mecra olarak okunmanın mümkün olup olmadığı irdelenmiştir.

1. Post-truth Çağda Simüle Edilmiş Gerçeklik Tartışması ve Siber Mekân

Sözlük anlamı itibarıyla “var olanların içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük. Boşluk, hiçlik durumu. Sınırsız ortam” (Cevizci, 1997, s. 583) şeklinde anlam kazanan “mekân” kelimesinin insan ve kültür ilişkisinden bağımsız olmadığı bilinmektedir. Beden ve mekân arasında var olduğu gözlenen diyalektik ilişkiden yola çıkarak “mekân”ın oluşumunda yaşanan toplumsal süreçlerin etkin bir faktör olduğunu söylemek mümkündür. İnsan ve mekân arasındaki etkileşime dikkat çekerek “mekânsal bilinç”ten bahseden Harvey (2013, s. 28) gibi Giddens da toplumsal ilişkilerin zaman ve mekân bağlamında anlam kazandığını, zamanı doğru

okumanın yolunun mekânı incelemekten geçtiğini düşünmektedir. Giddens'a (2010, s. 30) göre "her kültür özel bir 'yer bilinci'nin varlığına işaret eden bazı standart mekânsal göstergelere sahiptir."

Modernite, Tanrı yasalarının geçerli olduğu doğa üzerine bilim ve teknoloji kurallarının uygulandığı kent mekânını bina etmiş, doğal mekânın hududsuz yapısının aksine sınırlar çizmeyi inşa mantığı olarak geliştirmiştir. Modernitenin sistematik, kurallı yapısını bozan bir paradigmaya sahip postmodern durumda ise mekânsal algılama tamamen değişmiş, sınırdan bağımsız bir mekân tahayyül edilmiştir. Bugün bu anlayışın genel kabule ulaşmayı Jameson'ın (2011, s. 156) "aşırı-uzam" açıklamasına borçlu olduğu düşünülmektedir. Nitekim ona göre içeri-dışarı ayrımı artık tamamen ortadan kalkmıştır. Her ne kadar Lefebvre (1991, s. 25) sınırları sıkı sıkı korunan modern mekân anlayışının kırılmaya uğradığı tarih olarak 1900'lerin başını işaret etse de görünmezlik kazanan uzamın bugünün "hakikat sonrası" dünyasında kendini açıkça göstermesi postmodernistlerin anlam(landırma) biçimi dolayısıyladır. Mekân ve kültür arasındaki diyalektik ilişkiyi aydınlatmak adına; mekânsal algıda yaşanan bu dönüşümde postmodern kültürün payını vurgulayan Harvey'in yanı sıra Jameson'ın da yalnız bir yer olarak nitelenmemesinin gerekliliğine işaret ettiği mekânı kültürün belirleyeni olarak görmesi önem taşımaktadır. Buradan hareketle içinde bulunduğumuz "post-truth" çağı, postmodernizmin bir sonucu olarak geliştiği düşünüldüğünde; postmodern durumun yeni, kuralsız, sınırsız, hipermekânı mümkün kılmasıyla "hakikat sonrası" çağa özgü "hakikat"ın varlığını yadsıyan kültürün ortaya çıktığı; bu kültürün mekânsal dönüşümün sürekliliğini doğurduğu görülmektedir.

Postmodern kültürün parçalı "hakikat", çoklu "gerçeklik" inancının, "post-truth" kültürde "hakikatin önemsizliği" düşüncesine evrilmesinde teknolojinin payı görmezden gelinemeyecek boyuttadır. Nitekim postmodern düşüncenin hızla yayılımına imkân tanıyan küreselleşmeyle birlikte Bauman'a (2010, s. 23-24) göre "mekânı örgütleyen" unsurlar; teknik kapasite ve tekniğin eylem hızı olmuştur. Paranın, malların ve insanların dolaşımının önündeki engelleri kaldırdığı gibi enformasyonun da serbest dolaşımını sağlayan küreselleşme "beden" ve "mekân" birlikteliğini sonlandırmıştır. Bütün yerküreyi aynı anda kaplayabilen enformasyon ağının gelişimiyle "bu yurt temelli/şehir planlamacıları tarafından planlanmış/mimarlar tarafından tasarlanmış, inşa edilmiş mekân üzerine bir üçüncü mekân, insan dünyasının sibernetik mekânı bindirilmiştir" (Bauman, 2010, s. 24). Virilio (1991, s. 19) için bu siber mekân, nesnel sınırları aşmıştır; uzamsal boyutlardan yoksundur. Bundan sonra insanları fiziksel engeller veya zamansal mesafelerin ayırması söz konusu değildir. Bilgisayar terminalleri ve video monitörleri arabirimiyle, burası - orası ayrımı anlamını yitirmiştir.

"Hakikat" ile "sahte" arasındaki farkı ortadan kaldırmaya ayarlı sibernetik mekân üzerinde doğru bir okuma yapmak şüphesiz "hakikat sonrası" çağı "hakikat" ile kurduğu ilişkiye değinmeyi gerektirmektedir. Nitekim gözden düşen bir "hakikat"ın var olduğu bu dönemde insanın "sahte" olandan yana tavır geliştirdiği görülmektedir. "Post-truth" kelimesinin kavramsallaşmasında rolü bulunan Keyes'in (2017, s. 22-29) düşünceleri, "gerçek" olana mesafeli duruşun toplumların tamamına sirayet eden bir ruh hali olduğuna yaptığı vurgu sebebiyle kıymetlidir. Her yeni gerçekliğe kucak açılan bir gerçeküstü dünyada geleneksel mekânın kurulu olduğu toprağın yerini kaygan bir zemine bıraktığını ifadelendirmek zor değildir. Gerçek bir temasın yaşanmadığı bu sibernetik mekânda; yapaylaşan duygulanımın, kelebek etkisine sahip enformasyon altında ezilen düşüncelerin varlığı kendini gizlememektedir.

2. Baudrillard ve Simülasyon Kuramı

Postmodern durumun önerdiği “hakikatin çokluğu” düşüncesinin, post-truth dönemin ortaya çıkardığı “hakikatin önemsizliği” fikrini beraberinde getirdiği bilinmektedir. Modernizmin tek hakikat varsayımının karşısına hakikatin göreliliğini çıkarıp “çokluk” fikrine değer atfeden postmodernizmin açılan nihilist kapıya yönelmesi, “hakikat” kavramının zaman içinde çokluktan ziyade değersizlikle karşılaşmasıyla sonuçlanmıştır. “Bugün dünya, beklentilerimizin de ötesinde bir gerçekliğe kavuşmuştur. Gerçek ve akılcı verilerin tamamına ermeleriyle beraber tersyüz olmaları söz konusu olmuştur” (Baudrillard, 2012, s. 85).

Modernizmin “üst anlatıları”ndan aklın yadırganmasıyla ortaya çıkan “gerçeklik” tartışması eşliğinde gelişen postmodern durum, kurasızlığı önceleyip “hakikat”in tekliğini hegemonik bulurken “yok”luğu üzerine inşa edilen post-truth çağına başlangıcına işaret koymuştur. Baudrillard’ın “simülasyon” olarak tanımladığı, gerçeğinden daha gerçek kabul edilen “sahte”nin içinde var olduğu bu yeni dünyada “hakiki olmayan”a rağbet “hakikat”i daha kırılğan hale getirmiştir. Nihayetinde ona göre; bir tür taklidi değil göstergesi halini aldığı “gerçek” olanın yerine geçen “simülakr”ların dünyasına ait insan için artık “gerçek” ve “sahte” arasındaki ayrım anlamını kaybetmiştir. Zira burada insanın karşısına “hakikatin ta kendisi” gibi geçen bir simülakrdan söz edilmektedir (Baudrillard, 2010, s. 13). Gerçek olanı yerinden edecek kadar onun özellikleriyle donatılmış “simülakr”, Baudrillard’ın (2010, s. 15) sözlüğünde “hipergerçek”tir; “gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden” ibarettir; bu üretilmiş gerçekliklerin hayat verdiği dünyada yaşananlar ise “üstgerçeklik”tir. Baudrillard’a (2012, s. 84-85) göre yaşanan simülasyon evreninde “ideal ve gerçeğin aşın kaynaşmasından doğan, gerçeğin baştan aşağı olgusal hale gelmesinden doğan aşırı bir tepkime vardır.”

Kavram olarak “gerçeklik” düşüncesinden “gerçek” olanın teknoloji yardımıyla üretilme ve sürdürülme aşamasına geçildiğine ışık tutan Baudrillard (2015, s. 15); Tanrı’nın yarattığı değil insanın ürettiği simüle edilmiş dünyada hiçbir şeyin “var” olmadığı iddiasında bulunarak “hakikat”in “yalan” ve “hile” tarafından öldürüldüğü gerçeğinden bahsetmektedir (Baudrillard, 2009, s. 119).

Gerçeklik doruk noktasında bulunmaktadır. Teknik başarıların sonucunda öyle bir gerçeklik ve nesnellik düzeyine ulaştık ki, bizi gerçekliğin olmaması durumunda düşeceğimizden daha fazla kaygı ve şaşkınlığa boğan bir aşırı gerçeklikten söz edilebilir; gerçekliğin olmaması durumunu bunu hiç değilse ütopya ve imgeleme telafi edebiliyorduk. Buna karşın, aşın gerçekliğin artık ne telafisi ne de bir seçeneği vardır (Baudrillard, 2012, s. 84).

3. Yeni Dünya Deneyimi: Gerçeklik - Sanallık Sürekliliği (RV)

Gelişen teknolojinin her alanda kullanıma kavuşmasıyla ihtiyaçlara cevap verecek cihazların üretimi hız kaydetmiştir. Yeni gerçeklik arayışları internet ve teknolojinin inşa ettiği ortamların doğuşunu başlatmıştır. “Artırılmış gerçeklik” ve “sanal gerçeklik” teknolojisinin gelişmesinde yeni deneyimlerde bulunmak, yapay gerçekliği hissedilebilir hale getirmek, hayat kolaylaştırıcı girişimler ortaya koymak amaçlanmıştır. Tıp, eğitim, sanat, mimari, mühendislik ve askeri alanlar başta olmak üzere kullanılan bu yeni teknolojilerin bir diğer faaliyet alanı da kuşkusuz iletişimdir.

“Artırılmış gerçeklik” (AR) ve “sanal gerçeklik” (VR) bugün bilinen ve kullanım alanı elde eden kavramlar olmakla beraber “gerçek mekân” ve “sanal mekân” biçimlerinin bir birleşimi olarak “karma mekân”, 1994 yılında Milgram ve Kishino (1994, s. 1321) tarafından ortaya konulan “karma gerçeklik”

(MR) üzerinden açıklanmıştır. Artırılmış gerçeklik (AR), gerçeklik ve sanallık sürekliliğini yineleyen bir "Reality-Virtuality"nin (RV) parçası olarak görülmektedir. Gerçek ortamdan artırılmış gerçekliğin ve sanal ortamdan artırılmış sanallığın oluşturulmasıyla ortaya çıkan karma gerçeklik; gerçeklik ve sanallığın birbirinin antitezi olmadığını kanıtlamaya hizmet etmektedir (Milgram vd., 1994, s. 283). Milgram ve Kishino'ya (1994, s. 1322) göre MR, sanal sürekliliğin merkezinde bulunan bir "gri alan"dır. Karma mekân olarak "artırılmış gerçeklik" (augmented reality), gerçek ve sanal nesnelere bir arada bulundurup sanal unsurların gerçeğin bir parçası şeklinde görünüm sergilemesini mümkün kılmaktadır. Bu sayede katılımcıların hem gerçeğin hem sanalın uzantısı olmayı deneyimledikleri bir dünya kurulmaktadır (Manuri ve Sanna, 2016, s. 18).

Artırılmış gerçeklik teknolojisi doğal ortamda kayıtlı 3D sanal nesnelere görüntüleme yoluyla kullanıcının gerçek ve bilgisayar tarafından oluşturulan nesnelere etkileşim kurmasına imkan tanımaktadır (Bajura ve Neumann, 1995, s. 52). Çevrimiçi ve çevrimdışı dünyanın senkronizasyonunu sağlayan AR teknolojisi, iletişim ortamlarında da içeriklerin üretim, dağıtım ve tüketiminde etkileşimsellik fikrinin öne çıkması üzerine son yıllarda başvurulan sistemlerden biri haline gelmiştir. Bu karma dünyada ev sahipliğini gerçek ortam üstlenirken bilgisayar ortamı kullanıcının dünyasında misafir edilmektedir. Kitle iletişim araçlarında kaynaktan alıcıya ileti göndermek şeklinde ortaya çıkan "iletim" sürecini "iletişim"e dönüştüren AR teknolojisi görünmeyen, kişiselleşmiş arayüzler yoluyla kullanıcıya yeni ancak gerçekle irtibatlı bir deneyimin kapısını açmaktadır.

Fizik yasalarıyla sınırlandırılan gerçek dünyaya internet, bilgisayar, gözlük ve eldiven gibi teknolojik cihazlar yardımıyla ses, görüntü/grafik gibi sayısal nesnelere iliştilmesi olarak özetlenebilecek AR teknolojisinin aksine VR teknolojisinde fiziki sınırlara tabi dünyaya yerçekiminden, zaman ve mekândan bağımsız, alternatif bir dünya bina edilmektedir. Sanal gerçeklikte sayısal bir mekânda yaşayan insanın gerçek dünyayla tek bağlantısı simülasyon başlığı sayesinde kurulmaktadır. İki teknoloji arasında belirgin bir ortam farklı bulunmakla beraber birbirinden tamamen bağımsız buluşlar olduğunu söylemek zordur. Kimilerine göre AR teknolojisi VR'ın özel bir durumu olarak ortaya çıkarken aksine AR'ın genel bir kavram olup VR teknolojisini de kapsadığı iddiasında bulunanlar da söz konusudur. Sonuç olarak geleneksel VR'ın aksine, AR'da gerçek ortam tamamen bastırılmayıp tersine baskın rol üstlenmektedir. Artırılmış gerçeklik, insanı tamamen sentetik bir dünyaya hapsedmek yerine sentetik takviyeleri gerçek mekâna yerleştirmeyi denemektedir (Bimber ve Raskar, 2004, s. 2).

4. VR (Virtual Reality) Teknolojisi

"Virtual" ve "reality" kelimelerinin bir araya getirdiği "Virtual Reality" (VR) uygulaması "sanal" ve "gerçek" olanın yan yana olduğu bir teknolojidir. Ekrandan göze iletilen yayını gerçekleştiren bir cihaz olarak işlev görmektedir. Cihaz ve göz arasına yerleştirilen lenslerin varlığına da rastlamak mümkündür. Bu lenslerin sahip olduğu uyum parametreleri sayesinde cihaz her göze uyum sağlayabilen bir yapıya kavuşmaktadır. Değişen göz yapısına göre odak noktası belirleyen lensler taşıdığı 3D görüntü özelliğiyle uygulamayı kullanan kimsenin dünyayı görüşünde tadabileceği yapaylığın önüne geçmeyi amaçlamaktadır. "3 boyuta çevrilecek olan görüntünün kullanıcının gözünde tatmin edici bir görüntü oluşturabilmesi için saniyede en az 60 karelik geçişlere sahip olması" gerekmektedir (Alkan, 2020, <https://www.endustri40.com/sanal-gerceklik-virtual-reality/>).

"HMD" (Head Mounted Display) olarak isimlendirilen sanal gerçeklik cihazları doğrudan kafaya

monte bir uygulama olarak kullanıcının bütün ani hareketlerine uyum sağlama kapasitesine sahiptir. Böylece “sanal” olanın “hakiki” olandan ayrılması imkânsız hale gelmektedir. Sağlıktan eğitime², sanattan mimariye³ hayatın her alanında kullanım sahası geliştiren VR teknolojisi insanlığa içinde bulunduğu dünyanın zaman ve mekân algısından başka bir imkân sunmaktadır. 4. sanayi devriminin yaşandığı günümüzde değişen çalışma biçimleri, gelişen üretim model ve teknikleri sanal gerçeklik teknolojileriyle birleştiğinde simülasyon evreninin sınırlarının daha da genişlediği gözlenmektedir. Bugünün dünyasının alternatif mekânını resmeden “Cybernetics” (sibernetik) kavramının ortaya çıkışı 1948 yılına, Norbert Wiener’in buluşuna dayanmaktadır. Wiener (1948, s. 1-29) “insanla makine, makineyle makine arasında mesaj alışverişi” şeklinde tanımladığı “sibernetik” kavramının insan-makine arasında etkileşime izin veren yapısı dolayısıyla insan hayatında önemli bir yere sahip olduğundan söz etmiştir.

Gaddis (1998) tarafından bilgisayar ile hayal ürünü dünyanın bir aradalığı şeklinde tanımlanan “sanal gerçeklik” simülatörüne ise ilk kez 1962 yılında rastlanmıştır. Morton Heilig isimli multi-medya uzmanı tarafından geliştirilen “Sensorama”⁴, insan duyularına yönelen bir makine olarak VR teknolojisinin öncülerinden olmuştur. Sinemada katharsisi amaçlayan bu makine, sesteki kokuya bütün duylara seslenebilecek bir kapasitede düşünülmüş; ancak dönemin şartları gereği yeterli finansal destek bulamadığı için hayata geçirilememiştir.

Oppenheim’in (1993, s. 217) insan ve makine arasındaki etkileşimin görsel ve işitsel teknolojiler yardımıyla algılanması olarak tanımladığı “sanal gerçeklik”te bugün kullanılan kasklı ekranların çıkışının ise 1966-1968 tarihlerine dayandığı düşünülmektedir. Amerikalı Bilgisayar Mühendisi Ivan Sutherland ve öğrencisi Bob Sproull tarafından geliştirilen “The Sword of Damocles” (Demokles’in Kılıcı), dönemin teknolojik imkânlarının ağır malzemeyi kullanılabilir duruma getirme gücüne sahip olmaması dolayısıyla tavandan sarkıtılarak kullanılan bir cihazdır (Ferhat, s. 727). Kullanıcının yönüyle irtibatlı olan makine ancak kafa hareketlerini takip etme yoluyla kullanılabilmiştir. Bu tür cihazların bugünkü VR isimlendirmesine kavuşması 1980’lerde Jaron Lanier tarafından sağlanmıştır (Gonzalez-Franco ve Lanier, 2017, s. 1). 1995 yılına gelindiğinde ise üç boyutlu görüntü sağlayabilen ilk taşınabilir oyun konsolu olan “Virtual Boy” piyasadaki yerini almıştır. Bu tarihsel sürecin ardından sanal gerçekliğin ulaştığı boyutta VR başlığı “Oculus Rift”in popülerlik kazanmasının payı bulunmaktadır (Ferhat, 2016, s. 730-731).

İnsana alternatif bir “hakikat” sunan “sanal gerçeklik” teknolojisinde sentetikliğin yumuşatılması amacıyla etkileşim fikrinin geliştirilmesinden yararlanılmaktadır. Bilgisayarlar tarafından desteklenen alternatif gerçeklikler arasında oyunlar, doğal ve doğal olmayan olayların bilgisayar simülasyonları ve uçuş simülasyonu bulunmaktadır (Sherman ve Craig, 2003, s. 10-11).

2 “Örneğin Google Tilt uygulamasıyla öğrenciler alevlerle resim yaparak daha önceden yapması imkansız olan sanat eserleri ortaya koyuyor. Öğrenciler bu teknolojiyle insan vücudunun içerisinde yolculuk yapıyor, biyolojiyi keşfediyor ya da geçmişe giderek tarih öğreniyor. Bu sayede öğrencileri sınıfların duvarlarından dışarıya çıkartabilir ve dünyanın her yerine götürebilirsiniz” (Bradbury, 2020, <https://tr.euronews.com/2020/11/05/sanal-gerceklik-vr-teknolojisi-gunluk-hayat-m-z-nas-l-kolaylast-r-yor>).

3 “Ve mimarlık alanı... Burada sanal gerçeklik başlangıçtan inşaata kadar tüm süreci yeniden şekillendiriyor” (Bradbury, 2020, <https://tr.euronews.com/2020/11/05/sanal-gerceklik-vr-teknolojisi-gunluk-hayat-m-z-nas-l-kolaylast-r-yor>).

4 “Bu sistem, kullanıcıya 3D renkli görüntü, stereo ses, hareket, koku, hatta rüzgâr etkisi veren titreşimli bir koltuktan oluşmaktadır. Kullanıcı New York’ta motosiklet gezintisi yaparken yüzünde rüzgârı hissederek yanından geçtiği restoranlardan gelen yemek kokularını da algılayabiliyordu” (Ferhat, 2016, s. 727).

5. Araştırmanın Metodu

Niteliksel bir inceleme olan çalışmada vaka analizine başvurulmuştur. Yöntem ve teknik belirlemede çalışmanın literatür kısmında değerlendirilen konuların açıklanmaya ve örneklendirmeye muhtaç yapıları etkili olmuştur. Zira "post-truth" kavramı bir yandan bu çağı tam anlamıyla açıklayan doğası diğer taraftan henüz yeni bir alan olması dolayısıyla gerçek hayattan kesitler yardımıyla anlamlandırılmayı beklemektedir. Aynı şekilde içinde bulunduğumuz çağın yeni mekânı olarak bina edilen siber mekân gerçeğine dair iyi bir açıklamanın vaka analiziyle mümkün olacağı düşünülmüştür. Bu kapsamda ilk adım olarak literatür tarama yoluyla konu açıklığa kavuşturulmuş, ardından "neden" ve "nasıl" sorularına cevap niteliğindeki vaka çözümlenmiştir.

Bir soruşturma biçimi olan vaka çalışmasında incelemeye tabi tutulan olayın ilgi çekici olması gerektiği bilinmektedir (Stake, 2005, s. 136). Örnek olay incelemesinde amaç; anlaşılması, anlamlandırılması gereken insan faaliyetlerini, sosyal hakikatleri çözümlenebilmeyi sağlamaktır. Nitekim Gerring'e göre de ortak meseleye dayanan durumların farkına varılması, anlama kavuşması kimi zaman bir durumun detaylıca ele alınmasıyla mümkün olmaktadır. Evrene analitik genellemeler yapmaya izin veren bir yöntem olarak nitel veri çözümlenmesi derinlikli bir konu bütünlüğü eşliğinde analizde bulunmayı, sonucunda da muhatap olduğu ne, nasıl, neden sorularına cevap niteliği taşıyan çıktılar ortaya koymayı sağlamaktadır. Keza vaka analizi de gerçek hayatın içinde gelişen bir hadisenin taşıdığı farkına varılmayı, gözler önüne serilmeyi, çözümlenmeyi ve anlaşılmayı bekleyen malumatlar dizisiyle ilgilenmektedir. Gerring'e (2007, s. 17) göre bir vaka çalışmasından bahsedebilmek için tercih edilen yöntemin niteliksel olması, bir fenomenin kapsamlı incelenmesini sağlayan araştırmanın bütünsellik taşıması, doğal yoldan toplanmış kanıtlar barındırması, gerçek hayat bağlamında ortaya çıkması gerekmektedir.

Çalışmada bugün teknolojinin en son aşamasına tanıklık eden dünyanın durumuna ilişkin açıklayıcı bir örnek olarak kendini gösteren "I Met You" adındaki sibernetik buluşma alanyazından derlenen bilgiler ışığında değerlendirilmiştir. Vaka analizi tekniğine özgü açıklayıcı desenden yardım alınarak teorik önermelerin izini süren araştırmada nedensellik üzerinde durulmuştur. Nitekim çalışmada ele alınan örnek olay araştırmanın yürütüldüğü dönemde benzeri bulunmayan, özgün bir forma sahiptir.

6. "Hakikatimsi" Kavuşma: Sanal Kızıyla Buluşan Güney Koreli Anne Örneği

Baudrillard'ın (2010, s. 14) "gerçekle gerçeğin simüle edilmiş modellerini üst üste bindirmeye" çabaladığını iddia ettiği "çağdaş simülatörler", bugün yaşanan "sanal gerçeklik" örnekleri üzerinden kendini açığa vurmaktadır. "Sahte" olanın "hakikat"i yerinden ettiği bir dünyanın kanıksanmasıyla açıklamanın mümkün olduğu "hakikat sonrası" çağda McLuhan'ın teknolojinin insanın uzantısı olduğu iddiasının geçerlik kazandığını görmek güç değildir. Nitekim ona göre insan uzantısının son aşaması duyu organları ve sinirlerin olduğu gibi bilincin teknolojik simülasyonudur (McLuhan, 1994, s. 3).

"Gerçek" olanın kırılma yapısı, insanın zaman ve uzamdan kurtulma arzusu, acı veren gerçeklikten kaçış çabası gibi gerekçelerden yardım alınarak anlamlandırmaya başvurulduğunda, fiziki dünyanın sanal dünya karşısındaki mağlubiyetini bedensizleşme, ölümsüzlük gibi etkenlere bağlamak gerekliliği kendini göstermektedir. Zira VR teknolojisinin insana sunduğu başlıca hizmetin "bedensizleşme"yi mümkün kılmak olduğu bilinmektedir. Fiziki dünyada olduğu gibi duyu organlarıyla aktif hale gelen insan bedensel olarak cihazın içinde var olabilmektedir (Ercan, 2019, s. 122). Fiziksel duyum yoluyla

çevre unsurlarının farkına varmak şeklinde tanımlanan algılamanın gerçekleşebilmesi için, “sanal”lık kazanan insanın görsel, dokunsal ve işitsel sensörlerle donatılması gerekmektedir (Thalmann ve Thalmann, 1994, s. 5). Thalmann (1994, s. 7) “sanal gerçeklik” durumunda iki farklı etkileşim türünden bahsetmektedir. Buna göre sanal insanlar arasında etkileşim sağlanabileceği gibi sanal insanla gerçek insan arasında da etkileşim mümkün hale gelebilmektedir. Çalışma kapsamında incelemeye alınan örnek olayda da “sanal” ve “gerçek” arasında oluşan etkileşimin varlığı gözlenmektedir. Ne var ki bu örnekte bir etkileşimden ziyade yalnız “gerçek” insanın karşısında duran “sanal”a yönelmesi ve duygulanımı söz konusudur.

“Gerçek” olanın, gerçekliğini yitirdiği tamiri mümkün olmayan bir noktada durduğu dünyada ölmenin de imkânsız hale geldiğinden yakınan Baudrillard’ın (2015, s. 14; 2010, s. 15) ölür ölmez dirilebilen “simülakr”ının varlığı ele alınan vaka üzerinden de kendini göstermektedir. Nitekim bu olay 2016 yılında ölen çocuğuyla buluşan Güney Koreli anneyi konu edinmektedir; anne “gerçek”, çocuk “sanal”dır. Annenin kanser hastalığı dolayısıyla kaybettiği yedi yaşındaki kızıyla dört yıl sonra siberetik mekanda buluşmasında taraflardan biri “yapay”, “sanal”, insan üretimiyle diğer tarafın tamamen “gerçek” olması VR teknolojisinin ulaştığı kullanım alanının genişliğini kanıtlamaktadır. “I Met You” (Seninle Buluştum) isimli belgeselde yer verilmek üzere kurgulanıp 9 dakika 38 saniyelik bir sürede gerçekleşen bu olayda “sanal gerçeklik” teknolojilerinden yararlanılarak anne Jang Ji-sung ile kızı Nayeon daha önce sıklıkla gittikleri parkın simülakrında bir araya getirilmiş; stüdyo ortamında taktığı gözlük aracılığıyla anneye çocuğunu görme fırsatı sunulmuştur. Bu “kurgu gerçeklik”te yalnız görme duyusuna hitap edilmemiş, yanı sıra anneye giydirilen bir çift eldiven yardımıyla da dokunsallık sağlanmaya çalışılmıştır (BBC, 2020; Habertürk, 2020; TRTHaber, 2020).



Görsel 1

Sekiz aylık çalışma sonunda ölen kızın görüntüsünün oluşturulduğu “sanal gerçeklik”te bir çocuk manken kullanılmış, ardından mankenin görüntülerinin üzerine Nayeon’un bedeni yansıtılarak anneye “hakiki olmayan” çocuğuna kavuşma imkânı tanınmıştır. Nayeon’un gerçek sesinin de kullanılmasıyla gerçeğin kopyası olmaktan öte onun yerine geçen bir simülakr yaratılmıştır. Yeşil bir fona sahip stüdyoda VR gözlük ve eldiven giydirilen anne bir anda kendini kızıyla gittiği parkta bulmuş, çok geçmeden kızının uzaklardan koşarak bulunduğu yere geldiğini görmüştür (00:08). Hipergerçeklikle baş başa bırakılan annenin karşısında canlı halde gördüğü çocuğu, ona dokunması, onunla sarılıp konuşması ne kadar “sahte” ise annenin yaşadıkları, duygu, his ve düşünceleri o denli “gerçek”tir.



Görsel 2

Çalışma kapsamında incelenen bu vaka; "post-truth" olarak adlandırılan "hakikat sonrası" dünyada insanın "hakikat" ile "sahte" arasındaki ayrımın görünmezliğinde kendini kaybetmesinin yanında, "gerçek" olandan değil onu mutlu edecek "sahte"den yana olduğunun kanıtlayıcısı olarak karşımızda durmaktadır. Lyotard'dan (1984) ilhamla teknolojinin yalnız insan yararına işlemediğini yanı sıra "hakikat"ın gözden düşmesinde pay sahibi olduğunu düşünmek mümkündür. Zira ona göre bu çağda aklın yerini teknolojik gelişmeler eşliğinde ön plana çıkan insanî arzular almıştır (Lyotard, 1984, s. 10). Keza annenin belgeselde kullandığı "çok kısa sürdü ama çok mutlu bir andı" (BBC, 2020) sözlerinin Lyotard'ı onaylar nitelikte olduğu görülmektedir. Böylelikle Baudrillard'ın (2015, s. 15) da dediği gibi "ilke ve kavram olarak gerçeklik aşamasından gerçeğin teknoloji yoluyla gerçekleştirilme ve sürdürülme aşamasına geçilmiştir."



Görsel 3

Bilinç ve duygulardan kaynaklanan davranış süreçlerinin simülasyonu da dâhil olmak üzere canlı organizmaları ve canlıları bilgisayarla yeniden yaratmaya çalışan bütün teknikleri ifade eden "yapay yaşam"da yaşanan "sanal gerçeklik", "gerçek" insanın "sanal" dünyaya, tamamen bilgisayar tarafından yaratılan dünyaya dalması anlamına gelmektedir. Bu, sanal dünyadan nesnelere etkileşim, onların manipülasyonu ve "insan" kullanıcının sanal dünyada gerçek bir katılımcı olduğu hissi anlamına gelmektedir (Thalmann, 1994, s. 9). Nitekim incelenen örnek olayda da bir simülasyonun içinde olduğunu bildiği halde "sanal" olanın tattırdıklarından yana eğilim gösteren anne bu buluşmada kızının

doğum gününü kutlamış, pastanın üstündeki mumları birlikte söndürme mutluluğunu yaşamıştır (05:57). Ebediyen göremeyeceğini bildiği “gerçek” çocuğunu “yalan da olsa” görmeyi seçmek, “post-truth” çağa özgü insan modelinin resmini yansıtmaktadır. Nesnel olguların duygulardan daha az değerli görülmesinin yarattığı bir dünyayı açıklayan “post-truth” dönemin insanı, kendi “hakikat”ini kabullenmek yerine içinde bulunduğu daha iyi bir gerçekliği vadedene sarılmaktadır. Robins (2013, s. 45-50) bu tutunmayı bir tür büyülenmeyle açıklamakta, acı veren “hakikat”in büyüleyen bir “sahte”ye değişilebilmesini gerekçelendirmeye çalışmaktadır.



Görsel 4

Bir kurgu ürünü olan belgeselde, “gerçek” olanı temsilen orada bulunan “sanal” kızına dokunan annenin ellerinin titrediği, yaşadığı özlem ve mutluluk duygularının ağırlığı sebebiyle ağladığı görülmektedir (01.30). Yeşil zemin üzerinde bulunan her şeyin “sahte”; buna karşılık yalnızca annenin “gerçek” bir insan, hissiyatının da düşüncelerinin de “hakiki” olması dolayısıyla burada rıza gösterilerek sömürülme durumunun varlığına işaret etmek gerekmektedir. Nitekim annenin belgeselde yer alan “belki bu gerçek cennet. Nayeon’la buluştum. Beni gülümseyerek çağırdı. Çok kısa sürdü ama çok mutlu bir andı. Sanırım hep görmek istediğim rüyayı gördüm” (BBC, 2020) sözlerinden hareketle bu simülasyonu bir tür rüya olarak nitelediği görülmektedir. Ne var ki bu bir rüya değildir; gerçek dünyaya iştirilmiş yapay bir siber mekân, bir simülasyondur. Sömürünün yaşandığı yer ise anne için kısa süreli de olsa “gerçek” ile “sahte” arasındaki çizginin görünmezlik kazanmasıdır. Keza yaşadığı bu deneyimi rüya olarak tanımlarken kullandığı “sanırım” ifadesi annenin “gerçeklik” duygusunun aşındığını göstermek bakımından önemlidir.



Görsel 5

Zaman ve uzam kısıtından kurtardığı insana, gerçek dünya ile bilgisayar tabanlı siber dünyayı bir araya getirerek ölümsüzlüğü tattıran “sanal gerçeklik”te anne “öldüğünü düşündüğü” kızına dokunabilmiş, onunla konuşabilmiş⁵, parkta koşup oynamasını izleyebildiği kızının yemek yemesine tanıklık edebilmiş, ondan çiçek alabilmişse de nihayet “hoşça kal anne, seni seviyorum” sözlerinin ardından yatağında uyumaya başlayan kızını izlerken onun kelebek olup uçtuğunu da “gözleriyle” görmüştür (08:55 – 09:32). Kısa süreli de olsa mutlu olduğu ifadesinde bulunan annenin bir anda kelebek olup gözden kaybolan kızını yeniden kaybetmeyi de deneyimlediğini söylemek zor değildir.

Sonuç

“Hakikat”in gözden düştüğü, doğrulardan çok yalanların yükselişe geçtiği, bilginin değil duyguların kıymetli görüldüğü “hakikat sonrası” zamanlarda hayatın olduğu kadar ölümün de anlamını yitirdiği görülmektedir. “Gerçek” olanın yağmaya uğradığı bu çağda inanç duygusunun da zedelendiğini görmek güç değildir. Nitekim insanın ölümlü olduğu düşüncesinin kabulü de inanca dâhildir. “Gerçek” olanın kırılabilir yapısı, insanın zaman ve uzamdan kurtulma arzusu, acı veren gerçeklikten kaçış çabası gibi gerekçelerden yardım alınarak anlamlandırmaya başvurulduğunda, fiziki dünyanın sanal dünya karşısındaki mağlubiyetini ölümlü olmaya bağlamak gerekliliği kendini göstermektedir.

Çalışmaya konu olan Güney Koreli annenin dört yıl önce kaybettiği kızıyla “sanal gerçeklik”te buluşması örnek olayı “post-truth” çağda insanlığın gerçeklikle ilişkisini aydınlatmak bakımından önem taşımaktadır. “Sanal gerçeklik” teknolojisinden yararlanıp “I Met You” isimli belgeselde yer verilmek üzere kurgulanan buluşmada, Anne Jang Ji-sung ile kızı Nayeon sıklıkla gittikleri parkın simülakrında bir araya getirilmiş; stüdyo ortamında taktığı gözlük aracılığıyla anneye çocuğunu görme fırsatı sunulmuştur. Bu simülasyonda görme duygusunun tatmininin yanında dokunsallık da sağlanmıştır. Ölen çocuğun görüntüsünün oluşturulduğu “sanal gerçeklik”te bir çocuk manken kullanılmış, ardından mankenin görüntülerinin üzerine Nayeon’un bedeni yansıtılarak anneye “hakiki olmayan” çocuğuna kavuşma imkânı tanınmıştır. Nayeon’un gerçek sesinin de kullanılmasıyla gerçeğin kopyası olmaktan öte onun yerine geçen bir simülakr yaratılmıştır. Hipergeçerçlikle baş başa bırakılan annenin karşısında canlı halde gördüğü çocuğu, ona dokunması, onunla sarılıp konuşması ne kadar “sahte” ise; annenin yaşadıkları, duygu, his ve düşünceleri o denli “gerçek”tir.

Çalışma kapsamında incelenen bu vaka; “post-truth” dünyada insanın, “hakikat” ile “sahte”

arasındaki ayrımın görünmezliğinde kendini kaybetmesinin yanında, “gerçek” olanı değil onu mutlu edecek “sahte” olanı tercih ettiğinin kanıtlayıcısı olarak karşımızda durmaktadır. Bir kurgu ürünü olan belgeselde, “gerçek” olanı temsilen orada bulunan annenin “sanal” kızına dokunduğu sırada ellerinin titrediği, yaşadığı özlem ve mutluluk gibi duyguların ağırlığı sebebiyle ağladığı görülmektedir. Ortamda bulunan her şeyin “sahte”; buna karşılık yalnızca annenin “gerçek” bir insan, hissiyatının da düşüncelerinin de “hakiki” olması dolayısıyla yaşanan sömürüye dikkat çekmek lüzum etmektedir. Sömürünün yaşandığı yer; kısa süreli de olsa “gerçek” ile “sahte” arasındaki hududun görünmezlik kazanmasıyla duyguları yağmalanan annenin, ölümü kabullenmenin lüks hale geldiği bir “üstgerçeklik”e mahkûm edilmesidir. “Hakikat sonrası” çağda deneyimlediği “hipergerçek” olayın ardından annenin “gerçeklik” duygusunun aşınmaya uğraması, “hakikat”in varlığından ziyade yokluğundan haz almaya başlaması muhtemeldir. Nitekim gerçek hayatta tattığı acı, alternatif dünyada mutluluğa dönüşebilmektedir. Ne var ki bu simüle edilmiş sahte hayatta tadılan alternatif mutluluk uzun sürmemekte, yeniden üretilen kayıpların yaşattığı boşluk derinleşmektedir.

Kaynakça

- Bajura, M. and U. Neumann (1995). “Dynamic registration correction in video-based augmented reality systems”, *IEEE Computer Graphics and Applications*, September 1995, pp. 52-60.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri*. Çev. Oğuz Adanır ve Ali Bilgin. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2010). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *Kusursuz Cinayet*. Çev. Necmettin Sevil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2010). *Küreselleşme/Toplumsal Sonuçları* Çev. Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bimber O. and R. Raskar (2005). *Spatial Augmented Reality/Merging Real and Virtual Worlds*. Massachusetts: A K Peters.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü/Paradigma*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Ercan, E.A. (2019). “Sanal Gerçeklik, Hakikat Kavramının Dönüşümü ve Popüler Kültürdeki Yansımaları”, *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 34, ss. 115-143.
- Ferhat, S. (2016). “Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik”, *TRTakademi*, Cilt 01 Sayı 02, ss. 724-746.
- Gaddis, T. (1998). *Virtual Reality in The School*. Virtual reality and education laboratory. East Carolina University.
- Gerring, J. (2007). *Case Study Research/Principles and Practices*. New York: Cambridge University Press.
- Giddens, A. (2010). *Moderniteve Bireysel-Kimlik/Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum* Çev. Ümit Tatlıcan. İstanbul: Say Yayınları.
- Gonzalez-Franco, M. and J. Lanier (2017). “Model of Illusions and Virtual Reality”, *Frontiers in Psychology*, 8, Article 1125, pp. 1-8.
- Harvey, D. (2013). *Sosyal Adalet ve Şehir* Çev. Mehmet Morali. İstanbul: Metis Yayınları.
- Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı* Çev. Nuri Plümer ve Abdülkadir Gölcü. Ankara: Nirengi Kitap.

- Keyes, R. (2017). *Hakikat Sonrası Çağ Çev.* Deniz Özçetin. İstanbul: DeliDolu Yayınları.
- Lyotard, J.F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge.* Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Manchester: Manchester University Press.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space* Trans. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell.
- Manuri, F. and A. Sanna (2016). "A Survey on Applications of Augmented Reality", *ACSIJ Advances in Computer Science: an International Journal*, 5(1), pp. 18-27.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media/The Extensions of Man.* Cambridge: MIT Press.
- Oppenheim, C. (1993). "Virtual reality and the virtual library", *Information Services&Use*, 13(3), pp. 215-227.
- Milgram, P., H.Takemura, A. Utsumi and F. Kishino. (1994). "Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum", *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, 2351, pp. 282-292.
- Milgram P. and F. Kishino. (1994). "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays", *IECE Trans. Inf. & Syst.*, E77-D, 12, Special Issue on Networked Reality ,pp. 1321-1329.
- Robins, K. (2013). *İmaj. Çev Nurçay Türkoğlu.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sherman W.R. and Craig A.B. (2003). *Understanding Virtual Reality/Interface, Application, and Design.* San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Stake, R.E. (2005). Case Studies. N.K. Denzin and Y.S.Lincoln (Ed.), *Strategies of Qualitative Inquiry* in (pp. 134-164). Thousand Oaks: Sage. 2nd Ed.
- Thalmann, T. and Thalmann, N.M. (1994). *Artificial Life in Virtual Reality.* New Jersey: John Wiley and Sons Ltd.
- Virilio, P. (1991). *The Lost Dimension* Trans. Daniel Moshenberg. New York: Semiotext(e).
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine.* Cambridge: The M.I.T. Press.

İnternet Kaynakları

- Alkan, M. A. (2020). "Sanal Gerçeklik (Virtual Reality)", *Türkiye'nin Endüstri 4.0 Platformu.* <https://www.endustri40.com/sanal-gerceklik-virtual-reality/>
- BBC, 10.02.2020. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691> , Erişim Tarihi: 15.02.2020.
- Bradbury, S. (2020). "Sanal Gerçeklik VR Teknolojisi Günlük Hayatımızı Nasıl Kolaylaştırıyor?", <https://tr.euronews.com/2020/11/05/sanal-gerceklik-vr-teknolojisi-gunluk-hayat-m-z-nas-l-kolaylast-r-yor> , Erişim Tarihi: 15.02.2020.
- Habertürk, 10.02.2020. <https://www.haberturk.com/video/haber/izle/olen-kizinin-sanal-gerceklikteki-goruntusuyle-gorustu/673271> ,Erişim Tarihi: 15.02.2020.
- Kalfa, T.K. (2020). "Bir Annenin, Hayatını Kaybetmiş Çocuğuyla VR Aracılığıyla Buluştuğu Aşırı Duygusal Video", <https://www.webtekno.com/anne-olen-kiziy-la-vr-sayesinde-bulustu-h85366.html>
- TRT Haber, 10.02.2020. <https://www.trthaber.com/haber/dunya/sanal-gerceklikle-olen-kizini-goren-guney-koreli-anne-459642.html> , Erişim Tarihi: 15.02.2020.

Extended Abstract

Purpose of Research

The aim of the study based on the case study that South Korean mother who lost her daughter with cancer in 2016 and daughter in cybernetics after four years is to reveal the point the technology has reached and to prove that the new space created damages the connection between human and reality.

The event of meeting in “virtual reality” is important in terms of illuminating the relationship of humanity with reality in the “post-truth” era. In the documentary titled “I Met You” using “virtual reality” technology, Jang Ji-sung and her daughter Nayeon were brought together in the simulated park they often visit and the mother was given the opportunity to see her “unreal” child with the glasses she wore in the studio environment. In this case, one of the parties is virtual but the other side is completely real. The event proves the assumption that the “fake” in the “post-truth” age also generates intimate feelings and that holding onto lies is easier than accepting the truth. As a matter of fact, although the meeting is an unrealistic event when the mother sees the daughter “produced” by technology, her feeling is not the happiness, serenity, contrarily the pain of losing again. In this event, the virtual environment built by technology stands out as a medium where pain is reproduced rather than utilitarian.

Research Questions

The research questions are as follows: “is this meeting in ‘virtual reality’ an example that illuminates the relationship of humanity with reality in the ‘post-truth’ era?”, “is it possible to evaluate the virtual environment built by technology based on this case study as an environment where pain is reproduced rather than benefit?”, “does this case study explain that the people of the post-truth age choose to be on the side of ‘lie’ rather than ‘truth’?”

Literature Review

In the study, the post-truth period is discussed within the framework of postmodern debates, Baudrillard’s Simulation Theory, VR technology. In the post-truth period, which gained the fame of being an age in which “not reflecting the truth” undermines “truth”, the trues supported by emotions, not proven by facts, have increased; “objective facts” have been replaced by “persuasive thoughts”. This shift in meaning in the “post-truth” age has resulted in the blurring of the concepts of time and space. It is claimed that in the cybernetic space, which is built on a synthetic ground, human production has replaced the God miracle. Transitioning from the pre-modern magical world to the mind-first world, humanity has stayed away from reality and left itself under the magic of simulation. In this way, human being has brought self-alienation to an irreversible point. As a matter of fact, the stage reached by VR (virtual reality) technology, which is used in the simulation of natural and unnatural events, indicates the depth of the distance between “human” and “truth”.

Methodology

Case analysis was used in the study, which is a qualitative study. In determining the method and technique, the subjects evaluated in the literature part of the study, which need explanation and examples, were effective. Because the concept of “post-truth” expects to be interpreted with real life segments as it explains a new field. Likewise, it is thought that a good explanation about the reality of cyber space, which is built as the new place of our age, will be possible with case analysis. In this

context, as a first step, the subject was clarified by scanning the literature, and then the case as an answer to the "why" and "how" questions was analyzed.

Results and Conclusion

This case showed that people living in the "post-truth" world lose themselves in the invisibility of the distinction between "truth" and "fake". Also it emerges as a proof that people prefer the "fake" that will make them happy instead of the "real". In the documentary the feeling that the mother representing the truth experiences when she touches her "virtual" daughter is remarkable. Everything in the environment is "fake"; but it should be noted that only the mother is a "real" person and both her feelings and thoughts are "real". So, focusing on the exploitation experienced here constitutes the aim of the study. The place where exploitation takes place is that the mother whose feelings are plundered by the line between "real" and "fake" becomes invisible, is condemned to "superreality". It is likely that after the "hyperreal" event that she experienced in the "post-truth" age, the mother's sense of "reality" will erode and begin to enjoy the absence of "truth" rather than its presence. Thus the pain she experiences in real life can turn into happiness in the alternative world. However, the alternative happiness enjoyed in this simulated fake life is not long. Because thanks to this alternative synthetic happiness, the emptiness of reproduced losses is deepening.