

Sürükleyici Habercilik ve Uygulama Alanları Üzerine Bir inceleme¹

A Review on Immersive Journalism and Its Application Areas

Doç. Dr. Z. Burcu Şahin

İstanbul Gelişim Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü,
zbsahin@gelisim.edu.tr, İstanbul, Türkiye

ORCID: 0000-0003-1870-3073

ÖZET

Haberin üretimi ve tüketiminde kullanılan teknoloji ile kullanıcının konumu doğrultusunda sınıflandırabileceğimiz sürükleyici haberlerin en etkili ve gelişmiş örneklerini sürükleyici VR habercilik oluşturmaktadır. Sürükleyici VR haber, kullanıcıların belirli olayları ve belirli koşulları birinci şahıs bakış açısıyla deneyimlemelerini sağlayan sanal gerçeklik içeren bir haber ürününü ifade eder. Bununla birlikte sürükleyici VR haber, üreticisi tarafından zamanın akışı içerisinde seçilen sınırlı ve çerçevelenmiş bir gerçekliğin belirli bir bağlam içerisinde, belirli bir kitleye yönelik sunumunu içermektedir. Gücünü ve etkisini sürükleyiciliğinden destek olarak oluşturan kurgusal bir romanla benzer bir biçimde okuyucusunun/izleyicisinin kişiliği, eğitimi, dünya görüşü, değer yargıları, ırksal, dinsel, sınıfsal önyargıları çerçevesinde empati oluşturur ve söz konusu sınırlar içinde kendi gerçekliğini kullanıcıya aktarır. Batı'da, sınırlı biçimde gerçekleştirilen sürükleyici VR habercilik örneklerine bakıldığında da öncelikli amacının kamuoyunu bilgilendirmekten ziyade ulusal/uluslararası sorunlarda, çevresel krizlerde ve potansiyel insan hakları ihlallerinde kamuoyunun dikkatini çekmek, toplumsal bilinç oluşturmak, empati duygusunu harekete geçirmek olarak çerçevelendiği görülmektedir. Nitekim sürükleyici VR habercilik, toplumsal bilinç ve empati yaratmak adına önemli bir potansiyel sunmaktadır. Diğer yandan, bilgi-eğlence çerçevesinde kültür-sanat haberleri, belgeseller ve spor haberleri de kullanıcıların iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte habercilikten beklentilerinin arttığı günümüz şartlarında sürükleyici VR haberciliğinin farklı bir boyutu olarak kullanılabilir. Batı'da sınırlı örneklerini gördüğümüz sürükleyici VR habercilik henüz kitlesel düzeyde gerçekleşmemekte; sürükleyici haberlerin en yaygın kullanım biçimi ülkemizde de az sayıda örneğini görebileceğimiz 360 derece videolar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma, henüz ülkemizde yaygınlık kazanmayan sürükleyici VR haberciliğinin uluslararası alanda örnekler çerçevesinde incelenmesini esas almaktadır. Bu çalışmayla sürükleyici VR haberler ve haberciliğinin potansiyel risk ve fırsatlar çerçevesinde incelenmesi/değerlendirilmesi suretiyle ulusal medyada kullanımına yönelik katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik, Sürükleyici Habercilik, Metaverse, İnternet Haberciliği

ABSTRACT

The most effective and advanced examples of immersive news, which can be categorized according to the technology used in the production and consumption of news and the position of the user, constitute immersive VR news. Immersive VR news refers to a virtual reality news product that allows users to experience certain events and certain conditions from a first-person perspective. However, immersive VR news involves the presentation of a limited and framed reality, selected by its producer from the flow of time, within a specific context and for a particular audience. Similar to a fictional novel that builds its power and impact with the support of its immersiveness, it creates empathy within the framework of its reader/viewer's personality, education, worldview, value judgments, racial, religious, and class prejudices and conveys its reality to the user within these limits. When we look at the limited examples of immersive VR journalism in the West, it is seen that its primary purpose is to draw public attention to national/international problems, environmental crises, and potential human rights violations, to create social awareness, and to mobilize a sense of empathy rather than informing the public. Immersive VR journalism offers significant potential for creating social consciousness and empathy. On the other hand, culture and arts news, documentaries, and sports news within the infotainment framework can be used as a different dimension of immersive VR journalism in today's conditions where users' expectations from journalism have increased with the developments in communication technologies. Immersive VR journalism, of which we see limited examples in the West, has not yet been realized at a mass level; the most common form of immersive news is 360-degree videos, of which we can see a few examples in our country. This study is based on the examination of immersive VR journalism, which has not yet become widespread in our country, within the framework of international examples. This study aims to contribute to the use of immersive VR news and journalism in national media by examining/evaluating it within the framework of potential risks and opportunities.

Keywords: Virtual Reality, Augmented Reality, Immersive Journalism, Metaverse, Internet Journalism

¹ Bu çalışma, 5-7 Ekim 2024'te 10. Uluslararası Ege Sosyal ve Beşerî Bilimler Kongresi'nde bildiri olarak sunulmuştur.

1. GİRİŞ

Günümüzde farklı teknolojilerin çeşitli seviyelerde kullanımı, farklı habercilik türlerini de beraberinde getirmiş; habercilik hiç olmadığı kadar çeşitlenmiştir. Bunlar arasında; uzaktan kumanda edilebilen hava aracı olarak tanımlanan drone'lar, insan güvenliği için tehdit oluşturan yangın, sel, deprem gibi durumlarda, savaş alanlarında ya da kitlesel katılımın söz konusu olduğu, miting, toplantı ve etkinliklerde dinamik ve hızlı bir görüntüleme ve bilgi edinme teknolojisi olarak karşımıza çıkmaktadır (Kavaklı, 2018, s.161). Drone haberciliği, hem gazetecilikte haber toplamada bir araç hem de uzmanlık gerektiren yapısıyla farklı bir habercilik türü olarak anılabilmektedir. Mutimedya haberciliği ise habercilikte görsellerin metinlerden daha etkili olduğu varsayımına dayanmakta ve özellikle sosyal medya platformlarında gittikçe yaygınlaşmaktadır. Kısaca veriye dayanan habercilik olarak tanımlayabileceğimiz veri haberciliği ise bilgiyi/veriyi yeni araçlar, yeni teknikler ile daha etkili bir süreçten geçirmek ve bu sürecin de veri toplama, filtreleme, analiz etme, görselleştirme ve hikayeleştirme aşamalarını kapsayarak olgunlaşması anlamına gelmektedir (Dağ, 2015, s.14). Yukarıda anılan habercilik türlerinin veri toplama ve haberi oluşturmada farklı tekniklere işaret ettiği görülmektedir. Sürükleyici habercilik, bütün bu yöntemleri içerebilmekle birlikte haberin tüketilmesine ilişkin sunduğu farklı deneyimle ön plana çıkmaktadır. Drone gazeteciliği, robot gazeteciliği, veri gazeteciliği, multimedya gazeteciliği, video oyunu gazeteciliği vb. isimlerle adlandırılan bu habercilik türlerinin yanında sürükleyici VR habercilik, kullanıcıyı birinci kişi olarak merkeze taşıyan ve haberle etkileşime girmesini sağlayan yapısıyla dikkat çekmektedir.

Haberde sürükleyicilik esaslarının kullanımı, yeni bir kavram değildir. Yeni habercilik anlayışının tartışılmaya başlandığı 1960'lı yıllardan itibaren, haber üreticisinin öznel bakış açısını içeren haber aktarım yöntemleri, gündeme gelmeye başlamıştır. Ancak habercilikte sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, sürükleyicilik kavramının haberle ilişkisinin tekrar gözden geçirildiğini ve haber anlatım tarzlarında önemli bir kırılma ve dönüşüm yarattığını söylemek mümkündür.

Sanal gerçekliği esas alan sürükleyici habercilik, kullanılan teknolojinin niteliği itibarıyla kendi içinde çeşitlenebilmektedir. 360 derece video kameralarla çekilen ve Google Cardboard gibi basit bir karton sanal gerçeklik gözlüğüyle deneyimlenebilen sürükleyici içerikler/haberler bu türün en temel ve en basit örneklerini oluşturmaktadır. Ülkemizde de NTV haber sitesi, NTV 360 başlığı altında bilgisayar ve akıllı telefonlarda sürükleyici özelliğiyle ya da sanal gerçeklik gözlüğüyle deneyimlenecek sınırlı sayıda haber içeriği sunmaktadır. Diğer yandan, "varlık, beden sahipliği, katılım, duygu ve siber hastalık" olarak sıralayabileceğimiz sürükleyicilik esaslarını ileri seviyede taşıyan ve oda ölçeğinde sanal gerçeklik sunan CAVE uygulamaları, yüksek maliyet ve teknoloji gereklilikleri nedeniyle henüz haber alanında yaygınlık kazanmamıştır. CAVE'lerin maliyeti kullanım amaçlarına göre değişebilmekle birlikte, dört duvarlı geleneksel CAVE'ler 100.000 \$ ile 1.000.000 \$ arasında yer aldığı görülmektedir (mechdyne.com, Erişim Tarihi: 04.12.2024).

Uluslararası alanda açlık, savaş, karbon ayak izi, insanlık suçları, mülteci sorunu gibi konularda örnekleri tasarlanan sürükleyici VR haberlerinin içerikleri, söz konusu habercilik türünün uygulama amacının kullanıcıları empatiye yönlendirmek suretiyle toplumsal bilinç yaratmak ve belirli sorunlara yönelik çözüm üretmek olduğuna işaret etmektedir. Ancak kullanıcıların "oradaymış hissi" ve "beden sahipliği" suretiyle deneyimledikleri ve haberle etkileşime girdikleri bu yeni habercilik türünün çoğunlukla dramatik hatta travmatik deneyimlerden oluşmasının kullanıcılar üzerinde potansiyel etkileri hususunda henüz yeterli araştırma mevcut değildir. Diğer yandan haber üreticileri tarafından özenle seçilen, çerçevelenen ve sanal gerçeklik aracılığıyla yeniden yaratılan gerçekliğin, gerçek hayatla ne kadar örtüştüğü ve bir manipülasyon aracı olarak potansiyel gücü de tartışmalıdır.

Bu çalışma, henüz ülkemizde yaygınlık kazanmayan sürükleyici VR haberciliğinin uluslararası alanda örnekler çerçevesinde incelenmesini esas almaktadır. Bu çalışmayla sürükleyici VR haberler

ve haberciliğin potansiyel risk ve fırsatlar çerçevesinde incelenmesi/değerlendirilmesi suretiyle ulusal medyada kullanımına yönelik katkı sağlamak amaçlanmıştır.

2. METAVERSE VE HABERCİLİK ALANINA YANSIMALARI

İlk olarak, Yazar Neal Stephenson'ın 1992 yılında yayınlanan “Snow Crash” adlı romanında tanımlanan Metaverse, insanların gerçek dünyanın fiziksel sınırlamaları olmaksızın birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşimde buldukları 3D (üç boyutlu) VW'leri (sanal dünyalar) tanımlamak için kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkar (Narin, 2021, s.17). Bunlardan en popüler olanı ise 2003 yılında Linden Lab tarafından geliştirilen Second Life'tır (SL, www.secondlife.com). Second Life'in kullanıcılar arasında yaygın bir biçimde kullanılmaya başlaması, çeşitli kurum ve kuruluşların da dikkatini çekmiş; gerçek dünyanın unsurları sanal dünyada yansımalarını oluşturmaya başlamıştır. Örneğin Reuters, Second Life bünyesinde bir büro açıp burada ilk muhabirlerini görevlendirmiş; BBC de kendi sanal bürosunu açarak onu izlemiştir. (Şahin ve Avşar, 2023, s.74). Metaverse, gazetecilere sahaya gitmeden dünyanın dört bir yanındaki olayları anında raporlayabilme imkanı sağlamakta; bu özelliğiyle hızlı bilgi aktarımını da farklı bir boyuta taşımaktadır.

Sanal gerçeklik, gerçek veya hayali bir ortamın kopya edilmesi ve kullanıcıların orada olma ve varlık hissiyle söz konusu ortamla etkileşime girmesine imkân sağlayan sürükleyici bir medya deneyimi olarak tanımlanmaktadır (Koçak, 2020, s.95). Metaverse ise bir bakıma bu sanal gerçekliklerin ve dijital dünyaların birleştiği bir evren olarak karşımıza çıkar (TRT Haber'den akt. Şahin ve Avşar, 2023, s. 69). Bir diğer deyişle, gerçek dünyaya alternatif olarak geliştirilen ancak gerçek dünyanın yansımalarını da içinde barındırabilen farklı sanal gerçekliklerin oluşturduğu bir bütündür.

“Sanal gerçeklik, hayali bir gerçekliği fiziksel duyularımızın çoğuyla deneyimleyebildiğimiz bir ortamdır; yani, deneyim sırasında hayal gücümüzü daha az kullanırız ve daha çok içerik oluşturucunun hayal gücüne güveniriz. Başka bir deyişle sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliğe yaklaşan simüle edilmiş bir deneyim yaşamamızı sağlayan bir ortamdır. Sanal gerçeklik ayrıca fiziksel gerçekliğin tehlikesini kasıtlı olarak azaltmamıza ve gerçek dünyada mümkün olmayan senaryolar yaratmamıza da olanak tanır.” (Sherman ve Craig, 2003, s.10).

Metaverse, gündeme geldiği ilk andan itibaren psikolojik, kültürel, siyasi, ekonomik ve toplumsal boyutlarıyla tartışılmaktadır. Diğer yandan, bir anlamda birbirlerinin zıttı olarak konumlandırılmış sanal gerçeklik ve gerçeklik arasındaki sınır gittikçe belirsizleşmekte ve modern hayat “sanal” banka şubeleri, dersler, oyun odaları, sohbet odaları ve kimliklerle girift bir yapıya bürünürken dışardaki gerçekliğin yansımaları da Metaverse'de yerini almaktadır. Metaverse; kullanıcılarda, gerçek dünyadan yalıtılmış, alternatif ve özgür bir alan izlenimi yaratabilmektedir. Ancak Metaverse “kontROLSÜZ” bir alan değildir; çağın en önemli zenginlik kaynağı sayılabilecek “verilerle” bezenmiştir ve bu veriler çoğunlukla gerçek dünyada karşılığını bulur. “Karşıt bakış açılarını ortadan kaldıran periyodik, geçici ve uyarlanmış deneyimler yoluyla kullanıcıları etkilemek için Metaverse'te gelişmiş makine ve derin öğrenme algoritmaları kullanılır. Gelişmiş sürükleyici yetenekler, insanları tercihlerine uyan şeylere inandırmayı daha da kolaylaştırarak kendilerini rahat hissettikleri, kendilerini onayladıkları akışa sürükler” (Okkay, 2023, s.12). Özgürlük algısıyla donatılan kullanıcılar, sürekli bir şekilde veri izleme ve analizine tabi olmaktadır. Diğer yandan özgürlükler, kullanıcıların kendi verileriyle oluşturulmuş algoritmalarla sınırlanmaktadır. Bu algoritmalar, yüzlerce yılda oluşmuş kültürel kalıpları, önyargıyı ve ayrımcılığı tekrarlayabildiği ve pekiştirebildiği gibi bireylerin açık bir manipülasyona maruz kalma ihtimalini de içinde barındırır.

Metaverse'ün ve sanal medya ortamlarının psikolojik ve duygusal manipülasyona oldukça elverişli bir alan yarattığına işaret eden Sanchez-Acedo ve arkadaşları, söz konusu alanın oldukça sofistike bir dezenformasyon aracı olarak kullanılabileceğini ifade etmektedir (2023, s.2). Diğer yandan birçok teknolojik gelişme, ahlaki bir boyutu beraberinde getirerek etik tartışmalarına zemin hazırlamaktadır. Nitekim ahlaki felsefeler ve ilkeler günlük ve profesyonel hayatın herhangi bir

alanına uygulanabilme potansiyelini içinde barındırır. Bu tartışmalar, sanal gerçeklik teknolojileri üzerinden gerçekleştirilen habercilik pratikleri üzerinde yoğunlaşmaktadır. Nitekim onlarca yıldır tartışılan habercilik ahlakı, yeni medya ile farklı bir boyuta taşınmış; kullanıcının hem üretim hem tüketim sürecine aktif katılımıyla genişlemiştir. Metaverse, bir bakıma, ahlaki alanın aktörlerini tekrar sınırlamakta; haberciliğin ahlaki ilkelerinin uygulanmasını önemli ölçüde haber profesyonellerinin irade ve kontrolüne bırakmaktadır. Ancak haberlerin etki gücünün artması sorumluluğun da artması anlamasına gelecektir

Bu yeni üretim süreci, beraberinde habercilikte yeni becerileri ve uzmanlık alanlarını da getirmektedir. Bu doğrultuda, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin gazetecilik mesleği üzerine bir diğer önemli etkisi olarak yeni mesleki pratiklerin ortaya çıkması da gösterilebilir. Bunların en önemli örnekleri arasında kullanıcıya farklı haber deneyimi sunan sürükleyici VR habercilik, sürükleyici haberciliğin farklı bir seviyesini oluşturan 360 derece habercilik, drone haberciliği, robot haberciliği ve veri haberciliği sayılabilir.

Yüzlerce yıllık geçmişle birlikte habercilik, tarih boyunca farklı araçlar ve farklı hikâye anlatım biçimleriyle kendini dönemin şartlarına uyarlamakta, hatta dönemin şartlarının oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Nitekim dijital habercilik, son yıllarda interaktif ve mobil platformları kullanarak hikâye anlatımının sınırlarını genişleten ve tüketicilerle yeni ilişkiler kuran yeni dijital hikâye formlarıyla karşımıza çıkmakta ve çok çeşitli yollarla daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.55). Sanal gerçeklik teknolojileriyle harmanlanan sürükleyici habercilik de yeni bir habercilik formu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanal gerçeklikle birlikte gündeme gelen diğer kavramlar artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik ve genişletilmiş gerçekliktir. Artırılmış gerçeklik mevcut gerçekliğin üzerine çeşitli araçlarla sanal gerçekliğin bindirilmesidir. Karma gerçeklik, gerçek ve sanal dünyaların eş zamanlı olarak birbirleriyle iletişime geçecek şekilde birleştirilmesini ifade eder. Genişletilmiş Gerçeklik veya Çapraz Gerçeklik (XR) ise bir dizi sürükleyici teknolojiyi içeren bir şemsiye terimdir; verilerin temsil edildiği ve yansıtıldığı elektronik, dijital ortamlar (XR), Sanal Gerçeklik (VR), Artırılmış Gerçeklik (AR) ve Karma Gerçekliği (MR) içerir (Mystakidis, 2022, s.487).

Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) ve çapraz gerçeklik (XR) kavramlarıyla tekrar gündeme gelmekle birlikte sürükleyici habercilik, yapısı itibarıyla yeni bir kavram değildir. İnsan dünyayı anlatı aracıyla tanımakta, anlatıyı ise medya aracılığıyla algılamaktadır (Yöndem ve Karadağ, 2023, s.30). Yetkin (2022), gazetecinin öznel katılımıyla haberin bir unsuru haline geldiği 1960'lar ve 1970'lerde, birinci şahıs anlatımla yazılan metnin okuyucu tarafından roman gibi okunabilecek çelişkili hikâye anlatım tarzının kullanılmasıyla edebi ya da sürükleyici haberciliğin söz konusu olduğunu ifade etmektedir (s.107). Bir diğer deyişle, sürükleyici habercilik, doğrudan 360 derece videolarla ya da VR'la ilişkilendirebileceğimiz yeni bir kavram değildir. Nitekim kavram, tarihsel olarak "Yeni Gazetecilik Hareketi" dediğimiz döneme işaret eder. 1960'ların ve 1970'lerin Yeni Gazetecilik Hareketi, uzun metrajlı film türünden doğmuş ve gazeteciyi haberin bir parçası olarak belirgin bir şekilde ön plana çıkarmıştır (Jones, 2017, s.174). Bu yeni yaklaşım, geleneksel haber anlatımının duygusal katılım içermeyen gerçekçi ve nesnel yapısına karşılık öznel bakış açısıyla gazeteciyi de haberin bir parçası haline getirmiştir (Meijer 2001'den akt. Jones, 2017, s.174).

Bununla birlikte sanal gerçeklik, haberin derinlikli ve etkileyici bir biçimde inşa edilmesine (Şahin ve Avşar, s.68) katkısıyla sürükleyici haberciliği farklı bir boyuta taşımıştır. Bilgisayar simülasyonu gerçekliği olarak da adlandırılan sanal gerçeklik; gerçek bir ortamı kopyalayan veya hayali bir dünya yaratan sesler, görüntüler ve diğer duyumları üretmek için VR başlıklarını kullanan teknolojileri ifade eder (<https://www.tiridi.com/sanal-gerceklik/sanal-gerceklik-nedir.htm>, Erişim Tarihi: 10.09.2024). Bir diğer deyişle 360 derece kameralarla kaydedilen veya bilgisayarla üretilmiş içerikler kullanıcının "gerçekmiş gibi" hissini deneyimleyeceği şekilde en az üç boyutlu olarak tekrar

inşa edilir. Bu doğrultuda, VR ve 360 derece videolar, izleyicinin olayları ve durumları ilk elden deneyimlemesini sağlamak, izleyiciyi deneyimin merkezine yerleştirmek ve böylece başka bir yerde ve zamanda olma, başka insanların hayatlarını ve hikayelerini yaşama hissi yaratmak için kullanılmaktadır (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.56). Ancak kullanıcıya tanınan bu özerklik, haberin üreticisinden kopuk olduğu anlamını taşımayabilir. Nitekim bir anlatıda etkileşim olmadığında, anlatı yine de muhabir tarafından yönlendirilir ve çerçeveleme buna göre yorumlanabilir (Jones, 2017, s.182) Bu da özellikle sınırlı sürükleyici özelliklere sahip 360 derece videoların içerik seçimi ve çerçeveleme açısından geleneksel medya içerikleriyle benzer özellikler taşıdığına işaret etmektedir.

3. SÜRÜKLEYİCİ HABERCİLİK

Sanal gerçeklik, gazetecilik alanında da oldukça geniş bir uygulama yelpazesini kapsamakta olup, bu uygulamaların temel özelliği, gerçek dünyada hissedilen duygularla aynı duyguları yaşatacak sürükleyici bir deneyim sunmasıdır (Ferjoux et Dupont, 2020). Sanal gerçeklik, hikâyenin bütün mekânını 360 derecelik çekimlerle anlatma platformudur ve kullanıcının potansiyel olarak dokunmatik görüntüleri izlemelerine izin vermektedir (Şahin ve Avşar, 2023, s.68).

Habercilikte sanal gerçekliğin kullanımı, karşıt görüşleri ve etik kaygıları da beraberinde getirmiştir. Örneğin Kukkakorpi ve Pantti'ye (2020) göre; habercilik alanında sanal gerçekliğin temel amacı, mekânı gerçek hayattaki karakterler gibi deneyimlemek ve olayların yayınlanan habere "daha az filtrelenmiş" olduğu yanılsamasını yaratmaktır (s.3) Diğer yandan de la Pena ve arkadaşları, sürükleyici gazetecilikle "bağlantıyı ortaya çıkaran, kayıtsızlığa karşı çalışan ve sunuma değil, deneyime dayalı bir gazetecilik türüne" işaret ettiklerini ifade etmektedirler (2010).

Sürükleyici VR haberleri, izleyicilerin haber raporlarındaki belirli olayları ve belirli koşulları birinci şahıs bakış açısıyla deneyimlemelerini sağlayan bir haber ürününü ifade eder (Wu vd. 2021, s.1). "Sürükleyici habercilik" ve "VR haber" kavramları 360 derece kamera ile çekilen ve farklı teknolojik seviyelere sahip sanal gerçeklik gözlükleriyle izlenmeye imkân veren haberciliği, "daldırma" kavramı ise VR haberleri izleyenlerin içeriği duygusal ve algısal olarak deneyimleyebilmelerini ifade etmektedir (Erken, 2019, s.6).

Bilgisayar Bilimleri alanındaki yenilikler; insan etkileşimini, iletişimi ve sosyal işlemleri değiştirip zenginleştirdiği için günlük yaşamda önemli bir rol oynamaktadır (Mystakidis, 2022, s.486). İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte internet haberciliğinin doğması, haber aktarımında doğrusal-doğrusal olmayan haber aktarımı ayrımını beraberinde getirmiştir (Özkan, 2020, s. 149). Doğrusal olmayan parçalı haber yapısı ile internet haberciliği, geliştirdiği yeni araçlarla gün geçtikçe farklılaşan ve güçlenen bir görüntü sergilemektedir.

De la Pena ve arkadaşları (2010) teknoloji düzeyini esas alarak temel bir ayrıma gitmekte ve söz konusu teknolojileri, düşük seviyeli sürükleyici habercilik ve derin seviyeli sürükleyici habercilik olarak ikiye ayırmaktadır. Derin seviyeli sürükleyicilik ya da bu çalışmada kullandığımız adıyla Sürükleyici VR haberler, sürükleyiciliğin esaslarını tam olarak sağlamakta; bir diğer deyişle varlık, beden sahipliği, katılım, duygu ve siber hastalık kavramlarının (Hardee ve McMahan, 2017) tam karşılığını oluşturabilmektedir. Ancak yüksek maliyetleri nedeniyle sürükleyici VR haberler henüz ulusal ve uluslararası düzeyde yaygınlık göstermemektedir. Bununla birlikte, sanal gerçeklik teknolojileri ile kurgulanan röportajların sunumu ve dronelara monte edilen 360 derecelik kameralarla yapılan video çekimlerinin haber sitelerinde sınırlı da olsa yer almaya başlaması habercilik alanında bu yönde atılan ilk adımları oluşturmaktadır (Şahin ve Avşar, 2023, s.76).

İnteraktif gazetecilikle sürükleyici gazetecilik arasındaki temel fark, okuyucunun habere dahil edilmesidir. Nitekim interaktif gazetecilikte kullanıcılar haberle etkileşime geçebilmekte, kendi eylemlerini belirleyebilmekte ve habere ilişkin belge, fotoğraf ve videolara ulaşabilmektedir (Koçak, 2020, s.94). Bir diğer deyişle interaktif gazetecilikte izleyici içerikle etkileşim kurabilmekte ancak sürükleyici gazetecilikte doğrudan bir deneyim yaşamaktadır. Sürükleyici habercilik, interaktif

gazetecilikte yer alan etkileşim unsurunu bir adım öteye taşımakta; kullanıcının haberi birinci kişi olarak deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Bu noktada vurgu, kişinin sanal bir ortamda olduğu gerçeğini unutarak simüle edilmiş haber konusu olay, durum ve kişilere karşı duygusal tepki oluşturmasını sağlamak, bir diğer deyişle empati ve sempati duygularını harekete geçirmek üzerinedir. Nitekim de la Pena ve arkadaşları, sürükleyici sanal ortamların en dikkat çekici yönlerinden birinin, insanların gerçek olmadıklarını bildikleri halde sanal durum ve olaylara gerçekçi tepkiler verme eğiliminde olduğunu ifade etmektedir (2010, s.293).

Kukkakorpi ve Pantti (2020) varlık hissine dayandırdıkları mekânsal hikâye anlatımının, estetik unsurlarla koşulları göstererek ya da mekân seçimi yoluyla neyin nasıl deneyimlendiğini etkilediğini öne sürmektedirler (s.4). Nitekim VR haberlerinin izin verdiği kullanıcı mekân etkileşiminin duygusal tepkileri nasıl etkilediğini inceledikleri çalışmalarında simüle edilmiş mevcudiyet ve duygusal katılım arasında pozitif bir ilişki olduğunu bulgulamışlardır. Bu unursa varlık kavramına dayanmaktadır. Bir diğer deyişle kullanıcılar, avaturları sayesinde olmadıklarını bildikleri halde bir başka yerde olduklarını hissedebilmektedir. Bunun için gerekli koşullar ise yer yanılması, inandırıcılık ve sanal beden gerçekliği olarak sıralanabilmektedir. Bir film izlerken ekranda gördüğünüz bir patlamaya karşılık olarak gözünüzü kapatmanız ya da başınızı geriye atmanız filmin sürükleyici etkilerinden kaynaklanmaktadır. Sürükleyici VR habercilikte yer yanılması, inandırıcılık ve sanal beden gerçekliğine dayanan varlık unsuru ise bu duygusal tepkileri üst seviyelere taşıma kapasitesine sahiptir.

Günümüzde artan şiddet görüntüleri ve videoları izleyiciler açısından gün geçtikçe sıradanlaşabilmekte; bu durum da izleyicileri bir çeşit soyutlanma ve kayıtsızlığa itebilmektedir. Diğer yandan sorunlara ve insanların çektikleri acılara aşırı maruz kalma sonucu aşına olarak ilgisinin azalması olarak tanımlanan “merhamet yoksunluğu” da (Tester 2001’den akt. Damme vd, 2019, s.18) kullanıcıların izledikleri haberlere konu olan kişi veya kişilerle empati yapma ve bu empati sonucu soruna yönelik harekete geçme olasılığını düşürebilmektedir. De la Pena ve arkadaşları, deneysel araştırmalarında, sürükleyici gazetecilik deneyiminin izleyicinin güncel olaylara tekrar katılımını sağlayabilecek etkilere sahip olduğunu bulgulamışlardır.

Bu noktada, mültecilerin yaşadıkları deneyimleri esas alan çalışmalar örnek gösterilebilir. Günümüzde, birçok ülke “mülteci krizi” yaşamakta; savaştan ve olumsuz koşullardan uzaklaşmak için ülkelerini terk etmek zorunda bırakılan birçok kişi zorlu koşullar altında yolculuk ederek farklı ülkelere sığınmaktadır. Özellikle ekonomik sorunların mevcut olduğu ülkelerde mültecilerin hoş karşılanmadığı ve mevcut birçok sorundan mesul kabul edildiği görülebilmektedir. Bu anlamda, bu yöndeki çalışmaların sosyal farkındalık ve empati yaratma açısından önem arz ettiği söylenebilir. De la Pena ve arkadaşlarının mülteci çocuklara odaklanan “Suriye Projesi” adlı çalışması bu çalışmalara örnek teşkil eder. Dünya Ekonomik Forumu tarafından görevlendirilen ve 2015 Sundace Film Festivali’nde de gösterilen çalışma, sanal gerçeklik teknolojilerini kullanarak insanların Suriye’deki şiddet olaylarına birinci şahıs olarak tanıklık etmelerini sağlamaktadır.

“İlk sahne, Suriye'nin Halep bölgesindeki işlek bir sokak köşesinde geçen bir anı canlandırıyor. Şarkının ortasında bir roket isabet ediyor ve her yere toz ve enkaz saçılıyor. İkinci sahne bir mülteci kampına geçiyor ve izleyici, Suriye'den kaçan olağanüstü sayıdaki mültecinin kamplara sığınmak zorunda kalışının gerçek hikayesiyle paralellik gösteren bir temsille katlanarak büyüyen bir kampın merkezinde olmayı deneyimliyor. Tüm unsurlar olay yerinde çekilen gerçek ses, video ve fotoğraflardan alınmıştır” (<https://docubase.mit.edu/project/project-syria/>, Erişim Tarihi: 04.12.2024).

Çalışma, özellikle çocuklara uygulanan şiddeti gözler önüne sermesiyle kullanıcılar açısından travmatik bir boyut taşımaktadır. Duygusal olarak etkilenen kullanıcıların çok boyutlu düşünme ve tarafsız bir değerlendirme yapma ihtimali azalmaktadır. Bununla birlikte, sürükleyici habercilik deneyiminin etkisini ortaya koyması açısından da anlamlıdır. Nitekim böyle bir potansiyelin

manipülasyon ve propaganda amaçlı kullanımı tehlike arz edebilecektir. Diğer yandan habercilikteki nesnellik, tarafsızlık ve bilgi aktarımı, duygusal paylaşıma, empatiye ve tek bir bakış açısına indirgenebilmektedir.

Sherman ve Craig (2003), sanal dünyanın deneyimlenmesinin dört unsur çerçevesinde gerçekleşebileceğini ifade etmektedirler. Bunlar; sanal dünya, daldırma (Immersion), duygusal geri bildirim ve etkileşimdir.

Sanal dünya: Sherman ve Craig sanal dünyayı sadece yaratıcısının zihninde var olan veya başkalarıyla paylaşılabilir bir biçimde yayımlanan belirli bir ortam içeriği olarak tanımlamaktadır (2003, s.7). Sanal dünya, başka bir zamanda ya da başka bir yerde olan gerçekliğin temsili olabileceği gibi tamamen yaratıcısının hayal ürününden de oluşabilir. 360 derece videolar, bilgisayar temelli görüntüler, sanal görüntülerin gerçek görüntülerin üzerine bindirilmesiyle oluşturulan artırılmış gerçeklik görüntüleri, birer sanal dünya örneği oluşturabilir. Bu nokta, sanal dünyanın gerçeği ne kadar yansıttığı konusunu tartışılmalı hale getirmektedir. Bir diğer deyişle, sanal dünya yaratıcısının perspektifini taşımaktadır. Sürükleyici teknolojiler ise bu perspektifi tek gerçeklik olarak kullanıcıya yansıtma ve birinci kişi deneyimin yaratabileceği duygular üzerinden manipülasyon potansiyelini taşımaktadır.

Sürükleyicilik (daldırma): Sürükleyici VR habercilik bünyesinde iki farklı daldırma seviyesi barındırır; fiziksel daldırma ve zihinsel daldırma (Sherman ve Craig, 2003, s.9). Mekânsal daldırma, kullanıcının fiziksel çevre ile etkileşimini ifade eder. Kullanıcı, fiziksel olarak orada olma halini deneyimler. Zihinsel daldırma ise duygusal olarak karakterlerle iletişim olarak ifade edilebilir. Örneğin bir savaş bölgesi fiziksel daldırma ile kullanıcıya aktarılırken, kullanıcının kendini olayların tam ortasında hissetmesi zihinsel daldırmaya işaret etmektedir. Bu iki daldırma seviyesi bir araya geldiğinde sürükleyiciliğin esasını oluşturan varlık (orada olma) hissini beraberinde getirir. Kullanıcı sanki oradaymış ve olayları görmüş, yaşamış gibi empati duygusu geliştirebilir. Hardee ve McMahan'a (2017) göre ise sürükleyiciliğin temelleri; varlık, beden sahipliği, katılım, duygu ve siber hastalık kavramlarıyla oluşturulabilmektedir. Siber hastalık, duyuyla beyin çelişkili ifadeler ürettiğinde karşılaşılabilen ve istenmeyen zihinsel ve fiziksel belirtilere neden olabilen bir rahatsızlık olarak tanımlanmaktadır (Şirin, 2023). Sürükleyici derinlemesine habercilik, özellikle beden sahipliği algısı ve yoğun dramatik içerikleriyle söz konusu belirtileri tetikleyebilecektir.

Duyusal geri bildirim: Sanal gerçeklik sanal gerçekliği deneyimlemek için kullanılan aracın (Google Cardboard, HMD, CAVE vs.) teknolojik seviyesiyle orantılı bir biçimde kullanıcıların vücutlarını konumlandırarak bakış açılarını seçmelerine ve sanal dünyadaki olayları etkilemelerine olanak tanır. Kullanıcı, bakış açısını değiştirerek daha geniş bir kontrol alanına sahip olabilir. Bu da kullanıcıya izlemekten fazlasını yaptığını, haberi deneyimlediğini gösterecektir. Diğer yandan yukarıda anılan araçlar, farklı teknolojik seviyelere işaret etmektedir. Örneğin, CAVE sistemi çok daha ileri düzeyde bir sanal gerçeklik deneyimi sunarak kullanıcının sanal dünyadaki detayları duyusal geri bildirimle daha gerçekçi şekilde hissetmesini sağlar. Google Cardboard ise basit yapısıyla, deneyimi üç boyutlu bir görüntüyle sınırlayacaktır. Kullanıcının bakış açısını değiştirebilmesi ve hareket olanağı, kullanıcıların varlık hissini pekiştirecek; haberi öğrenme ile haberi yaşama arasındaki farkı belirginleştirecektir. Haberi yaşayan kullanıcının habere fiziksel ve duygusal katılımı, kullanıcının haber konusu kişi ve olaylara ilişkin empati olasılığını arttıracaktır. Bu anlamda duyusal geri bildirim, salt teknolojik bir özellik olmayıp kullanıcıyı duygusal olarak habere bağlayan önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Diğer yandan duyusal bildirim, farklı bakış açılarına izin vererek haberin kişiselleştirilmesine de olanak sağlamaktadır. Ancak bu farklı bakış açılarının çerçevesinin çizildiğinin editoryal seçimlerle sınırlandırıldığı unutulmaması gerekmektedir.

Etkileşim: Etkileşim, sistemin kullanıcı eylemlerine verdiği yanıtıdır (Çaba, 2018, s.696).

2014 yılında bir geliştirici konferansında Google Cardboard'un lansmanı, sürükleyici gazeteciliğin -en azından Batı'da- daha geniş kitlelere ulaşması için bir fırsat sağlamıştır (Jones, 2017, s.173). Google Cardboard'un atılımından faydalanan ilk yayın kuruluşu, Kasım 2015'te başlattığı NYT: VR uygulamasıyla The New York Times olmuştur (Kukkakorpi ve Pantti, 2020, s.2). Kullanıcılarına bir milyon ücretsiz karton gözlük dağıtan NYT, aynı yıl Chris Milk tarafından yönetilen ve savaşın harap ettiği ülkelerde ailelerini terk etmek zorunda kalan üç mülteci çocuğun hayatlarını anlatan bir hikâye olan "The Displaced"i yayınlamıştır (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.56)

Sürükleyici VR habercilik; kullanılan sanal gerçeklik düzeyi (sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik vs.), sanal gerçekliği deneyimlemede kullanılan araç (CAVE, HMD), nitelik (oyun, belgesel, haber) gibi farklı kriterlere göre sınıflandırılabilir. Hardee ve McMahan, sürükleyici habercilik teknolojilerini sürükleyicilik etkilerine göre beş başlık altında sınıflandırmışlardır (2017); 360 derece videolar, Bilgisayar Grafik Tabanlı Mobil Sanal Gerçeklik, Elde Taşınabilir Arttırılmış Gerçeklik, Başa Giyilebilir Arttırılmış Gerçeklik ve Oda Ölçeğinde Sanal Gerçeklik (CAVE Uygulamaları).

Bunlar arasında 360 derece videolar en yaygın, düşük maliyetli sürükleyici teknoloji olarak kabul edilebilir. Bu videolar, birden fazla lensi olan özel foro ve kamera sistemleri ile çekilmekte ve herhangi bir başa takılabilir görüntüleyici ile akıllı telefon ya da web tarayıcısı üzerinden görüntülenebilmektedir. Gerçek görüntülerden oluşurlar; sanal görüntülere yer verilmez. Türkiye'de de NTV Haber sitesinde NTV 360 başlığı altında çeşitli örnekler yayımlanmaktadır.

360 derece videolarda kullanılması, öngörülen sürükleyici teknoloji kullanıcının video içerisinde istediği noktaya bakmasına izin vermektedir. Son zamanlarda bu teknoloji, jiroskop kullanarak hareketleri algılayıp bunları kendi perspektifinize dönüştürerek sahnenin etrafına bakabilmenizi sağlayan bir "eğitim ve döndürme" seçeneği olarak mobil cihazlarda da mevcuttur (Jones, s.173)

Bununla birlikte, sanal dünya deneyimi ve daldırmayı (sürüklenme) sağlayacak ek donanım aygıtlarına ihtiyaç durulmaktadır. Bunlar arasında en yaygın kullanılan araç sanal gerçeklik gözlüğü olarak da tanımlanan "başta takılabilir görüntüleyici"dir (Koçak, 2020, s.97). Ancak her ne kadar başta takılabilen, taşınabilir görüntüleyiciler ya da Google Cardboard gibi görece düşük maliyetli alternatifler söz konusu olsa da sürükleyici VR haberciliğin en etkileyici örneklerini CAVE uygulamaları oluşturmaktadır.

Derin sürükleyici habercilik olarak adlandırılan CAVE uygulamaları, en ileri teknolojiye sahiptir ve sürükleyiciliğin bütün esaslarını taşırlar. Günümüzde, bu alanda en etkili çalışmaların ise Güney Karolina Üniversitesi'nde de la Pena öncülüğünde gerçekleştirildiğini söylemek mümkündür. De la Pena ve arkadaşlarının bu alandaki önemli çalışmaları arasında şunlar sayılabilir; Gone Gitmo, IPSRESS (Barcelona-2010), Emisyon Üst Sınırı ve Ticareti (Cap and Trade) (2012), Los Angeles'ta Açlık, Suriye Projesi (2014), Çizginin Ötesinde (2015), ve Kiya.

De la Pena ve arkadaşlarının derin sürükleyici habercilik çalışmalarına bakıldığında spesifik konulara odaklandıkları görülmektedir. Örneğin bu alandaki dikkate değer ilk çalışmaları, ABD'nin Afganistan'ı işgali ardından gündeme gelen sorgulama teknikleri ve insan hakları ihlallerini konu aldıkları gerçek raporlara dayalı bir doküman oyunu olan Gone Gitmo'dur (Çaba, s.704). 2010'da Barcelona'da bir laboratuvarında hazırlanan IPPRESS adlı sanal gerçeklik uygulamasında ise yine sorgulama teknikleri konu alınmış ve Guantanamo Hapishanesi'nde uygulanan "stres pozisyonu" ve sorgulama anları kullanıcılara sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik vasıtasıyla birinci kişi deneyimi olarak sunulmuştur. De la Pena ve arkadaşlarının diğer önemli çalışmaları arasında; insanların karbon piyasasına etkisini konu alan "Emisyon üst sınırı ve ticareti", yemek bankasında sıra beklerken nöbet geçiren diyabetik bir adamı konu alan "Los Angeles'ta Açlık", mülteci çocuklara odaklanan "Suriye Projesi", Amerika'da kürtaj karşıtı gösterileri konu alan "Çizginin Ötesinde" ve aile içi şiddeti konu alan "Kira" yer almaktadır. Çalışmalarda gerçek kayıtlara dayanan görüntü, ses ve belgelerin yanında

sanal gerçeklik teknolojileri ve artırılmış gerçeklik kullanılarak oda ölçeğinde simülasyon yaratılmış ve kullanıcıların içerikleri birinci kişi konumunda deneyimlemeleri hedeflenmiştir.

Tamamı gerçek olay, bilgi ve belgelere dayandırılarak tasarlanan bu sürükleyici habercilik deneyimleri, belirli sorunları esas almak ve kullanıcıları bilgilendirmekle birlikte benzer bir deneyimi yaşatmak suretiyle empati duygusunu ve harekete geçme güdüsünü uyandırmayı amaçlayan bir görüntü sergilemektedir. Ancak de la Pena ve arkadaşlarının derin sürükleyici haberciliğin en bilinen örneklerini oluşturan çalışmaları esas alınarak bakıldığında söz konusu haber deneyimlerinin dramatik yönünün habercilik yönüne ağır bastığı da görülmektedir. Nitekim savaş, mahkûmiyet, işkence, açlık gibi travmatik deneyimlerin simüle edilerek kullanıcılara birinci kişi deneyimi olarak sunulmasının empati üzerindeki etkisi ve gerekliliği tartışmalıdır.

4. SÜRÜKLEYİCİ HABERCİLİĞİN EMPATİ ÜZERİNE ETKİLERİ VE ETİK KAYGILAR

Sanal gerçeklik üzerine inşa edilmiş haber deneyimlerinin daha önceki haber formatlarından daha fazla, daha güçlü ve/veya daha uzun vadeli duygusal tepki üretip üretmediği henüz araştırma safhasında olan bir olgudur (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.57). Bununla birlikte sürükleyici haber uygulamalarının sonuçlarına ilişkin birtakım somut veriler öne sürülebilir. Bu çalışmalar, daha çok derinlemesine sürükleyici haber örnekleri üzerinde yoğunlaşmakta ve söz konusu deneyimin kullanıcılar üzerindeki bilişsel ve psikolojik etkilerini gözlemlemeyi hedeflemektedir. Örneğin 2017'de New York'ta düzenlenen "Versions: The Creative Landscape of Virtual Reality" başlıklı bir VR konferansında, Davos da dahil olmak üzere ekonomi forumlarında bir dizi VR gösteriminin ardından, bir BM kampanyası için fonun iki katına çıktığı söylenmiştir (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.66). Diğer yandan, birincil kişi olarak deneyimlenen sürükleyici VR haberciliğin katılımcılar üzerindeki etkilerini gösteren yakın zamanlı araştırma sonuçları da mevcuttur. Örneğin sanal gerçeklik yoluyla ormansızlaşma sorununu deneyimleyen bir grup bir metin okuyarak ya da bir video izleyerek aynı sorundan haberdar edilen diğer gruplara kıyasla kâğıt tüketimine daha fazla dikkat ettiğini ve bunu daha sürdürülebilir bir şekilde yaptığını göstermiştir (Ferjoux et Dupont, 2020)

Wu ve arkadaşlarının, VR teknolojisinin haber medyası alanındaki etkisini incelemek amacıyla, geleneksel video haberleri, etkileşimsiz VR haberleri ve etkileşimli VR haberleri arasındaki kullanıcı deneyimi ve medya etkileri arasındaki farkları incelemek üzere tasarladıkları çalışmalarında geleneksel video haberlerinin empati ve gerginlik açısından üstün olduğunu, etkileşimli VR haberlerinin ise sürükleyicilik, ilgi, doğruluk ve güvenilirlik açısından üstün olduğunu bulgulamışlardır; etkileşimsiz VR haberleri ise tüm kategorilerde en kötü performansı göstermiştir (2021). Bununla birlikte, Erken ve Birsen (2021) araştırmalarında sanal gerçeklik ile izlenen haberlerin çevrimiçi haberlere göre daha iyi anlaşıldığını ve görece daha iyi hatırlandığını bulgulamıştır. Çalışmada sürükleyici gazeteciliğin bilişsel etkiler açısından önemli bir potansiyele sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Damme ve arkadaşları (2019), tek bakış açısı, sürükle-bırak, karton VR cihazı ve başa takılan VR cihazı aracılığıyla deneyimlenen 360 derece videolar arasındaki etki farklarını inceledikleri araştırmada, 360 derece gazeteciliğin daha yüksek bir mevcudiyet ve tatmin sağladığını bulgulamışlardır. Araştırmacılar aynı zamanda daha yüksek sürükleyicilik (daldırma) özelliğine sahip teknolojilerin (karton sanal gerçeklik gözlüğü ve HMD) mevcudiyet hissini ve buna bağlı olarak haberden duyulan tatmini de arttırdığını ortaya koymuşlardır. Bununla birlikte, çalışmada, 360° video haberciliğinin görüntülerden duygusal olarak daha fazla etkilenmeye, mağdurla özdeşleşme hissini artmasına, harekete geçmek için daha yüksek bir ahlaki sorumluluğa, mağdurla bağlantılı olma algısının artmasına, daha yüksek bir eylemlilik hissine, sempatinin artmasına, eve daha yakın olaylara daha az öncelik verilmesine veya sunulan mağdura yönelik empatinin artmasına yol açmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Damme vd. 2019, s.18).

Sanchez-Laws bir yandan bazı sürükleyici gazetecilik projelerinin empatiyi artırabilecek bir formata yaklaştığını savunurken, diğer yandan sürükleyici gazetecilik projesinin bu hedefin ötesine

geçmesi ve sanal gerçekliğin geleceğini şekillendirmede daha güçlü bir rol üstlenmesi gerektiğini öne sürmektedir. Bu noktada, sürükleyici haber üretiminde ediyoryal denetimin önemi ön plana çıkmaktadır. Evrensel ilkeler çerçevesinde üretilen sürükleyici haber deneyimleri kullanıcıların bilinç ve farkındalık düzeyini arttırarak mağdurlara yönelik bir empati oluşturabilir. Ancak bir kötüye kullanım da söz konusu olabilecektir. Diğer yandan, bu teknolojinin farklı alanlarda da hayata geçirilmesi potansiyelinin tam olarak kullanılabilmesi için önem arz etmektedir.

Sanchez-Laws'a göre (2017, s.11-12)

“Sürükleyici gazeteciliğin distopik bir versiyonunu hayal edin: Kullanıcıların sahte haberlerle dolu bir dünyaya daldığı, bedenlerinin sanal gerçeklik içindeki ve dışındaki dünyaya karşı otomatik ve bilinçsiz olarak nefret ve öfkeyle tepki vermeyi öğrendiği bir dünya. Beklenti kaygı verici. Son olarak, bir kişinin istismara uğrayanlara karşı daha empatik olması için sürükleyici bir deneyimde istismara maruz bırakılmasının gerekli olup olmadığı sorgulanabilir. Böyle bir önerinin etik kaygıları açıktır.” Rasyonel bir biçimde değerlendirilerek çözüm üretilmesi gereken bir istisamaları konu alan sürükleyici haber deneyimi, onu tekrardan üretmekte ve empati yaratmak adına kullanıcıları ona maruz bırakmaktadır.

Sürükleyici habercilikle ilgili etik kaygılar, haber sunumunda kullanılan diğer teknolojilerle benzerlikler oluşturmaktadır. Bununla birlikte, sanal gerçeklik deneyimine tüm bedeninin daha güçlü bir şekilde dahil olması ve bu bedenlenmenin duygusal tepkilerimizi, hafızamızı ve karar verme sürecimizi etkileme derecesi, gazetecilerin etik kaygıları azami dikkatle ele alma ihtiyacının daha da farkında olmalarını sağlamalıdır (Sanchez-Laws, 2017, s.13).

Sanal gerçeklik, farklı hikâye anlatım teknikleri doğrultusunda daha geçekçi, farklı bir haber deneyimi sunarken bu “gerçekçi sunum” ve daldırma etkisinin haberin nesnelliğine ve gerçekçiliğine etkisi tartışmalıdır. Buna ek olarak, VR ve 360 derece video gazetecilik hikayelerinin bilişsel akılda kalıcılığını (hafıza) ve paylaşım niyetini artırırken, “teknolojik yenilik etkisi” olarak adlandırdıkları şeyin aslında sunulan hikayelere olan güveni olumsuz etkileyebileceği konusunda uyarılmaktadır (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.59).

Sürükleyici haber, üreticisi tarafından zamanın akışı içerisinde seçilen sınırlı ve çerçevelenmiş bir gerçekliğin belirli bir bağlam içerisinde, belirli bir kitleye yönelik sunumunu içermektedir. Gücünü ve etkisini sürükleyiciliğinden destek alarak oluşturan kurgusal bir romanla benzer bir biçimde okuyucusunun/izleyicisinin kişiliği, eğitimi, dünya görüşü, değer yargıları, irksal, dinsel, sınıfsal önyargıları çerçevesinde empati oluşturur ve söz konusu sınırlar çerçevesinde kendi gerçekliğini kullanıcıya aktarır. Nitekim Shin vd. kullanıcıların algı ve amaçlarının sürükleyici VR haberlerine ilişkin deneyimlerini önemli ölçüde etkileyebileceklerini öne sürmektedirler. (akt. Hu vd 2021). Dahası, literatür (Reinhard ve Dervin 2012) kullanıcı özelliklerinin ve kişisel bağlamların sürükleyiciliğin anlamının yaratılmasındaki ana faktörlerden biri olduğunu savunmaktadır (Soler-Adillon ve Sora, 2018, s.67). Bloom da (2017) insani krizlerde empati uyandırmak için kullanılması öngörülen empatinin ırk ve benzerlik gibi faktörlerden güçlü bir şekilde etkilendiğini ve önyargılı olduğunu ve bu etkinin bazı durumlarda geri tepebileceğini ifade etmiştir. Diğer bir ifadeyle empati yaratmak üzere kurgulanan bir haber deneyimi propaganda mahiyetine bürünebileceği gibi bir manipülasyon aracında da dönüşebilir.

Anılan araştırmalar, çelişen sonuçlar içerebilmekle birlikte, sürükleyici haber deneyiminin empati, duygusal katılım ve biliş üzerinde önemli etkileri olduğunu ortaya koymaktadır. Haber deneyimleri kullanıcılarda empati uyandırabilmekte ya da diğer haber deneyimlerine nazaran daha fazla akılda kalabilmektedir. Diğer yandan sundukları yüksek teknoloji ve sağladıkları tatmin duygusuyla kullanıcıların habercilikten beklentilerini attırdıkları da söylenebilir.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Haber, yapısı itibarıyla duyguların farklı yöntemlerle aktarımını hedefleyen edebiyat, sanat ve sinemadan ayrılır. Nitekim haber, duyguları aktarırken bilgi verme amacını öncelikli kılan bir yapıya sahipken, edebiyat, sanat ve sinema gibi diğer anlatım biçimleri daha çok yaratıcı ve öznel bir bakış açısıyla şekillenir. Haberin esas amacı, bilgilendirme -bilgi, duygu ve düşünce paylaşımı- olarak ifade edebilirken diğer saydığımız hikâye anlatım yöntemleri üreticisinin amacına göre farklılaşabilir ve son tahlilde üreticinin bakış açısıyla özdeşleşme, dünyayı onun bakış açısıyla görme imkânı sağlar. Bununla birlikte, sürükleyici unsurunu, yazarının yetenekleri ve okuyucunun hayal gücünden alan edebi ya da sanatsal bir eser, nesnellik vaadinde bulunmaz. Aynı eser, farklı okuyucularda farklı etkiler yaratabilir. Okuyucu ya da izleyici yoğun duygularla empati yapabilir ya da hiçbir özdeşlik kuramayarak kendini esere yabancı hissedebilir.

Büyük sosyal medya platformları gibi sürükleyici VR haberler de gerektirdiği büyük yatırımlarla büyük teknoloji şirketlerinin tekelindedir ve onlar tarafından yönlendirilmektedir. Daha spesifik bir ifadeyle günümüzde VR haberciliği yalnızca büyük medya kuruluşları tarafından Batı dünyasında kullanılmaktadır (Kukkakorpi ve Pantti, 2020, s.15). Bu da yanlı bir bakış açısını beraberinde getirme tehlikesini barındırmaktadır.

Sürükleyici gazeteciliğin etkileri üzerine tartışmalar, daha ziyade duygusal katılım üzerine yoğunlaşmaktadır. Duygusal katılım, kullanıcıların haber konusu kişi/kişilere ve haber konusu olaya karşı hissettikleri bağlılık ve empati düzeyini artırarak, bilginin alımını ve anlamını derinleştirir. Kullanıcının duygularını harekete geçirerek tarafsızlığı üzerinde olumsuz etki yaratabilir. Nitekim “ultra-gerçek bir “mimetik ortamda” kullanıcılar sanal dünyayı gerçeklikle karıştırma ve “görmenin inanmak olduğuna” inanma eğilimindedirler. İçerik üreticisinin net bir öznel niyeti varsa, kullanıcıların bilişi nesnelliği ve sunulan bilgiyi anlama yeteneğini kaybetme eğilimindedir” (Wu vd, 2021, s.147).

Habere uygulanan bu farklı hikâye aktarım tekniği, edebi ve sanatsal eserlerde öngörüldüğü gibi haberi “yaşayan” kullanıcının algısını gerçeklikten, kurgusalığa yönlendirebilir ve nesnel gerçekliğin gücünü kırma potansiyelini içinde barındırır. Bu durum, haberciliğin nesnelliğini tehlikeye atarken, aynı zamanda izleyicinin algısında bir yanılsama yaratma potansiyelini taşır. Bir diğer deyişle kullanıcı, haberin somut unsurlarından uzaklaşarak kendini soyut, kurgusal bir alanda gerçeklikten uzak bir deneyimin içinde hissedebilir. Nitekim Ferjoux ve Dupont (2020), bir sanal gerçeklik başlığı dolayısıyla yaşanan bu medya deneyiminin kullanıcı nezdinde gerçeğe yakın duygular uyandıracığını ve bu durumda duygunun bilginin yerini alacağını savunmaktadır.

Bu açıdan, sürükleyici gazetecilik, sadece kullanıcının haber alma biçimlerinde bir değişikliği değil; haberle kurduğu ilişki ve bağ açısından bir dönüşümü ifade edebilir. Nitekim sürükleyici gazetecilik deneyiminin duygu, biliş ve davranış arasında kurduğu bağ izleyicinin medya deneyimini şekillendirecek potansiyele sahiptir (Ferjoux et Dupont, 2020). Bununla birlikte, kullanıcının haberin içindeki birincil konumu, haber deneyiminin editoryal seçimler ve amaçlar çerçevesinde şekillendiği gerçeği üzerinde sınırlı etkiye sahiptir. Bir diğer deyişle, haber deneyimi, haberin üreticisi tarafından duygu, biliş ve davranış arasında spesifik bir ilişkiyi oluşturabilmek ve çoğu zaman da kullanıcıların empati duygusunu uyandırmak amacıyla belirli bir çerçevede kurgulanır. Bu noktada, gerçekliğin sunumundaki sınırlı ya da yanlı bakış açısı haberin nesnelliğini sınırlandırabilir. Ancak bu gerçekliğin farkında olan kullanıcılar, duygusal geri bildirim aracılığıyla haberi daha derinlemesine deneyimleyebilir veya kendi bakış açılarını geliştirebilirler. Diğer yandan, daha algısal ve gerçekçi deneyimler yaratmak için dramatik hatta travmatik medya içeriği kullanılarak empati yaratılmasına ilişkin endişeler etik bir tartışma yaratmaktadır (De la Pena, 2010, Kukkakorpi ve Pantti, 2020, s.5). Nitekim katılımcıların yaşadıkları sürükleyici deneyim; panik, gerginlik, korku, endişe gibi duyguları yaşamalarına neden olmaktadır. “Bilme”nin ötesine geçen “yaşama” ve “hissetme” duygularının

haberciliğin tarafsızlığına etkileri tartışmalı olduğu gibi kullanıcılar üzerinde olumsuz psikolojik etkiler yaratma potansiyeli de bulunmaktadır.

Manipülasyon ve propaganda haberciliğin her türünde karşımıza çıkabilmektedir. Ancak önce görsel günümüzde ise sanal görüntülerin habercilik içerisinde kullanımı muhtemel manipülasyon ve propagandanın gücünü arttırabilecek potansiyele sahiptir. Bu durum, doğal olarak teknolojinin habercilikte kullanımının önünde bir engel teşkil edemez. Ancak sürükleyici haberciliğin bu doğrultuda kullanımı ve kullanıcılar üzerindeki olası etkileri üzerinde dikkatle durulması gereken konular olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sürükleyici habercilik, özel bir habercilik türü olarak belirli konularda kullanılmaya elverişli bir görüntü sergilemektedir. Şu ana kadar gerçekleştirilen sürükleyici habercilik araştırmalarına bakıldığında da sürükleyici haberciliğin öncelikli amacının kamuoyunu bilgilendirmekten ziyade ulusal/uluslararası sorunlarda ve potansiyel insan hakları ihlallerinde kamuoyunun dikkatini çekmek, toplumsal bilinç oluşturmak, empati duygusunu harekete geçirmek olarak çerçevelendiği görülmektedir. Nitekim sürükleyici haber, çevre sorunları, açlık, savaş, mülteci sorunu gibi insanlığın ortak sorunu addedebileceğimiz konularda önemli bir potansiyel sunmaktadır. Bununla birlikte bilgi-eğlence çerçevesinde kültür-sanat haberleri ve spor haberleri de sürükleyici haberciliğin farklı bir boyutu olarak kullanılabilir. Spor haberleri, izleyiciye duygusal bir bağlılık hissettirerek, takım ruhunu artırma potansiyeli taşıırken; kültür-sanat haberleri ise estetik bir deneyim sunarak toplumsal değerleri ve kimlikleri sorgulatabilir.

KAYNAKLAR

- Çaba, D. (2018). “Dijital Çağda Değişen Haber Sunumu: Gazetecilikte Sanal Gerçeklik Uygulamaları”, e-GİFDER, 6(1): 691-723.
- Dağ, P. (2015). Gazeteciliğin Geleceği: Veri Gazeteciliği. <http://www.academia.edu/16286677/GAZETEC%20C4%B0L%20C4%B0%20C>
- De la Peña, N.; Weil, P. & Llobera, J. & Spanlang, B. & Friedman, D. & V. Sanchez- Vives, M. & Slater. M.(2010). “Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News”, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 19 (4): 291–301.
- Erken, F., & Birsen, H. (2021). “Cognitive Differences Between Online and Virtual Reality News in the Context of Recall and Comprehension”, Yeni Medya, 2021(10), 1-24.
- Ferjoux, C. & Dupont, É. R. (2020). “Journalisme immersif et empathie : l’émotion comme connaissance immédiate du réel”, Communiquer [En ligne], 28 | 2020, mis en ligne le 22 mai 2020, consulté le 28 mai 2020. URL : <http://journals.openedition.org/communiquer/5477>.
- Gökçe Narin, N. (2021). “A Content Analysis of the Metaverse Articles”, Journal of Metaverse, 1(1): 17-24.
- Hardee, G. M. & McMahan, R. P. (2017). “FIJI: A Framework for the Immersion-Journalism Intersection”, Frontiers in ICT, 4(21): 1-18. <https://doi.org/10.3389/fict.2017.00021>.
- Jones, S. (2017). “Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality”, Journal of Media Practice, 18:2-3: 171-185, DOI: 10.1080/14682753.2017.1374677
- Kavaklı, N. (2018). “Drone’ların Gazetecilikte Kullanımı: Drone Haberciliğinin Olanakları, Zorlukları ve Sınırları”, Erciyes İletişim Dergisi, 5(3), 160-172. <https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.345792>

- Koçak, D. (2020). “Medyada Dönüşüm ve Sanal Gerçeklik Gazeteciliği”, 2. Uluslararası Yeni Dünyada İletişim Kongresi (s.91-109). 2-4 Ekim 2020, Ankara. Erişim adresi: <https://www.researchgate.net/publication/346931134>.
- Kukkakorpi, M. & Pantti M. (2020). “A Sense of Place: VR Journalism and Emotional Engagement”, *Journalism Practice*. DOI: 10.1080/17512786.2020.1799237.
- Mechdine. <https://www.mechdyne.com/av-vr-solutions/immersive-virtual-augmented-reality/cave/>, Erişim Tarihi: 04.12.2024.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia 2022*, 2, 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.
- Okkay, İ. (2023). “İletişim Kuramları Bağlamında Metaverse”, TRT Akademi, 8(17): 8-37. <https://doi.org/10.37679/trta.1198114>.
- Project Syria (2014). <https://docubase.mit.edu/project/project-syria/>, Erişim Tarihi: 04.12.2024.
- Sanal Gerçeklik Nedir? Tiridi, <https://www.tiridi.com/sanal-gerceklik/sanal-gerceklik-nedir.htm>, Erişim Tarihi: 10.09.2024.
- Sanchez-Acedo, A.; Carbonell-Alcocer, A. & Gertrudix, M. & Rubio-Tamayo, J.L. (2023). “Metaverse and Extended Realities in Immersive Journalism: A Systematic Literature Review”. *Multimodal Technol. Interact*, 7,96. <https://doi.org/10.3390/mti7100096>.
- Sánchez Laws, A. L. (2017). “Can Immersive Journalism Enhance Empathy?”, *Digital Journalism*, DOI: 10.1080/21670811.2017.1389286.
- Soler-Adillon, J. & Sora, C. (2018). *Immersive Journalism and Virtual Reality, Interaction in Digital News Media*, Pérez-Montoro, Palgrave Macmillan.
- Şahin, M., & Avşar, Z. (2023). “Sanal Gerçeklik ve Gazetecilik: Yeni Roller Yeni Arayışlar” TRT Akademi, 8(17): 66-81. <https://doi.org/10.37679/trta.1222677>.
- Şirin, A. (2023). Siber Hastalık. <https://www.ahmetsirin.com/siber-hastalik-cyber-sickness>, Erişim Tarihi: 04.12.2024.
- Van Damme, K.; All, A. & De Marez, L. & Van Leuven S. (2019). “360° Video Journalism: Experimental Study on the Effect of Immersion on News Experience and Distant Suffering”, *Journalism Studies*. DOI: 10.1080/1461670X.2018.1561208
- Yetkin, B. (2022). “Yeni Bir Tür Olarak Sürükleyici Gazetecilik: Metaverse Gazeteciliğine Doğru”, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (38): 105-125. <https://doi.org/10.31123/akil.1144071>
- Wu, H., Cai, T., Luo, D., Liu, Y., & Zhang, Z. (2021). Immersive virtual reality news: A study of user experience and media effects. *International Journal of Human-Computer Studies*, 147, Article 102576. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102576>
- Yöndem, T., & Karadağ, G. H. (2019). “Artırılmış Gerçeklikle Değişen Haber Sunumu”, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 3(1), 22-44.