

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI

DOKTORA TEZİ

SANAL GERÇEKLIK, HAKİKAT KAVRAMININ
DÖNÜŞÜMÜ VE POPÜLER KÜLTÜRDEKİ
YANSIMALARI

Ebru AĞAOĞLU ERCAN

2502140255

TEZ DANIŞMANI

Prof. Dr. Nilüfer TİMİSİ NALÇAOĞLU

İSTANBUL-2018



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DOKTORA
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : EBRU AĞAOĞLU ERCAN Numarası : 2502140255
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı : RADYO TV SİNEMA / DOKTORA Danışmanı : PROF. DR. NİLÜFER TIMİSİ NALÇAOĞLU
Tez Savunma Tarihi : 17.10.2018 Saati : 11.30
Tez Başlığı : SANAL GERÇEKLIK, HAKİKAT KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ VE POPÜLER KÜLTÜRDEKİ YANSIMALARI

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 50. Maddesi uyarınca yapılmış, soruların sorularına alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜNE** OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. NİLÜFER TIMİSİ NALÇAOĞLU		KABUL
2- PROF. DR. HASAN AKBULUT		KABUL
3- PROF. DR. AYŞEN AKKOR GÜL		
4- DOÇ. DR. PERİHAN TAŞ		KABUL
5- DR. ÖĞR. ÜYESİ HALDUN NARMANLIOĞLU		KABUL

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- DR. ÖĞR. ÜYESİ İLKAY NIŞANCI		Kabul
2- DR. ÖĞR. ÜYESİ METİN YASAN		

ÖZ

SANAL GERÇEKLİK, HAKİKAT KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ VE POPÜLER KÜLTÜRDEKİ YANSIMALARI

Ebru AĞAOĞLU ERCAN

İnsanoğlu ilkçağlardan itibaren evreni anlamaya, görünen dünyanın gerisinde ne olduğunu çözmeye çalışmıştır. Daha çok duyu organlarıyla algıladıklarını “gerçek” kabul etme eğiliminde olan insan, doğanın ve evrenin temelini maddi mi, yoksa “maddi olmayan” mı olduğu üzerine fikir ayrılıklarına düşmüştür. Evrenin temelinde ne olduğu anlayışı sürekli değişim geçirse de, bütün düşünce tarihi, bu temel çerçevesinde yaklaşımlar üzerine kuruludur.

20. yüzyılın ortalarından itibaren gerçekleşen teknoloji devrimi, ekonomik, kültürel ve sosyal uygulamalara hükmederek, yaşamın tüm alanlarında alışkanlıkları değiştirmiştir. Teknoloji insanların hayatını sanal ortamlara taşımaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi (virtual reality), dış dünyayı bloke edip, duyu organlarını aldatarak kullanıcıyı sayısal bir dünyanın içine daldırabilmektedir. Gün geçtikçe gelişen bu teknolojinin, fiziki gerçekliğe alternatif oluşturması mümkündür. Böyle bir ortamda “gerçeklik”, “sanal” kavramları ve bilgi edinme süreçleri dönüşüme uğramaktadır. İnsanlığın hakikat arayışı sanal gerçeklik teknolojileriyle yeni bir döneme girmiştir.

Hakikat arayışını felsefe üzerinden yapan insan, kendini anlamlandırmak için sanatsal ürünleri kullanmıştır. İnsanın ve toplumun gerçeklikle kurduğu ilişki, popüler sinema filmlerinin konusu olmuştur. Sanal gerçeklik evreninde hakikat arayışının toplumsal iz düşümlerini ele almak için, 90’lardan bu yana, filmlerin sanal gerçeklik teknolojisine yaklaşımlarını incelemek önemlidir. Fiziki olan ile sanal olanın arasındaki çizginin bulanıklaştığı bu dönemde, artık gerçeğin ne kadar gerçek olduğunu sorgulama noktasına gelinmiştir. Bu tez popüler sinema ürünleri üzerinden insanoğlunun ve toplumun, sanal evrene göçünü incelemeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Gerçeklik, sanal gerçeklik, arkhe, teknoloji, bilinç.

ABSTRACT

VIRTUAL REALITY, TRANSFORMATION OF THE CONCEPT OF REAL TRUTH AND THEIR REFLECTIONS IN POPULAR CULTURE

Ebru AĞAOĞLU ERCAN

Since ancient times humankind has tried to understand the universe and to figure out what is behind the visible world. Humans, who tend to accept what they perceive by their sense organs as “truth”, have clashed over whether the basis of universe and nature is material or immaterial. Even though the understanding of what underlies the universe constantly changes, the entire history of thought has built on the approaches to the basis of the universe.

The technology revolution which occurred since the mid-20th century has changed habits in all areas of life by dominating economic, cultural and social practices. Technology brings people’s lives into virtual environments. The virtual reality technology can submerge the user into a digital world by blocking the external world and deceiving the sense organs. It is possible that this day-by-day developing technology is an alternative to physical reality. In such an environment both the concepts of “reality” and “virtual” as well as the processes of information undergo a transformation. Humanity’s search for ultimate reality has entered a new era through the virtual reality technologies.

The person who seeks the real truth through philosophy has used artistic products to make sense out of himself. The relationship, which human and society have established with reality, has been the subject of popular motion-pictures. In order to address the social projections of truth-seeking in the universe of virtual reality, it is important to analyse the approaches of films to the virtual reality technology since the 90s. In this era in which the line between the physical and the virtual reality has become blurred, we have already come to the point of questioning how real the truth is. This dissertation aims to investigate the migration of humanity and society to the virtual universe through the popular cinematography products.

Key Words: Reality, virtual reality, arche, technology, consciousness.

ÖNSÖZ

1995 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, “Fotoğraf” bölümünden mezun olurken lisans tezim, analog fotoğraf üzerine düzenleme ve manipülasyon aracı olarak ilk defa ortaya çıkan “Adobe Photoshop” programı üzerine idi. Henüz “Adobe Photoshop 2.5” versiyonu piyasadaydı ve Türkiye’de yeni kullanılmaya başlanmıştı. Fotoğraf malzemesinin sayısallaşması ve karanlık odanın ortadan kalkması söz konusuydu ve fotoğraf camiasında deyim yerindeyse kıyametler kopmuştu. Özellikle kimi belgesel fotoğrafçılar, büyük bir günahmış gibi asla bu programı kullanmayacaklarını ifade ediyor, fotoğrafın “gerçekliğine” büyük zarar geleceği konusunda tartışmalar yürütüyordu. 2018 yılı itibarıyla o tartışmaların en önemli isimleri dahil olmak üzere, sayısal fotoğrafçılığa bulaşmamış hiçbir fotoğrafçı kalmadı.

Benim lisans teziyle beraber, “sanal – gerçek” tartışmam başladı. Sonraki tezlerimin konusunu hep bu eksen belirledi. 20 yıl kadar video prodüksiyon ve fotoğrafçılık sektöründe çalıştıktan sonra, aklı geri dönerek bitirdiğim yüksek lisans tezimin konusu “sanal gerçeklik teknolojileri” (virtual reality) üzerine oldu. Duyu organlarını ve beynin çalışma sistemini takit eden bu teknoloji, inanılmaz ilgimi çekti. Doktora tezimde ise daha derinleşerek, sanal gerçekliğin, felsefe ve arke arayışı bağlantılarını incelemek istedim. Yüksek lisans tezimle, doktora tezi arasında 5 yıla yakın zaman var. Yüksek lisans tezimle ilgili internette arama yaptığımda çıkan sonuçlar; internet, sosyal medya vb. ile ilgiliydi. Aradan geçen 5 yılda, “sanal gerçeklik” taramalarında ilk çıkan sonuçlar, doğrudan VR teknolojisine ait olmaya başlamıştır. Bu da VR’ın gitgide ne kadar yaygınlaştığının ve gündelik hayatın önemli bir parçası olacağına göstergesidir. Dilerim bu tez, bu konuda araştırma yapacak arkadaşlarıma yardımcı olur.

Özellikle çocukluğunda eve telefon yazdırabilmek için 10 yıl bekleyen, gençlik yıllarında ankesörlü telefonla iletişim kuran, hem kütük gibi cep telefonlarını, hem de bütün işleri marifetli bir ofis gibi yürüten akıllı telefonları görmüş biri olarak, tam bir internet göçebesi tanımına sahibim. Belki bu arada kalmışlık yüzünden, belki de sürekli yeniyi ve değişimi savunmak zorunda kaldığım için, kafamda, tezlerimin hedef kitlesi

hep benim gibi internet göçebeleri oluyor. Artık teknoloji ve internete dođan kuşakların bu tür konuları dert edeceğini sanmıyorum. Hem “özel efekt tasarımı”, “sayısal fotoğrafçılık” dersleri veren bir eğitmen olarak, hem de analog ve sayısalın arasında kalmış bir kuşağın temsilcisi olarak üzerime düşen bu görevi yapmış olayım. Her zaman teknolojiyi ve sanal dünyaları seven, takip eden, öğrenmek isteyen biri oldum. Teknolojinin ve sanal dünyaların olumsuz yönlerini bilmekle ve deneyimlemekle beraber, Walter Benjamin ve Hans Magnus Enzensberger’in teknolojinin demokratikleştirici özelliğine yaptıkları vurguyu benimsiyorum. Doktora tezimi yaparken internetin sağladığı olanaklar (sanal kütüphaneler, çeviri siteleri, sayısız kaynak, fotoğraflar, filmler), hiç yol katetmeden, zaman ve mekân sınırlarına takılmadan, çalışmak istediğim alanda derinleşmemi kolaylaştırdı. Bu yüzden bir kere daha “yaşasın teknoloji” diyorum.

Bu tezi yazmamda büyük emekleri olan insanlar var. Başta danışmanım Prof. Dr. Nilüfer Timisi Nałcaođlu’na çok teşekkür ediyorum. Danışmanım olmayı kabul ettiği, hep desteklediđi, cesaretlendirdiđi, bazı konuları ilk defa benden duyuyormuşcasına alçakgönüllükle dinlediđi için sonsuz minnettarım. Teknoloji, iletişim araçları, gerçeklik bağlantılarını doğru kurmak için bana önemli bir perspektif kazandırdı. Sadece tezle ilgili deđil, gündelik hayat, çocuk sahibi olmak, kariyer vb. konularda da başını şişirdim, desteđini, sıcaklığını hep hissettim. Benim için danışman hocadan çok daha fazlası oldu. Prof. Dr. Hasan Akbulut’a ve Dr. Öğr. Üyesi Haldun Narmanlıođlu hocalarıma da çok teşekkür ediyorum. Muhteşem fikirler verdiler, dağılmamayı, tezin konusundan sapmamayı sağladılar. Bütün tez izleme toplantılarım benim için son derece keyifli ve verimli geçti. Bana ne zaman istesem vakit ayırdıkları, kaynak ve yol gösterdikleri için çok teşekkür ediyorum.

Tezi 1,5 yıla yakın zamanda, her gün mesaiye gider gibi çalışarak yazdım. Bu yüzden ailemde ve çevremde tezim benden ayrılmaz bir gündem konusu oldu. Herkese sabrı için çok teşekkür ediyorum. Ama isimlerini anmak istediklerim var. Başta canım kızım Güneş Eliz Ercan. Benden ayrı kaldığı tüm zamanlar için ondan özür diliyorum. Kapıda beni kimi zaman ağlayarak, kimi zaman el sallayarak uğurlayan küçük kahramanım, sana minnettarım. Evde sürekli her akşam Kant, Hegel vb. dinlemekten bıkmayan, sürekli desteđini hissettiğim sevgili kocam Selim Ercan’a, ayrıca teşekkür ediyorum. Tüm bu süreç boyunca sabretmekten ve birlikte hayal kurmaktan hiç

vazgeçmedik. Beni maddi, manevi destekleyen, fikir veren, kitap, makale gönderen, “sen kesin yaparsın” diyerek yüreklendiren aileme; annem Ülkü Ağaoğlu, babam Hüseyin Ağaoğlu, kız kardeşlerim Buket Arbatlı ve Elvan Ağaoğlu’na... Sevgisini, desteğini, duasını eksik etmeyen görümcem Filiz Ercan ve kayınvaldem Leman Ercan’a... “İyi ki varsınız” diyorum. Akademiye dönmemi sağlayan Prof. Dr. Mehmet Koştumoğlu hocama, doktora girmemi teşvik eden arkadaşım Esen Kunt’a, devam etmem için sürekli motive eden arkadaşım Aslı Kasar’a, tezi yazarken beni sürekli dinlemek ve desteklemek zorunda kalan canım arkadaşlarım Neslihan Türkan, Evrim Senem, Esen Öztaş’a, son dakikada çeviri konusunda hızır gibi yetişen manevi ablam Sema Demir Özgün’e, Nişantaşı Üniversitesi kütüphane personeline çok teşekkür ederim.

Ebru AĞAOĞLU ERCAN

İSTANBUL, 2018

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	xi
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	xii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

TARİH BOYUNCA İNSANIN HAKİKAT İLE KURDUĞU İLİŞKİ

1.1.Arkhe Arayışı.....	11
1.2. Evrenin Küçük Çocuğu İnsan	13
1.2.1.Doğa Felsefesinden Varlık Felsefesine: “İnsan Her Şeyin Ölçüsüdür.”.....	18
1.2.2.İdealar Evreni.....	19
1.2.3.Platon’un Mağarası.....	20
1.2.4.Aristoteles’in Dünyası.....	23
1.3.Gerçekliğin Hakimi İnsan.....	24
1.3.1.Aklın Zaferi.....	24
1.3.2.“Bilme”nin Gücü.....	27
1.3.3.Dünyayı Yöneten Akıl.....	30
1.4.Tarihi Yöneten İnsan.....	32
1.5.Şüphe Çağında İnsan.....	35
1.5.1.Araçsal Akıl.....	38
1.5.2.İlerlemenin Son Noktası: Tarihin Sonu Tezleri.....	41

İKİNCİ BÖLÜM

KENDİ HAKİKATİNİ İNŞA EDEN İNSAN

2.1.Simülasyon Evreni ve Bilindik “Gerçeğin” Kayboluşu.....	43
2.2.Teknolojik Devrim ve Gerçeklik.....	46
2.3.Üçüncü Dalga VR.....	48
2.4.Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin Özellikleri.....	50
2.5.Sanal Gerçeklik Çağında Arkhe Arayışı.....	51
2.5.1.Gerçek ile Gerçek Olmayan Arasında Ayrım Yapmak İmkansızdır.....	52
2.5.2.Simüle Edilmiş Gerçeklik, Metafizik Anlamda, En Az Simüle Edilmemiş Gerçeklik Kadar Gerçektir.....	61
2.5.3. Simüle Edilmiş Veya Sanal Gerçeklik Normal Gerçekliğe Yeğlenebilir.....	65
2.6.Sanal Evreni Avantajlı Yapan Özellikler.....	79
2.6.1.Bedensizleşme	79
2.6.2.Ölümsüzlük.....	83
2.6.3.Zaman ve Uzamın Ortadan Kalkması.....	85
2.6.4.Çeşitli Formlarda Sınırsız Cinsellik ve Cinsiyet Rollerini.....	87
2.6.5.Kendini Gerçekleştirme.....	93

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

POPÜLER KÜLTÜR ÜRÜNLERİNDE HAKİKAT KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ

3.1.Matrix, Avatar ve Başlat Filmlerinin Konusu ve Künyeleri.....	108
3.1.1.Matrix Filmi Özeti ve Künyesi.....	108
3.1.2.Avatar Filmi Özeti ve Künyesi.....	110
3.1.3.Başlat filmi özeti ve künyesi.....	113
3.2.Sanal Gerçeklik Evrenini Filmler Üzerinden İnceleme.....	116
3.2.1.Bedensizleşme ve Ölümsüzlük.....	116
3.2.2.Zaman ve Uzamın Ortadan Kalkması (Fiziksel ve Sanal Ortam Nasıl Tasvir Ediliyor?)	135
3.2.3.Aşk, Cinsellik ve Toplumsal Cinsiyet Rollerini.....	148

3.2.4.Kendini Gerçekleştirme.....	148
SONUÇ.....	180
KAYNAKÇA.....	199
ÖZGEÇMİŞ.....	217



TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1: 1973 – 2018 arası VR temalı filmlerin finalleri.....	106
Tablo 3.2: Matrix filminin künyesi.....	110
Tablo 3.3: Avatar filminin künyesi.....	113
Tablo 3.4: Başlat filminin künyesi.....	116
Tablo 3.5: Bedensizleşme aracılığıyla VR algısı.....	135
Tablo 3.6: Zaman ve uzam aracılığıyla VR algısı.....	147
Tablo 3.7: Aşk, cinsellik ve toplumsal roller aracılığıyla VR algısı.....	159
Tablo 3.8: Kendini gerçekleştirme aracılığıyla VR algısı.....	178

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 2.1: Augmented / virtual reality gelir tahmini	49
Fotoğraf 2.2: VR – beyin ilişkisi.....	62
Fotoğraf 2.3: 2014’den 2018’e dünya çapında aktif VR kullanıcıları	78
Fotoğraf 2.4: Cinselliğin geleceği üzerine kehanetler.....	89
Fotoğraf 2.5: “Avatarlar ve yaratıcıları” kitabından Jason isimli kullanıcı ve avatarının görüntüsü.....	96
Fotoğraf 2.6: VR ve farklı kimlikler.....	98
Fotoğraf 3.1: Matrix filmi.....	110
Fotoğraf 3.2: Avatar Filmi.....	113
Fotoğraf 3.3: Başlat Filmi.....	115
Fotoğraf 3.4: Matrix’te fetus alanı / kavanoz içinde bedenler.....	119
Fotoğraf 3.5: Neo’nun hiç görmediği fiziki bedeni.....	119
Fotoğraf 3.6: Neo’nun sanallığa ilk geçişinin bedeni üzerinde etkisi.....	123
Fotoğraf 3.7: Jake ve amniyotik sıvıda bekleyen yeni bedeni.....	125
Fotoğraf 3.8: Jake’in avatar ayakları.....	127
Fotoğraf 3.9: Jake’in felçli bedeni – avatar bedeni.....	128
Fotoğraf 3.10: OASIS’te sanal bedenler.....	132
Fotoğraf 3.11: Fiziki dünyada terk edilmiş bedenler; yağlı saçlar, özensiz kıyafetler.....	133
Fotoğraf 3.12: Matrix filmi fiziki evren görünümü, güneşsizlik.....	135
Fotoğraf 3.13: Avatar filmi fiziki evren görünümü, kalabalıklar.....	135
Fotoğraf 3.14: Başlat filmi fiziki evren görünümü, yığınlar.....	136
Fotoğraf 3.15: Hain Cyper ve VR deneyimlerin şeytanleştirilmesinin simgesi sanal biftek.....	137
Fotoğraf 3.16: Neo, Trinity ve silahlar.....	138

Fotoğraf 3.17: Matrix’te yerçekimine karşı çatışma.....	138
Fotoğraf 3.18: Pandora gezegeninden bir kesit.....	140
Fotoğraf 3.19: Pandora gezegeninden bir kesit.....	140
Fotoğraf 3.20: OASIS’ten bir kesit, dev dalgalarla sörf.....	143
Fotoğraf 3.21: OASIS’ten bir kesit, Mısır tapınaklarında kayak.....	143
Fotoğraf 3.22: OASIS’ten bir kesit, gezegen büyüklüğünde kumarhane.....	144
Fotoğraf 3.23: OASIS’e girmiş insanların fiziki dünyada görünümü.....	145
Fotoğraf 3.24: VR setleriyle oyuncular, ellerinde bulunan kontrolörlerle sokaklarda koşar, ancak OASIS’te, "Halo" oyunundan karakterleri savaşa koşturmaktadır.....	145
Fotoğraf 3.25: OASIS’e girmiş IOI çalışanlarının fiziki dünyada görünümü.....	146
Fotoğraf 3.26: “Kırmızılı kadın”da sembolleşen tüm sanal cinsellik deneyimlerinin şeytanileştirilmesi.....	150
Fotoğraf 3.27: Buckaroo Banzai kılığında Wade ve Art3hemis randevuda.....	153
Fotoğraf 3.28: Wade ve Samantha’nın sadece fiziki dünyada gerçekleşen öpüşmeleri.....	156
Fotoğraf 3.29: Parzival ve Art3mis’in erotik dansı.....	158
Fotoğraf 3.30: Neo’nun “gerçek”lerle yüzleşmesi.....	160
Fotoğraf 3.31: “Biricik”liğini kaybetmiş Neo.....	165
Fotoğraf 3.32: Simülasyon dışında Jake.....	167
Fotoğraf 3.33: Simülasyon içinde Jake.....	168
Fotoğraf 3.34: Jake’in benliği bir bedenden diğerine yolculuk ederken.....	171
Fotoğraf 3.35: Parzival ve kullanıcı Wade.....	175
Fotoğraf 3.36: Aech ve kullanıcı Helen.....	176
Fotoğraf 3.37: Art3mis ve kullanıcı Samantha.....	176
Fotoğraf 3.38: Shoto ve kullanıcısı Zhou.....	177
Fotoğraf 3.39: Daito ve kullanıcısı Toshiro.....	177

KISALTMALAR LİSTESİ

- 2D : Two dimension. (İki boyut)
- 3D : Three dimension. (Üç boyut)
- VR : Virtual reality. (Sanal gerçeklik)
- AR : Augmented reality. (Arttırılmış gerçeklik)
- MMORPG : Massively multiplayer online role-playing games. (Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunları)
- MUD : Multi users domains / dungeons. (Metin tabanlı, çok oyunculu gerçek zamanlı sanal dünya)

GİRİŞ

İnsanođlu ilkçağlardan itibaren çevresinde var olanları gözlemlemiş ve görünen dünyanın gerisindekileri anlamaya çalışmıştır. Dünyadaki varlıklar, şeyler nereden gelmektedir, nasıl var olur? Gerçek neye denmektedir, gerçeğin bilgisine nasıl ulaşılır? Gerçekten var olan bir varlık var mıdır, yoksa yok mudur? Var olan şeyler sadece bir yanılsama mıdır? İnsan ruhu ve bedeni olmak üzere iki varoluşa mı sahiptir? İnsan, kendisi, yaşadığı dünya ve evren üzerine düşünüp bu sorulara cevap aramıştır. Duyu organlarıyla algılananları gerçek kabul etme eğiliminde olan insan, elle tutulup gözle görülmeyen ama hayatında en az diğerleri kadar yer eden düşünceler, kavramlar, rüyalar, sayılar gibi şeyleri anlamlandırma konusunda zorlanmıştır.

İnsanođlu evreni ve yaşamı anlamlandırmada doğanın ve var olanların yapı taşının ne olduğunu, en temel soru olarak ortaya koyar. Bu soru, gerçekliğin bilgisine nasıl ulaşılacağına yaklaşımını bulmak amaçlı entelektüel bir faaliyet olarak, felsefe adlı disiplinin doğmasına neden olmuştur. Antik Yunan'dan bu yana hakikat arayışı aslında "varlığın ne olduğu" sorusuna çıkmaktadır. Hakikati bulmak için öncelikle bunun üzerine düşünecek "varlık" üzerine yoğunlaşmak gerekir. Hakikatin ne olduğu, insanın neyi kadar bilebileceği, bilginin doğruluk derecesi, kaynağı, aklın ve duyuların bilgi ile ilişkisi gibi sorular, varlığın ve evrenin temeline bağlanır (Bağlı, 2011: 35, 59).

Var olanların nereden geldiği, evrenin temelinde ne olduğu arayışı süreç içinde sürekli dönüşüm geçirse de bu arayış hep devam etmiştir. "İlk madde", "ana madde", "ilk ilke", "ilk neden", "töz", "**arkhe**" adları alan bu kavrama nasıl yaklaşıldığı tüm düşünce tarihini belirler. Bu konuya madde temelli yaklaşanlarla, maddi olmayan temelli yaklaşımlar arasında çatışma hala devam etmektedir. Antik dönemde ana madde dünyevi idi, ortaçağda metafizik bir güç olarak algılanmış, sanayi devrimiyle beraber tekrar maddi bir varlık olarak değerlendirilmiştir. İnsan önce çevreyi gözlemleyerek belli bir mantık çerçevesinde bu sorulara açıklama getirmeye çalışırken zamanla elindeki bilgi ve teknoloji arttıkça çevresini anlamlandırmak için geliştirdiği kuramların gücü, çeşitliliği artmıştır. Evreni, doğayı ve insanı anlama çabasında bilim ve teknolojinin gelişmesinin doğrudan etkisi vardır. Tarih içinde bilimsel ve teknolojik

gelişmeler genellikle maddesel kuramlara zemin hazırlarken, günümüzde sanal kavramının önem kazanması, evreni daha zihin merkezli bir yer haline getirmiştir.

Sanal kavramı; insan toplumu, kültürü, teknolojsisi, beden ve algılarla olan ilişkisi üzerinde geniş kapsamlı bir etkiye sahiptir. Bilgisayarların ve bilgisayar ağlarının ortaya çıkışı ile giderek ön plana çıkan bir kavramdır (Grimshaw, 2014: 1). Sanal gerçeklik (virtual reality) teknolojsisinin gelişmesi ile beraber insanlığın arkhe ve hakikat arayışı daha da ilginç bir noktaya gelmiştir.

Yaklaşık yirmi yıldır, filmler, jenerikler ve reklamlar için bilgisayar yaratımı görüntüler oluşturuldu. Aynı zamanda, bilimsel araştırmacılar, tıp insanları, mimarlar bu imgelerin büyük potansiyelini keşfettiler ve onları, görünmeyenleri görselleştirmek ya da olmayanları simüle etmek için kullandı. Bu durum sanal dünyaların doğuşuydu. Ancak, bu sanal dünyaların iki ciddi sınırlamaları vardı: canlı organizmaların çok az görsel temsili vardı ya da içlerinde sadece çok basit yaratıklar görselleştirilebiliyordu. Hiç kimse bu dünyalara gerçekten giremezdi. Sanal dünyalara erişim 2D ekranlar ve 2D etkileşimler ile mümkündü. Günümüzde ise VR teknolojsisi ve 3D cihazlar, sanal dünya ile gerçek zamanlı iletişimin tam anlamıyla içine dalmasını sağlamaktadır. Artık insanları, bitkileri, ağaçları ve hayvanları sanal olarak yaratabilmek mümkün hale gelmiştir. İnsan animasyonunda yapılan araştırmalar, karmaşık harekete sahip sentetik aktörlerin yaratılmasına yol açmıştır. Dahası, biyolojiye dayanan yeni bir alan, hayatı “yapay yaşam” (artificial life) olarak adlandırılan alt bir yaklaşımla yeniden yaratmaya çalışmaktadır. Şimdi yeni gelişmeler sayesinde, canlı varlıkları, bitkileri, hayvanları ve insanları kendi davranışları ile bütünleştirebilen “gerçek” sanal dünyalar yaratmak için çalışmaktadır ve **gerçek insanlar** sanal dünyalara girmektedir (Thalmann, 1994 : 1).

VR teknolojsisi ile, gerçeği yeniden yaratan sanal dünyalar yaratmak mümkün olmuştur. Çığır açan teknoloji, kediler ve hamamböcekleri ile yapılan çalışmaların gösterdiği gibi, sadece insan hayal gücünü değil aynı zamanda hayvanları ve böcekleri de kandırabilecek kadar ikna edici sanal ortamlar yaratmayı mümkün kıldı. Bilim insanları, özellikle potansiyel problemlerin fiziksel olarak yeniden yaratılmasının imkânsız olduğu senaryolarda, eğitim ve öğretimde, bu teknolojinin yararlarını uzun zamandır anlamışlardır. Tıp öğrencileri ve askerler, karmaşık problemlerle, sanal simülasyonlar aracılığıyla nasıl başa çıkacaklarını öğrenirken, yolcuları Mars'a güvenli

bir iniş yapmak için yönlendiren NASA ekibi, tarihi olaya hazırlanmak için yıllarca sanal uygulama yapmıştır.¹

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki bu ilerlemeler zaman ve mekânın algılamasında büyük dönüşüme yol açmaktadır. Sanallığın giderek hacmini büyüttüğü bu yeni atmosfer, bugüne kadarki bilindik dünyanın değiştiğini göstermektedir. Fiziksel olan / olmayan, doğal / kurgu, gerçek / sanal ayrımlarının bulanıklaşmasının, insan aklı ve toplum üzerindeki etkileri değerlendirilmelidir. Belki de bir zamanlar gerçek ile düşünce, hayat ve oyun kolaylıkla ayrışılabilirdi, ancak artık sanal dünyalar artık bir zamanlar katı olan engellere meydan okumaktadır. Sanal dünya, somut olmayan olsa da, şimdi ana akım kültüründe önem kazanmaktadır (Geraci, 2010: 72).

Bilim ve teknolojiadaki ilerlemeler geçen yüzyılda bilim kurgusunu bu yüzyılın bilimsel vaadine dönüştürmüştür. Japonya'daki Osaka Üniversitesi'nden Hiroshi Ishiguro, insansı robotların bir gün insanoğlunun içinde yaşayacağına, gerçekçi olabileceğine ve hatta insanları aşabileceğine inanmaktadır. Günümüzde yapay zeka ve robotik alanlarındaki ilerlemeler bu varsayımın hiç de ütöpik olmadığını göstermektedir. Robotların bir gün zeki olabileceği ve insan zihninin bir gün makinelere yüklenebileceği, insanların fiziki dünyanın yanı başında sanal dünyalarda bir yaşam yürütecekleri ihtimalleri çağdaş siyasal hayatta, felsefi ve dini tartışmalarda güçlü etkiye sahiptir (a.g.e.: 107). Filozoflar insan zihni ve gerçeklik, insan ve makine ilişkileri gibi konularda anlayışlarını tekrar elden geçirerek insanlığın büyük dönüşümünün etkilerini anlamaya çalışmaktadır.

Bu çalışmada insanlığın ontolojik bir arayışının ilk çağlardan itibaren nasıl şekil değiştirdiğini, bilim ve teknolojinin buna etkisini, insanoğlunun hakikat arayışının doğa ve toplum üzerindeki etkisini, gelinen son noktada maddi evrene ciddi bir alternatif oluşturabilecek sanal gerçeklik evrenini ele alacaktır.

Felsefe tarihi materyalizm – idealizm, madde - ruh / bilinç / zihin ikiliği üzerine kuruludur. Bu ikilik, tezin temel perspektifini oluşturmaktadır. Tezin temel savı; fiziki

¹ <http://www.virtualstudio.tv/blog/post/134-from-plato-to-portal-3000-years-of-virtual-reality> Erişim Tarihi: 10.12.2017

dünyanın sanal bir uzama doğru göç etmesi ve bu noktada “madde temelli bir dünyadan”, “zihin merkezli bir evrene” geçişin gerçekleşiyor olmasıdır.

Gerçeğin ne olduğu sorusunu felsefe aracılığıyla arayan insan, yaşadıklarını sanatsal ürünlerle ifade etmiştir. Sinema toplumsal değişimlerin en çok yansıtıldığı alandır. Amerika’da ordu ve havacılık alanlarında, Nasa benzeri yerlerde geliştirilen teknolojik ürünler ve sanal gerçeklik sistemlerinin kullanımına dair ilk paylaşımlar Hollywood sineması aracılığıyla gerçekleşmiştir.

1999 yapımı Matrix filminden (Matrix, Wachowski Kardeşler, 1999) hareketle toplumun “gerçeklik” eksenli dünyadan, sanal gerçeklik düzeyine geçişini tarif etmek üzere “Matrix evreni” tanımı sıklıkla kullanılmaktadır. Matrix filmi ve insanın hakikat kavramıyla kurduğu ilişki birçok felsefecinin konusu olmuştur. Bu yüzden öncelikle hakikat arayışının tarih içinde kronolojisi ortaya konacak, bu öğretisi ve fikir akımlarının sanal gerçeklik çağında nasıl bir hal dönüşüm geçirdiği araştırılacaktır. Sanal gerçeklik evreninde hakikat arayışının toplumsal iz düşümlerini ele almak için, örneklem olarak popüler sinema ürünleri incelenecektir. Tezin ikinci problemi, popüler sinema ürünlerinde hakikatin peşinde koşma refleksinin, hakikatten kaçma eğilimine dönüştüğünü göstermektir. Başka bir deyişle bilgisayar aracılığıyla gerçekler, fiziki dünyaya alternatif ve paralel bir dünya yaratmaktadır ve bu durum sinema eserlerine yansımaya başlamıştır.

Sanal gerçeklik sistemleri, günlük yaşantıyı şekillendirdiği, bilgiyi aktarma yöntemlerini devrim niteliğinde değiştirdiği, gitgide artan ölçüde sanata ve popüler kültüre nüfuz ettiği için önemlidir. Teknolojik devrimin algısı, bilinç ve bilginin oluşumundaki etkisi, yeni olanaklar ve ifade biçimleri araştırılırken popüler kültür ürünleri süreci anlamaya ışık tutacaktır.

Tezin temel savları şunlardır:

1. Sanal gerçeklik teknolojileri ile bilinç kendi başına bir evren yaratabilecek güce sahip olmaktadır. Fiziki dünyanın sanal bir uzama doğru göç etmesi ve bu noktada “madde temelli bir dünyadan”, “zihin merkezli bir evrene” geçiş söz konusudur.

2. 1990’lardan günümüze gerçeklik, sanal gerçeklik, düş, yanılsama konulu sinema filmlerinde fiziki dünya yerine sanal dünya tercih edilmeye başlanmıştır. Fiziki dünyanın resmi ve hiyerarşik yapısını ortadan kaldırarak, kısıtlanmamış bir ifade

özgürlüğü sunan yeni iletişim teknolojileri, bilim kurgu dünyalarında gitgide hâkimiyet kurmaktadır.

Bu araştırma, “Sanal gerçeklik çağında, kendi gerçeğini inşa edebilme noktasında, gerçeklik kavramıyla kurulan ilişki ne noktaya gelmiştir?” sorusuna yanıt arayacaktır. Bu soruyu cevaplamaya çalışırken ele alınacak diğer araştırma konuları şunlardır:

- 1- Gerçek nedir? Tarih boyunca insanoğlunun gerçeklikle kurduğu bağ nasıl değişmiştir?
- 2- Materyalizm ve idealizmin evreni açıklama yöntemleri nelerdir? Ne gibi farklılıklar vardır? Birbirine yönelik eleştirileri nelerdir?
- 3- Sanal gerçeklik (virtual reality) teknolojisi nedir? Günümüzde kullanılan sanal gerçeklik teknolojileri nelerdir? Sanal gerçeklik teknolojilerinin toplumsal hayata etkileri nelerdir?
- 4- “Kendi gerçeğini inşa etme” imkânı veren sanal gerçeklik, bu ontolojik yaklaşımların neresinde durmaktadır? Felsefi tartışmalara etkisi nedir?
- 5- VR’ın ortaya çıkışı ve yaygınlaşması, maddi gerçekliğe olan etkisi, popüler kültür ürünlerine (sinema) nasıl yansımaktadır?

Türkiye’de yayınlanan tezler içinde sanal gerçeklik konusunun yeterince ele alınmadığı görülmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi daha çok eğlence, eğitim, mimari ve sinema alanlarının konusu olarak işlenmekte, evrenin **arkhe** arayışında ve madde – bilinç ikilemindeki etkisi ve toplumun geleceğini dönüştürme kapasitesi gözden kaçırılmaktadır. Duyu organlarının ve beynin, sanal gerçeklik teknolojileri ile tek başına bir evren yaratacak kapasiteye ulaşmış olması, maddi gerçekliğe alternatif sunması ve hatta onu tehdit edecek noktaya gelmesi, tartışmayı yeni felsefi bir boyuta taşımaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri, insanların gündelik hayatına girecek kadar yaygınlaşmış olmasına rağmen, bu konu ile ilgili yeterince Türkçe çalışma yoktur. VR, artık sadece bilim kurgu filmlerinde yer alan fantastik bir unsur değildir. Eğitimden mimariye, iş toplantılarından eğlenceye çok çeşitli alanlarda toplumsal hayatın içine dahil olmuştur. Bu yeni dönem, fiziksel ve sanal dünyaların karşılaşır çarpıştığı, birbirinin içine geçtiği bir dönemdir. Bugün başlangıç noktasında olsa da, bu yeni araç, geleceğin dili haline gelecektir. İnsanoğlunun bilindik yaşamını tümünden değiştirebilecek, fiziki ve uzamsal

kısıtlılıkları yok edebilecek potansiyeli vardır. Böylesi bir devrimin insana, topluma, insanlar arası ve insan – doğa ilişkilerine etkisinin incelenmesi gereklidir. Bu tez bu boşluğu bir miktar da olsa doldurma amacı taşımaktadır.

Gerçekliğin yeniden oluşum süreçlerini ele alış, idealizm ve materyalizm felsefi akımları çerçevesiyle sınırlıdır. Tezin konusu duyu organlarının uyarılarak, dış dünya bloke edilerek, bilgisayar yaratımı etkileşimli bir dünyaya daldırma sağlayan sanal gerçeklik sistemleridir (virtual reality). Bu sebeple fiziksel dünyanın üzerine sanal dünya inşa edilmesinden oluşan “arttırılmış gerçeklik” (augmented reality), 2D animasyon, internet, sosyal medya gibi sanallık içeren diğer alanlar kapsam dışıdır. Örneklem olarak ele alınan sanal gerçeklik filmleri 1990’lardan bugüne kısıtlı tutulmuştur. İncelenecek filmler, “konusu” sanal gerçeklik teknolojisi (VR) olan filmlerdir. Yani sinir sistemini uyaran belli bir aparat, kabin, gözlük vb. kullanımı ile bedeni fiziksel dünya üzerinde dururken, zihni başka bir mekâna yolculuk yapan karakterlerin yer aldığı filmler seçilmiştir. VR filmleri kavramını kullanırken gösterim tekniği olarak VR teknolojilerini kullanan (üç boyutlu stereoskopik) veya 3D canlandırma kullanılarak, yoktan var edilen sanal varlıkların bulunduğu filmler, kastedilmemektedir.

Çalışma kapsamında seçilen filmler, araştırma sorusu kapsamında, nitel araştırma yöntemi kullanılarak, felsefi varsayımların izdüşümleri aranarak incelenmiştir. Nitel araştırma yapılırken söz konusu felsefi varsayımları ortaya çıkaran teorik ve yorumlayıcı çatı olarak dönüştürücü / postmodern çatı seçilmiştir. “**Dönüştürücü çatının** temel ilkesi; bilginin nötr olmadığı ve toplumdaki güç ve sosyal ilişkileri yansıttığı”nı (Cresweel, 2016: 25) söylerken, postmodern perspektif, düşünme yollarındaki değişimi esas alır. Postmodern çatı gerçekliğin kökeni ile ilgili şimdiye kadar oluşturulmuş “meta anlatı” veya “evrensel yapı”ların bilgi teknolojileri etkisiyle birlikte tartışılması gerektiğini söylemektedir (a.g.e.: 25 – 36). Filmler bu felsefi varsayımlar perspektifi ile incelenecek, içerik ve görüntüler analiz edilecektir.

Sanal gerçeklik ve felsefe yan yana düşünülecek kavramlar değilmiş gibi görünmektedir. Ancak “Matrix ve felsefe” kitabının yazarı William Irwin’in dediği gibi felsefe insan hayatı ile ilgili her yerdedir. Bilgi teknolojilerinde, yapay zekada, sanal gerçeklik uygulamalarında, biyoteknolojide gerçekleşecek devrimlerin insan hayatını hiç olmadığı kadar dönüştüreceği konuşulurken, felsefenin bunlarla etkileşip

dönüşmemesi imkânsızdır. Antik Yunan’da başlayan ve günümüze kadar gelen “gerçek nedir?”, “nereden geliyoruz”, “nereye gidiyoruz?”, “neyi bilebiliriz” soruları insanlığın, tüm yaşamın ve gezegenin kaderinin değişiminin söz konusu olduğu gelişmelerle yeni biçimler alacaktır. Devrim niteliğindeki ilerlemeler içinde sanal gerçeklik bu zamana kadar bilinen gündelik yaşantıyı, maddi dünya ile ilişkilerini tamamen değiştirme potansiyeline sahiptir.



BİRİNCİ BÖLÜM

TARİH BOYUNCA İNSANIN HAKİKAT İLE KURDUĞU İLİŞKİ

İnsanlık tarihi boyunca gerçeğin ne olduğu tartışılmış, buradan felsefe adı verilen bir disiplin oluşmuştur. Gerçeğin karşısında konulan hayal, sanrı, sanal gibi kavramlar da bu tartışmanın bir parçasıdır. TDK Büyük Türkçe Sözlüğü'ne göre **gerçek**, “bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan”², **gerçeklik** ise “gerçek olan, var olan şeylerin tümü” olarak tanımlanır. Sözlük gerçekliğin türlerini “somut olarak var oluş” üzerinden temellendirir: “Bilinçten, tasarımlardan bağımsız olan varlık (düşünölmüş, düşünlenmiş şeylerin karşıtı), “bilimsel araştırmalarda her türlü öznel ögenin karşısında nesnel olarak geçerliği olan şey.” Gerçekliğin İngilizce karşılığı olarak “reality” kavramını da “somut ve nesnel olarak var oluş”³ olarak açıklar. Hakikat kavramı “gerçek olan şey, gerçeklik” olarak geçmektedir. Orhan Hançerlioğlu'nun Felsefe Ansiklopedisi **gerçek** kavramını yine aynı şekilde “bilinçten bağımsız, somut ve nesnel olarak var olan” olarak açıklarken, **gerçekliği** “insan bilincinden bağımsız, somut ve nesnel olarak var olanların tümü” olarak tanımlamaktadır (Hançerlioğlu, 1985: 1. Cilt, 214, 220). Hançerlioğlu **gerçek** ve **hakikat** kavramlarının arasındaki farkı şöyle açıklar: “gerçek, nesnel gerçekliği (...) hakikat'sa bu nesnel gerçekliğin zihnimizdeki öznel yansısını dile getirir. (...) **Hakikat** gerçeğin kendisi değil yansıdır ve düşünceyle nesnesi arasındaki uygunluğu dile getirir (a.g.e., 276).

TDK Sözlüğünde gerçeğin ve hakikatin sadece nesnel ve somut var oluşa dayandırılarak tanımlanması söz konusudur. Hançerlioğlu'nun “Felsefe Ansiklopedisi”nin **hakikat** maddesinde bu kavramın farklı ele alınışlarını işaret eder:

2

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ab4e87c1898d0.17730309 Erişim Tarihi: 25.03.2018

3

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ab4e880880849.78502084 Erişim Tarihi: 25.03.2018

“hakikat kavramı felsefe alanında çok önemlidir ve özdekçilikle⁴ düşüncelilik⁵ arasındaki kavgaın baş konusudur” (a.g.e). Felsefe tarihi neredeyse bu iki farklı ekolün (materyalizm ve idealizmin) çatışması üzerine kuruludur. Gerçeğin zihin temelli mi zihinden bağımsız mı var olduğu konusu uzun yıllardır tartışılmaktadır.

Sanal kelimesi TDK Sözlük’te “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini”⁶ olarak geçmektedir. Köken olarak sanmak sözcüğünden gelse de sanal, gerçeğin zıttı anlamında değildir. Sanal kelimesi gerçekleşebileceği veya gerçekleşemeyeceği düşünülen şeyin potansiyel kuvvetini işaret eder. Bir şeyin her an gerçek olabilme kapasitesini gösterir. Sanal gerçeklik araştırmacısı Marie-Laure Ryan sanalı, “olası gerçeklik” olarak tanımlar (Ak, 2006: 18).

Sanal gerçekliğin ne olduğu sorusuna ise farklı cevaplar söz konusudur. Sanallık genelde bilgisayar üretimi bir şeyi çağırırsa da anlamı çok daha geniş kullanılmaktadır. Kimileri zihin faaliyetlerinin tamamını (hayaller, düşünceler, rüyalar, gündüz düşleri vb.) sanal gerçeklik kapsamında ele alır. Rüyalar insan üzerinde fiziki dünyada hissedilen duygulara benzer etki yaratmaktadır. Aynı şekilde insan düşüncelere daldığında bulunduğu mekândan soyutlanarak o an itibarıyla zihninin içinde yaşayabilir. Bu zihinsel yolculuklar bazı kişilerce sanal gerçeklik deneyimleridir. Kimileri de mağara resimlerinden, kitaba, fotoğraftan sinemaya insanın uygarlığı boyunca yarattığı zihinsel ürünleri sanal gerçekliğin eseri olarak görür. İnsan kitap okurken, bir film izlerken var olduğu zaman ve mekândan koparak başka bir zaman mekân boyutuna geçmekte, bu deneyim üç boyutlu sanal gerçeklik (virtual reality) deneyimine benzer bir gömülme – kuşatılma hissi yaşatmaktadır.

Teknolojinin gelişmesi, bilgisayarların, internetin, elektronik ve mobil cihazların toplumsal yaşamın her alanına girmesi nedeniyle gündelik yaşamda büyük değişimler gerçekleşmiştir. İnsanlık tarihi sanayi devriminden sonra yeni bir toplumsal devrim yaşamıştır. Bilişim devrimi ile iletişim, ekonomi, üretim, ilişkiler, doğa, bilgi vb. her alan teknolojinin ve özellikle internetin etkisiyle radikal dönüşümler geçirmiştir. İş

⁴ Materyalizm

⁵ İdealizm

⁶

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ab4f38728ce73.95645291 Erişim Tarihi: 25.03.2018

hayatı ve kişisel yaşantılar fiziki mekânlardan sanal mekânlara aktarılmakta, internet hayatın tüm alanlarına hakim olmaktadır. Sanal kavramı en genel şekliyle bu dönüşüm sonucu oluşan ilişki türünü tarif etmek için de kullanılmaktadır. Özellikle sosyal medya kullanımının yaygınlaşmasıyla ilişkiler, cinsellik, din, iletişim vb. her türlü toplumsal kategori sanallaşmaktadır. Sanalla gerçeğin yer değiştirmesi gitgide daha fazla ve hızlı bir biçimde gerçekleşmektedir. Bu değişim sadece gündelik hayat ve toplumu değil, insan – makine ilişkisini, metafizik varlık, bilgi tartışmalarını da etkileyip dönüştürmektedir (Işıklı, Küçükvardar, 2016: 1, 38, 158).

Genellikle sanallığı bilgisayarların ürettiği bir olgu olarak ele almak yaygındır, dolayısıyla doğal değil insan yapımıdır. Ancak günümüzde sanal gerçeklik bilgisayar ekranından çok fazlasıdır. Dünya gezegeni yavaş yavaş doğal ve insan yapımı kuvvetlerin birleşmiş bir ürünü haline gelmiştir. Kamusal yaşam her yerde dijitalleşmiş, satın alma alışkanlıklarının bilgisayar verileri, süpermarketlere ürünlerini ne kadar yüksekte ve hangi noktalarda saklayabileceklerinin bilgisini vermektedir (Heim, 1993: 111). Toplum gitgide sayısallaşmaktayken, sanal gerçeklik bu derece hayatımıza girmişken “sanal” a gerçek olmayan muamelesi yapmak ne kadar doğrudur?

Sanal gerçeklik (virtual reality) üzerine çalışmalar yapan Michael Heim sanal gerçeklik kavramını, gerçekte olmayan ama etkisi gerçek olan varlık veya olaylar olarak açıklar (Heim, 1993: 108-109). Bu tanım günümüz üç boyutlu görselleştirme (computer generated image) teknolojilerinin bir kolu olan, kendine has özellikleri nedeniyle özel bir alan haline gelen sanal gerçeklik teknolojilerini (VR) işaret etmektedir. VR, özel başlık, eldiven, aparatlar ve giysiler kullanılarak dış çevrenin bloke edilip, duyu organlarının yapay olarak uyarılması ile orada olmayı varmış gibi hissetmeyi sağlayan, özel bir takip sistemi ile kullanıcının bu üç boyutlu dünya ile etkileşimini gerçek zamanlı yapabilen sistemlerdir. Böylelikle Heim’in tarif ettiği gerçekte olmayan ama etkisi gerçek olan şey deneyimlenmektedir. Beyin ister “gerçek” ister “sanal” olsun tüm deneyimlere gerçekmiş gibi tepki verir. Sanal gerçeklik fiziki gerçeğin tüm kurallarının askıya alındığı, insanların fiziki dünyada var olmayan yeteneklere sahip olabildikleri, hatta başkasının yerine geçebildikleri bir evreni yaratmaktadır (Blascovich & Bailenson, 2011: 270). Bu durumun sanalla gerçeğin iyice karışmasına, birbirinin yerine geçmesine, bilindik yaşantıları değiştirmesine yol açacağı düşünülmektedir. VR teknolojisi insanlık üzerinde çok yönlü etkilerde bulunacak, sosyal kurumları

değiştirebilecek, fiziki evrenle birleşerek melez (hibrit) gerçeklik yaratabilecek potansiyele sahiptir. Bu yüzden sanal gerçekliğin ne olduğunu anlamak ve inceleme yapmak önemlidir.

Sanalı anlamak için “gerçek” ile kastedilenin ne olduğuna bakmak gerekir. Gerçekliğin tarihine baktığımızda çok uzun mücadelelerin hüküm sürdüğünü görürüz. Heim bu metafizik serüveninin iki bin yıla yakın sürdüğünü bu sebeple sanal gerçekliği anlamını elde etmek için iki ve yahut yirmi yıl sürenin yetmeyeceğini söylemektedir. VR yeni bir gerçeklik katmanı inşa etmektedir. Bu katman teknoloji ve fiziki gerçekliğin birleştiği, içine hayal gücünün de dahil olduğu bir düzeydir. Bu yeni gerçeklik seviyesini anlamak o sebeple zorlu ve tartışmalı olacaktır (Heim, 1993: 117).

1.1.Arkhe Arayışı

İlk filozoflar evrende görünüşlerin gerisinde keyfiliğin ve gelişigüzeğin değil, temel ve düzenli bir yapının olduğuna inanmıştır. Filozoflar doğada sürekli olarak varlığa gelen ve sonra yok olup giden döngünün içinde “değişmeden kalan”ın peşine düşer. Çünkü sürekli değişen yok olan şeyler nasıl gerçek olabilir? Gerçekliği, evrensel doğruyu nasıl temsil edebilir? Evrende tek tek bireysel varlıklardan oluşan bir “çokluk” görüp, bu çokluğun türediği ve “değişmeden kalan” şeyin ne olabileceği üzerine kafa yorular. Tek tek varlıklar üzerinden evreni açıklamak mümkün olamayacağı için varlıkların kendisinden türediği ilk madde bulunmaya çalışılır. Bu “sonsuz madde” sürekli değişen bir evreni anlaşılır kılacaktır. Bu madde bulunduğu zaman varlık açıklanacak ve neyin gerçekten var olduğu belirlenebilecektir (Cevizci, 2012: 13). “İlk madde”, “ana madde”, “ilk ilke”, “ilk neden”, “töz”, “**arkhe**”⁷ gibi isimlerle anılan ana maddeyi kimileri doğa güçleri ile kimileri doğaüstü nedenlerle açıklar. İlk maddenin doğada bulunan maddi bir varlık mı yoksa zihinsel olarak kavranabilen soyut bir varlık mı olduğu ve kimin kimden türediği tartışması başlar.

Bu yaklaşımların ilkinde gerçekliğin meydana geldiği kalıcı ve değişmez öge her şeyin kendisinden türediği maddi olmayan, tinsel ve sonsuz bir varlıktır. Niteliği ve ismi dönem dönem değişen bu güç var olanlara veya maddeye içkin değil aşkındır

⁷ Arkhaios: Başlangıç, temel, kök (Hançerlioğlu, 1985, Cilt 1, 98)

(a.g.e.: 25). Evrendeki çokluk ezeli – ebedi bu tinsel varlıktan türer. Bu ebedilik arayışı insan bedeninde de varlık bulur. Bu görüşe göre insan bir ruh bir beden olmak üzere iki bileşenden meydana gelir. Beden madde ve geçicidir, ruh (akıl, bilinç) maddi olmayan ve sonsuzdur. Sonsuz varlık nasıl evrenin gerçeğini ve merkezini temsil ediyorsa, ruh, insanın gerçek özüdür, temel ve ayırt edici özelliğidir. İnsan ruhu ve aklı ile öznedir, karşısındaki her şey (madde) nesneleşir. Zaten bireysel ruh eninde sonunda evrenin yaratıcısı evrensel ruh ile bütünleşecektir. Evrensel ruhun doğadaki temsilcisi insan aklıdır ve idealizm⁸ adı verilen bu düşünce her şeyin merkezine aklı koyar (Platon, 2001: 35-42), (Hançerlioğlu, 1985: Cilt 2, 217).

Birliğin doğa yasalarıyla açıklandığı diğer yaklaşıma göre dünyadaki her şey maddedir. Materyalizm⁹ adı verilen yaklaşım madde dışında hiçbir şey tanımaz. Düşünce de bir madde türü veya maddenin bir formudur. Fiziksel bir organ olan beynin nöral bir faaliyetidir. Evrendeki tek tek varlıkların oluşturduğu çokluğun türediği şey de maddedir. Gerçekliğin maddiliğine ilişkin tezde doğanın akla göre önceliği, hem kronolojik öncelik (yeryüzünde yaşamın başlangıcı ile insanın ortaya çıkışı arasındaki zaman) anlamında, hem de doğanın şimdi ve gelecekte insan üzerinde göstermeye devam edeceği etki anlamında vurgulanmaktadır (Timpanaro, 1997: 50). Materyalizm maddenin, evrenin doğaüstü güçlerden ve insan aklından bağımsız ve önce var olduğunu, evrenin ve yasalarının bilinebileceğini, bilgi sürecinin evrensel yaşamda birlikte pratikte doğrulanarak bilinebileceğini savunur (Hançerlioğlu, 1985: Cilt 5, 59), (Politzer, 2010), (Lenin, 2001: 63).

“Tüm, özellikle modern felsefenin büyük temel sorunu düşünme ile varlık arasındaki, ruh ile doğa arasındaki ilişkiler sorunudur” (Lenin, 2001: 115). Var olanların kaynağı, evrenin nereden geldiği sorularının cevapları aranırken ya aklın maddeye indirgenebilir olduğunu ya da maddenin akla indirgenebilir olduğunu iddia edilecektir (Gökberk, 2016: 129). Bunun yanında bunların temel kavramlar olduğunu ve herhangi birinin diğerine indirgenemeyeceğini savunan felsefi kurama “ikici” (dualistic) kuram

⁸ İdealizm (Düşüncencilik): Varlığı düşünceye indirgeyen öğretilerin genel adıdır. Her türlü varlığı düşüncenin ürünü yada düşüncenin kendisi sayar. (Hançerlioğlu, 1970: 69)

⁹ Materyalizm (Özdekçilik): Nesneyi gerçek sayan ve bilimin temelini materyalizme dayandıran öğretilerdir. Materyalizm bilen’i (özne, süje) gerçek sayan ve bilimi tinde temellendiren tinselcilige karşı (ruhçuluk, spiritüalizm) karşı, bilinen’i (nesne, obje) gerçek sayar. (Hançerlioğlu, 1970:)

denir (Randall, Buchler, 2014: 306). Evrende maddi olan - maddi olmayan arasındaki bu tartışma, konu insanın varoluşuna geldiğinde beden ve zihin ayrımı olarak ortaya çıkar. Birçok filozofun savunduğu ve insanın varoluşunda bu kavramların birbirine indirgenemeyeceği savunusu “beden-ruh ikiciliği” diye de adlandırılan belli bir tür ikiciliği yaratır (a.g.e).

Gerçeğin bilgisine zihinsel – bilinç (idealist) temelli mi, yoksa maddeci – varlık (materyalist) temelli mi yaklaşılacağı, felsefe tarihinde binlerce yıldır süren bir ayrışmadır (Taslaman, 2008: 107). Felsefe alanında üretim yapan herkes ister istemez bu iki paradigma içinden argüman üretmiştir (Altuntaş, 28). Uzun yıllardır süren tartışmalar sonucu materyalist – idealist ayrımı özünde aynı kalmakla beraber çok farklı evrelerden geçer, çok farklı kavramlarla ifade edilir.

1.2.Evrenin Küçük Çocuğu İnsan

Var olanların kökeni, gerçeğin ne olduğu, evrenin oluşumu, insanın bu dünyadaki varoluşunun nedeni, doğanın sırları ile ilgili sorular insanlık tarihi kadar eskidir. İlkel insan duyu organları ile doğayı gözlemleyerek bu soruların cevaplarını dinle veya mitolojiyle vermeye çalışmıştır. Bilgiyi hiçbir yarar gözetmeksizin, yalnızca bilmek için elde etmek isteyen manevi çaba ile evren üzerine sistematik ve eleştirel düşünme eyleminin yapılması felsefeyi doğurmuştur. Bilim ve felsefenin beşiği, Avrupa düşünce tarihinin bütün kurucu öğelerinin başlangıç noktası olarak Antik Yunan kabul edilir. Mısırlılar ve Mezopotamyalılar doğayı anlama konusunda önemli katkılar yapmış olsalar da onlar genelde elde ettikleri bilgileri dine veya doğaüstü olaylara dayandırmıştır. Bilgiye din, ticaret, teknik gibi pratik amaçlar için değil de bilginin kendisi için ulaşma amacı ve bunun bir sistem haline getirilmesi Antik Yunan dışında başka bir yerde görülmemiştir. Modern düşüncenin çıkış noktası Antik Yunan olarak kabul edilir. Tarih içinde gelişmiş tüm felsefe sistemleri klasik Yunan felsefesinde temellenmektedir (Birand, 1958: 3). “Yunanlılar, doğruya ve bilgiye doğrunun ve bilginin kendisi için yönelmiş olan bir bilimin, bir felsefenin ilk yaratıcılarıdır” (Gökberk, 2016: 14). Antik Yunan düşüncesi modern görüşün kaynağı olmanın yanı sıra tarihte ilk defa akılcı düşüncenin ortaya çıkışını sağlamıştır. Mistik ve akılcı düşünce ayrımı ilk defa ortaya çıkmış ve o tarihten sonra bütün insanlık tarihini etkilemiştir (Hançerlioğlu, 1985: 35).

Antik Yunan felsefesi Helenik ve Helenistik felsefe olarak ikiye ayrılır. Helenik felsefe doğa olaylarının doğaüstü olaylarla değil yine doğa olayları ile açıklanmasını savunur. Helenik felsefe dış doğaya, maddelerin dünyasına yönelmiş bir doğa felsefesidir. Evrenin her yönüyle anlaşılabilir olduğuna inanan rasyonel bir felsefedir. Doğa felsefesi veya Presokratik felsefe olarak da adlandırılan bu dönem görünen dünyanın gerisinde ne olduğunu, tek tek canlıların nereden türediğini anlamaya çalışmıştır. **Arkhe** doğaüstü veya maddi bir varlık olabilir. Aristoteles ilk madde, töz, ilk neden gibi anlamlara gelen **arkhe**'yi şöyle tarif eder:

“Tözün kendisi çeşitli özel biçimleri altında varlığını sürdürürken bütün varlıkların kendisinden meydana geldiği, kendisinden doğup sonuçta yine kendisine döndüğü şeyi onlar «öge» [«unsur»], «varlığın ilkesi» olarak adlandırmaktaydılar” (Aristoteles, 983 b).

Helenik felsefe bu maddeyi bulmak için dış dünyaya yönelmiş bir doğa felsefesidir. Var olan her şeyin kendisinden türediği maddi nedeni belirledikleri zaman varlığı açıklayacaklarını ve “neyin gerçekten var olduğunu” bulacaklarını düşünüyorlardı (Cevizci, 2012: 15). Evrenin temelinde bir töz, **arkhe**, bir başlangıç, bir neden, bir kaynak arayışı Hesiodos'un "hiçten hiçbir şey çıkmaz"¹⁰ görüşünün bir uzantısıdır. Bütün var olanlar hiçten meydana gelemeyeceğine göre neyden doğmuştur? “Kendisi meydana gelmemiş ve yok olmayacak, her şeyin ilk nedeni” olan varlığın arayışı gerçeğin ne olduğunu da ortaya koyacaktır. Filozoflar “çokluk – birlik”, görünen dünyanın gerisini araştırdıkları için “görünüş – gerçeklik”, sürekli değişen ortamda değişmeden kalanın ne olduğunu bulmaya çalıştıkları için “kalıcılık”, hareketsiz görünen bu dünyada “harekete geçiren ilk neden” gibi konulara çözüm getirmeye çalışır. Helenistik felsefe ise doğadan insana kayışla daha çok ahlâk konusuna yoğunlaşmış bir felsefedir. Bu dönemde doğa felsefesi pratik felsefeye ve ahlâk felsefesine, maddeci ele alış ise mistizme kaymıştır (Aristoteles, 2006: 983 b), (Arslan, 2006, Cilt1: XVII), (Cevizci, 2012: 13), (Cevizci, 1996: 60), (Hilav, 2016: 38).

¹⁰ Ex nihilo nihil est: Hiç'ten hiçbir şey meydana gelmez.

Her ne kadar yaşadıkları çağda materyalist - idealist ayrımı henüz yapılmamış olsa da İyonya Okulu üyesi Thales, Anaksimandros ve Anaksimenes birçok kaynaktan ilk materyalist ve akılsal filozoflar olarak kabul edilir. “Bakışlarını dinden ayırıp doğaya dönen ilk düşünürler bunlardır” (Hançerlioğlu, 2016: 36). Bütün varlıkların gelmiş olduğu ana maddenin araştırılması hem fizik bilimlerinin hem de metafiziğin konusuydu. Werner Jaeger’e göre o dönemin düşünürleri hem teolog hem de filozoftu. Jaeger, bugün modern dünyanın yapmış olduğu bilim, din, felsefe ayrımının o dönemde mevcut olmadığını söyleyerek, Antik Yunan’da ilk izlerini bulunan materyalizm idealizm çatışmasının kökenlerinin, geleneksel dinin karşılamadığı taleplere akıl ve deneyi kullanarak cevap verme eğilimi olduğunu söyler (Arslan, 2006, Cilt1: 26 - 43). Sonuçta bu döneme damgasını vuran kavramlar akılsallık ve “doğaya dönüş”tür. Akılsallık, içinde insani ve tanrısal olmak üzere tüm dünyayı doğal kavramlarla açıklamaya çalışan bir bakış açısından gelmektedir.

İyonya Okulu filozoflara dair ilk bilgiler Aristoteles’in “Metafizik” eserinde yer almaktaydı. Aristoteles, kendinden önceki varlık incelemesine girişmiş ve hakikat üzerine düşünmüş filozofların sadece maddi yapıda ilkeleri kabul etme eğiliminden bahseder. Aristoteles’in İyonyalı filozofların ilki olarak andığı Thales, varlığın ilkesi olarak suyu kabul eder. Evrende her şeyin kaynağı, değişmeden kalan, varlığını devam ettiren şey olarak ilk defa maddi bir ana madde seçilmiştir (Aristoteles, 2006: 983 b 20-27).

Anaksimandros da bu tözün ne olduğunu sorar ve Thales’in maddi töz olarak “su” anlayışına, suyun nicelik bakımından sınırlı, nitelik bakımından belirli olduğu gerekçesiyle karşı çıkar. Anaksimandros’a göre evren sonsuz sayıda olduğu için sonsuz sayıda töz gerekmektedir. O bu tözü **apeiron** olarak isimlendirir. **Aperion** Yunanca’da nicelik bakımından sınırsız ve nitelik bakımından belirsiz anlamına gelmekteydi. Thales’in **arkhesi** maddi bir varlık iken, Anaksimandros’da **arkhe**, maddi olmayan bir sonsuz sınırsız **aperion**’a dönüşmüştür (Hançerlioğlu, 2016: 36), (Kranz, 2003: 32). Bu anlamda Thales ilk maddeci filozof iken, Anaksimandros ilk metafizikçi olarak anılmaktadır (Arslan, 2006: 110). İyonya Okulu filozoflarından Anaksimenes ise tözü tek bir bildik maddeye dayandırma düşüncesine geri döner. Bu madde havadır.

Çokluğun gerisindeki birliğe yönelmiş olan İyonya Okulu’nun aksine Herakleitos ve Parmenides evreni değişme olgusuyla açıklamaya yoğunlaşır. İyonyalı

filozoflar deęişip duran içinde “deęişmeden kalan”ın peşine düşmüşken, Herakleitos esas ele alınması gerekenin evrendeki bu “meydana geliş”, “dönüşüm”, “süreç” ve “süreklilik” olduğunu söylemiştir. Ona göre “her şey akar”¹¹, evren başı sonu olmayan bir süreçtir. Hiç durmadan akan bu deęişme içinde kalıcı olan yoktur, kalıcı olanı aramak vakit kaybıdır. Aranması gereken en önemli hakikat, bu akışın, bu mutlak deęişimin kendisidir. Bu saptamasıyla felsefe tarihinde yepyeni bir ufuk açan Herakleitos diyalektiğın¹² atası olarak kabul edilir (Cevizci, 2012: 20), (Hançerlioęlu, 2016: 118), (Hilav, 2016: 38), (Gökberk, 2016: 25).

Aynı zamanda Herakleitos, görünüşte birbirine zıt gibi görünen ve hatta çatışan şeylerin aslında gerçekte bir olduğunu, birlięi teşkil ettiğini de söyler. Bu birlięin kendisi çokluęu meydana getirmektedir. Ona göre evren her şeyin deęiştiięi, gelip geçtięi bir oluşturu, ölümden yaşam, yaşamdan ölüm doğar. Özdeş olan karşıtına dönüşür. Karşıtların arasında sürekli bir savaş vardır. Bu savaştan evren meydana gelir. Tüm bu deęişimi, dönüşümü, savaşı düzenleyen akıldır (logos). Akıl var olanların tümünü toplarlar ve düzenler. Sürekli akan evrenin bir kuralı, ölçüsü varmış gibi görünmesini sağlayan akıldır (a.g.e).

Parmenides ise Herakleitos’ın görüşüne karşı çıkararak varlıęın olduğunu, buna karşılık oluşun olmadığını, çünkü bunun imkânsız olduğunu söylemiştir. Herakleitos **arkhe** olarak varlıęı inkar ederken, Parmenides oluşu inkar eder. Parmenides ayrıca mantıksal bilgi ile deneysel bilgi ayrımı yaparak duyu organları üzerine yoğunlaşır. Herakleitos’un oluş merkezli, sürekli hareket halinde deęişen evrenini duyu organlarıyla algılamaya imkân yoktur. Duyu organlarının gösterdiği sabit ve kalıcı bir evrendir. Ondaki deęişimi kavrayabilecek tek şey akıldır. Dolayısıyla Herakleitos’da duyu merkezli deęil akıl merkezli bir yaklaşım söz konusudur. Parmenides duyu organlarının güvenilirmez olduğuna işaret eden ilk filozoftur (Arslan, 2006 Cilt 1, 213 - 214).

Evrenin kökenini maddi veya maddi olmayan varlıklara dayandırırken yeni bir olgu olarak deęişim ve oluş kavramları eklenmişti. Şimdi Parmenides ile bu tartışmaya duyu organları da eklenir. Herakleitos deęişimi gerçek töz ilan ederek diyalektiğın atası

¹¹ “Pante rhei” (Hançerlioęlu, 1985, Cilt 5: 137)

¹² “(...) düşüncenin ve gerçeklięin bir tezle antitezden, söz konusu iki karşıtın bir sentezine varmak suretiyle gelişmesini gösteren varlık ve düşünce yasası (...)” (Cevizci, 1996: 245).

olma özelliğine sahipken, Parmenides duyu organlarının güvenilirliğinden hareketle doğru ve sanı ayırımını ilk kez bu kadar keskin yapan filozoftur (a.g.e).

Parmenides duyumun ve deneyin bir sanrıdan başka bir şey vermeyeceğini, varlığı kendinde olduğu gibi gösteremeyeceğini söyler. Durmadan değişen, içinde birçok var olanın olduğu dünyayı, duyuyla tanımaya çalıştığında elde edilen bir kuruntu, hayal ve sanrıdan başka bir şey değildir. Parmenides göre varlık ancak düşünce ve akılla kavranır. Doğaya ilişkin gözleme dayalı araştırmadan elde edilecek bilgi ancak yanılsamadır. Duyu organları aldatıcılıkları ile varlığa değil varlık olmayana dair bilgi verirler (Cevizci, 2012: 22). Ancak Parmenides'in varlık anlayışı Herakleitos'un tersine kalıcı, tek, değişmez ve içine kapalıdır. Parmenides buna "Bir" ya da "Bir olan" der. "Bir"den başka bir şey olamayacağını söyler. Değişme ve oluşu aldatmaca sayması, evrenin kaynağının tek bir yaratıcı kavramına indirilmesi ile tek tanrıcılık düşüncesine ön ayak olduğu da söylenir (Hilav, 2016: 40).

Yunan düşüncesi bir yanda duyu organlarının güvenilirliği konusu, diğer yanda **arkhe** arayışları ve değişim olgusu ile uğraşırken bu yaklaşımları sentezlemeye çalışan filozoflar ortaya çıkar. Bu filozoflar varlığın temeline tek bir **arkhe** koyan yaklaşımdan (**monizm**) farklı olarak birden fazla ana maddeye yönelmiştir (Cevizci, 2012: 25). Empedokles toprak, su, ateş ve havanın birleşerek oluş ve çokluğu, duyu organlarının bize tanıttığı olay ve fenomenleri¹³ meydana getirdiğini söylemiştir. Anaxagoras evrendeki nesnelere sayısız çeşitliliğinin kaynağının bu dört öğe olamayacağını söyleyerek Empedokles'e itiraz eder. Ona göre ne kadar çeşitlilik varsa o kadar ana madde bulunmalıdır. Anaxagoras evrendeki çokluğa, değişime, oluşa ve varlığa biçim kazandıran şeyin akıl olduğunu da vurgulamıştır. Demokritos ise evrendeki tüm nesnelere, yapıcı bir ama birbirinden nitelik olarak farklı atomlardan (bölünemeyen) oluştuğunu söyler. Bu atomları duyu organlarımızla algılamak mümkün değildir. Yani duyu bilgisi nesnelere gerçek yapısının bilgisini veremez. Demokritos atomcu görüşüyle mekanist doğa felsefesinin temelini attığı gibi insan ruhunun atomlardan oluştuğunu söyleyen ilk filozoftur. Bu yaklaşıma göre ruh, düşünme, duygular, istekler, iradi seçimler atomlardan oluşur ve hareket yasaları ile açıklanabilir.

¹³ "Fenomen: Duyularla kavranan her şey (...) fenomen (Yu. Phainomenon) deyiimi, *usla kavranan her şey*'i dile getiren *numen* (Yu. Noumenon) deyiimi karşıtı olarak dilimizde *olay* ve *görüngü* deyimleriyle dile getirilmektedir" (Hançerlioğlu, 1985: Cilt 2, 158).

Her ne kadar Antik Yunanda birçok filozof maddeci yaklaşımlarıyla bilirse de Demokritos ilk defa insan ruhunu maddesel bir kökenle açıklaması nedeniyle materyalist olduğunu açıkça ortaya koyan en tutarlı filozoftur (Gökberk, 2016: 33 – 35).

1.2.1.Doğa Felsefesinden Varlık Felsefesine: “İnsan Her Şeyin Ölçüsüdür.”¹⁴

Buraya kadar anlatılan filozoflara felsefe tarihinde presokratikler (Sokrates öncesi filozoflar) denmektedir. Bu filozoflar dış dünyanın karmaşası ve gelip geçiciliği içinde “anamlı ve kalıcı olanın ne olduğu”nun bulunmasında insanın bilgi yetilerini, aklın rolünü ortaya koymaya başlamıştı. Presokratiklerin görüşlerinde bilinci etkileyen ve tüm bilgilerin kaynağı nesnel dünya idi. Sokrates öncesi ortaya çıkan filozof grubu Sofistler (bilgili kişi) ise insanı merkeze koyarak, dış dünyanın öznel olduğunu ve bilince göre şekillendiğini iddia eder. Yani dış dünya onu deneyimleyen insana nasıl görünüyorsa öyledir. Doğa felsefesinden insan felsefesine kayılan bu dönemde bu değişim önemlidir. Sofistler ampirik bilgiyi ve deneyi önemseyerek duyu deneyimini ön plana çıkarmış, rasyonel¹⁵ bilgi ve akıl konusunu Sokrates ve sonrası filozoflara bırakmıştır. Sofistlere göre var olanlar sürekli değişim içindeyse ve bu sürekli değişen nesnelere duyumu da kişiden kişiye değişiyorsa hangi algının doğru olduğuna karar verecek nesnel bir mekanizma olamaz (Cevizci, 2012: 33). İnsan ancak fenomenleri bilebilir, nesnenin gerçek bilgisine ulaşamaz, zihin dışındaki bir şeyle ilgili kesin yargılarda bulunamaz. Sofistlerin savunduğu öznel idealizmde doğru bilgi yoktur, kişilere özel, kişilere yararlı bilgi vardır. Sofistler mutlak ve değişmez bilgi anlayışına karşı çıkarak, en büyük Sofist olan Protagoras’ın “İnsan her şeyin ölçüsüdür” anlayışını benimser. Bilgiye ulaşma kaynağı olarak duyu ve deneyimi temel alan Sofistler, duyuların aldatıcılığı konusunu önemsemeyerek rölativiteyi savunur. Duyum ve algı kişiye görelidir, dolayısıyla bilgi de mutlak olmayıp görelidir ve kişiye, topluma, kültüre özeldir (Hilav, 2016: 50) (Lange, 1996: Cilt 1, 56).

¹⁴ Protagoras

¹⁵ Rasyonel: akıl içeren, aklın varlığıyla ya da faaliyetiyle belirlenen şey (Cevizci, 1996: 724).

Sofistlerle beraber kesin ve mutlak bilgi imkânının ortadan kalkması, hakikatin kişiden kişiye değişen bir nitelik kazanması Sokrates'i tam tersi bir düşünceyi savunmaya iter. Sokrates kişiden kişiye değişen keyfilik ve raslantısallık ortamı fikrine şiddetle karşı çıkarak herkes için geçerli olan doğruları, nesnel düşünceyi bulmaya çalışır. Bunu yaparken de ilk defa insan zihni kendisine dönüp kendi öz varlığını incelemektedir. Sokrates'e göre bir filozof kuşku duyarak, araştırarak ve eleştirerek iyilik, kötülük ve erdem gibi kavramların tam bilgisine ulaşmalıdır. Sokrates daha çok ahlâk felsefesi üzerine yoğunlaşmıştır (Arslan, 2006: Cilt 2, 81-89). Sokrates herkes için geçerli doğruları bulmaya çalışırken, Platon, Sofist Protagoras'ın "insan her şeyin ölçüsüdür" deyişindeki ölçüyü insandan alıp Tanrı'ya verecektir.

1.2.2.İdealar Evreni

Platon Presokratik filozofların ve özellikle Herakleitos'un düşüncelerini incelerken var olanların sürekli değiştiğini, ancak durmadan değişen koşulların içinde var olanlara dair bazı özelliklerin değişmeden kaldığını ve sonraki kuşaklara aktarıldığını tespit etmiştir. Platon buna varlığın kalıcı özü, değişmeyen örneği anlamında **idea** adını verir. Var olanlar **idea** adını verdiğimiz bu örneklerin, modellerin suretinden meydana gelmektedir. Bu **idealar** duyu organları ile tanımlanamayan, değişmeyen, maddesel olmayan, sonsuz ve sınırsız varlıklardır. Evrendeki tüm canlıların meydana geldiği ilk örneklerdir. Platon evreni "duyularla kavranılan fenomenler dünyası" ve "akılla kavranılan **idealar** dünyası" olarak ikiye bölmüştür. Gerçek ve sağlam bilgi maddesel olmayan **idealar** dünyasından gelmektedir. Duyular dünyası gerçek bilginin ancak işaretlerini verebilir. Platon evrendeki maddesel varlıkların kökenini maddesel olmayan **idealar** dünyasına dayandırdığı için idealizmin en büyük temsilcisi kabul edilir (Hilav, 2016: 61 - 62).

Platon varlıkların kökenine tinsel **ideaları** koysa da sorunları ele alış tarzı ve akla verdiği önem felsefesinin rasyonel yanını oluşturur. Platon'da gerçek, akıl üzerinden temellendirilir. Platon öncesi filozoflarda da akıl yolu ile herkes için geçerli olanı bulma eğilimi vardı ancak bunun bir sistematik yöntem haline gelmesi onunla gerçekleşmiştir. Gerçeğe dair bilginin tüm yönleri ile belli bir öğretide içinde sistemleştirilmesi denemesi ilk Platon ile başlamıştır. Daha sonraki dönemde gelecek akılcı ve rasyonel düşüncenin temeli Platon'da vardır (Gökberk, 2016: 57).

1.2.3. Platon'un Mağarası

Platon insanın duyu organları ile algıladıkları ve akıl yoluyla bildikleri ayrımını yapmak ve gerçekten neyin kalıcı hakiki olduğunu göstermek için ünlü mağara benzetmesinde şu ifadeleri kullanır:

“Yer altında mağaramsı bir yer, içinde insanlar. Önce boydan boya ışığa açılan bir giriş. İnsanlar çocukluklarından beri ayaklarından, boyunlarından zincire vurulmuş, bu mağarada yaşıyorlar. Ne kımıldanabiliyorlar, ne de burunların ucundan başka bir yeri görebiliyorlar. Öyle sıkı sıkıya bağlanmışlar ki, kafalarını bile oynatamıyorlar.[...] Bu durumdaki insanlar kendilerini ve yanındakileri nasıl görürler? Ancak arkalarındaki ateşin aydınlığıyla mağarada karşılarına vuran gölgeleri görürler, değil mi? [...] Şimdi bu adamlar aralarında konuşacak olursa, gölgelere verdikleri adlarla gerçek nesnelere anlattıklarını sanırlar, değil mi? [...] Bu adamların gözünde gerçek, yapma nesnelere gölgelerinden başka bir şey olamaz ister istemez, değil mi?” (Platon, 1937: 514 -516)

Platon gerçeklik ve görünüşleri üzerine bir önerme ortaya atar. Ona göre beş duyuya hitap eden ve gerçeklik olarak kabul edilen şey mağarada olduğu gibi nesnelere (**idea**) gölgelerinden ibarettir. Bu duyusal dünyayı oluşturur. En merkezde dünyadaki varlıkların, nesnelere özü olan ezeli ve ebedi **idealar** bulunur. Duyusal dünyada bu ideaların yansımalarını içeren kopyalar algılanır. Esas olan, hakiki kalıcı olan **idealar**dır. Platon'a göre değişen hiçbir şey bilinemez. Duyu organları ile elde edilen bilgi yanıltıcıdır. Bilgi tek tek varlıkların değil genel olanın, gelip geçici değil değişmez olanın bilgisidir. Bu sebeple Platon gerçekliğin bilgisini **idealar**da bulur. Duyu organlarıyla algılanan çiçekler geçicidir, ama çiçek **ideası** kalıcıdır. **İdealar** akıl yoluyla kavranabilir, rasyonel bilgi anlamında **episteme**dir. Görünüşler dünyası ise duyuyla kavranır, fenomenlere ilişkin bilgi anlamında **doksadır**. Platon **episteme** ve **doksayı** da parçalara bölüp çeşitli algı düzeyleri yaratır. Platon'un bilgi düzeylerinde her şeyin her şeyle ilişkisini kuran zihindir (Cevizci, 2012 : 48 - 49).

Evrendeki gerçekten var olanın maddi olmayan niteliğe sahip **idealar** olarak ortaya atılması Yunan felsefesi için dönüm noktasıdır. O zamana kadar maddi temeller üzerinden önermelerle materyalist kimliğe sahip felsefede idealizmin öncüsü Platon'dur. Ona göre evrenin kaynağı zamansal ve mekânsal belirlenime sahip değildir,

dolayısıyla maddesel olamaz. Sofistlerin evrendeki her şeyin değişmesinden dolayı hiçbir şeyin bilinemeyeceği tezine, Platon, değişmez, kalıcı ve hakiki idealar evreniyle karşılık vermektedir. Platon evrenin kaynağını tinsel ilan etmekle kalmaz, maddi olmayanın önderliğini savunur ve hatta evrendeki her şeyin tüm gerçekliğin tinsel olduğunu iddia eder. Bu anlamda idealizmin öncüsüdür (Arslan, 2006: Cilt 2, 198).

Platon fenomenler dünyasının varlığı için **idealar** dünyasının varlığını zorunlu kılar. Fenomen **ideaya** bağlıdır. Ama tersi için geçerli değildir. Fenomenler dünyası olmadan **idealar** dünyası var olabilir. Düşünen bir akıl olmadan da **idealar** dünyası var olabilir. Bir **idea** bir şey hakkında bir bilgi değildir, bir şeyin özüdür, bir var oluşa sahiptir, bilginin kendisine yönelinen nesnesidir. “İdea somut bir varlığın tikel bir nesnenin kendisinin kopyasının olduğu model ya da ilk örnektir” (Cevizci, 2012 : 50). Evrende birden fazla varlıkta görülen her niteliğe bir kavram veya **idea** verilerek her çokluğun birliği sağlanır. Evren daha anlaşılır, kavranabilir düzeye getirilir. Aynı zamanda **idealar** Herakletios’un sürekli değişen ve oluş içindeki evrenin kaosunu düzenlemektedir. Çünkü Platon’a göre “Eğer her şey değişiyorsa, burada bilgi söz konusu olamaz” (Platon, 2014: 105).

“Her zaman aynı durumda olmayan bir şeyi nasıl sabitleyebiliriz? Onun nasıl var olduğunu söyleyebiliriz?” (a.g.e.)

Platon’da öncelikli olan tinsel varlık **idealar** olduğu için ve maddi olanı bir çeşit yansıtmaya indirgediğinden dolayı bilgi edinme aracı olarak duyu organlarının bir önemi yoktur. Duyu organlarıyla elde ettiğimiz bilgi yüzeyseldir. Duyusal şeyler gelip geçici, akıcı bundan dolayı da değersiz ve yetersizdir. Platon’da hakiki töz, **arkhe** maddi değildir ve onu duyu organlarıyla algılamak imkânsızdır. Onların ötesinde yine maddi özellikleri olmayan bir şey ile yani ruh ve onun en yüksek düzeyi olan zihinle kavrayabilir insan. Platon’da bilginin kaynağı duyu organları ve deney değil, akıl ve ruhtur. Ruh o zamana kadar maddenin bir bileşeni ve uzantısı olarak görülürken Platon’da bilginin merkezidir. Düşünsel dünya bilgisi asıl olarak var olan şeydir (Arslan, 2006: Cilt 2, 226-227).

“Günün birinde Anaksagoras’ın bir kitabında her şeyin nedeni olan bir aklın var olduğunu görmüştüm. (...) her şeyin nedeni olan bir aklın olması bana mantıklı göründü. Eğer durum böyleyse her şeyi düzenleyen bu akıl, şeyleri yerine koyar ve düzeni en güzel şekilde sağlardı” (Platon, 2015: 101).

Platon Devlet’in 5. Kitabında dünyayı kavrayışı çizgilerle bölünmüş gibi betimleyerek açıklar. Çizginin bir yanında kalan görünen ve algılanan duyusal dünyadır. Diğer yanında akılla algılanan akılsal şeyler ve **idealar** dünyası vardır. Akıl dünyası da matematiksel akıl yürütme ve saf akıl dünyası olarak ikiye ayrılır. Saf akıl dünyası Platon’un İyi **İdeasına** özdeştir. Platon İyi **İdeasını** fenomenler dünyasının güneşine benzetir. Nasıl güneş olmadan dünyadaki nesnelere görülmüyorsa, İyi **İdeası** olmadan akıl bilme gücüne sahip değildir. Güneş görülmese de varlığı bilinir, aynı şekilde İyi **İdeasına** bakmak ve görmek mümkün değildir. Fenomenler dünyası için güneş neyse akıl ve düşünce dünyası için İyi **İdeası** odur. İyi **İdeası** aklın ve düşüncelerin kaynağıdır. Duyusal dünya ancak idealar aracılığıyla kavranabildiği için, **idealar** da dayanaklarını İyi **İdeasından** almaktadır. İyi **İdeası** varlığın, hakikatin her şeyin kendisinden yaratıldığı Tanrı’dır (Platon, 2016: 261 – 266).

Platon’un tanımladığı evrende **idealar** ve nesnelere arasındaki ilişki öyle bir hal almıştır ki, **idealar** dünyadaki nesnelere yanında yeni bir dünya oluşturur ve kendileri ayrı bir gerçekliktir. **İdealar** asıl gerçeklik dünyasıdır, bilginin konusu bu dünyadır. Fenomenlerin dünyası ise meydana gelen ve yok olanların ve duyu organlarıyla algılananların dünyasıdır. Herakleitos’un “oluş” kavramında yer alan bu dünyadır. Platon felsefesi bu iki dünyayı net biçimde ayırır. **İdealar** dünyası var olan ama oluş içinde olmayan dünyadır. Fenomenlerin dünyası ise oluş ve akış içindedir ancak aslında hiçbir zaman var olmayan bir dünyadır. **İdealar** dünyası akılla diğeri duyularla kavranır. Platon tek tek duyularla algılanan nesnelere çok kavrama (**ideaya**) önem verir. Duyusal nesnelere dünyasının gerçeklik payı diğere göre düşüktür. Çünkü bir asıl diğeri onun kopyasıdır (Gökberk, 2016: 63-70).

1.2.4.Aristoteles'in Dünyası

Platon'un idealar ve fenomen tanımları ve aralarında kurduğu ilişki, öğrencisi Aristoteles tarafından eleştirilir. Ona göre Platon bu iki dünya arasındaki ilişkiyi yeterince iyi bağlantılandıramamış, fenomen ve **idealar** dünyasının birbirinden kopuk olmasına neden olmuştur. Platon'un ayırdığı "algılanan" ve "düşünce ile kavranan" bu iki dünyayı birleştirmek Aristoteles problemi haline gelir. Onun formülasyonunda **idealar** dünyası duyuşal dünyanın içindedir, somut dünya Aristoteles için daha önemlidir (a.g.e: 77). Ayrıca Aristoteles **idealar** dünyasını dünyadaki tek tek canlıları açıklama konusunda yetersiz kaldığı, maddesel dünyadan uzak ve soyut olduğu ve duyumu dışladığı gerekçeleri ile eleştirmiştir (Hilav, 2016: 74).

Platon'da töz, **arkhe idealar** iken, Aristoteles'te töz tek tek varlıklar ve bireylerdir. Onun gözünde "gerçekten var olan" bu dünyadır. Aristoteles'e göre varlıklar form ve maddeden oluşur ve form olmadan madde, madde olmadan form olmaz. Madde ve formun birliğini sağlayan şey tözdür. Madde her zaman bir "olabilirlik" potansiyelini kendinde taşırken, form maddeye biçim kazandırarak onu somut gerçeğe dönüştürmektedir. Dolayısıyla Aristoteles'in bakış açısında evrendeki her şeyin temelinde formdan forma girerek varlıkları oluşturan madde vardır. Madde, form ve hareket (oluş) evrenin temelidir. Her madde kendinden önceki için form, kendinden sonraki için maddedir (a.g.e).

Yunan felsefesinde biri materyalist diğeri idealist iki ana damar açıkça görülmektedir. Thales'den başlayan materyalist bakışta gerçeklik madde üzerine kuruludur. Gerçekten var olan maddedir. Ancak bu materyalist ele alış birçok yönden yetersiz kalmaktadır. Öncelikle sürekli değişen bir dünyada kalıcı olanın ne olduğu sorusuna cevap madde olamamaktadır. Ayrıca değer ve inanç sistemi olan insan doğasına yeterince açıklama getirememektedir. İdealizmin yanıtı da duyuşal dünya ile **ideaların** dünyasının kopukluğu gibi birçok sorunla yetersiz kalmaktadır. Ortaçağa gelindiğinde Yunan felsefesinin idealist yanı kendisine büyük bir alan bulacaktır (Cevizci, 2012: 59).

1.3.Gerçekliğin Hakimi İnsan

1.3.1.Akılın Zaferi

Ortaçağ felsefesinde tüm materyalist öğelere savaş açılırken, felsefe Tanrı'nın varlığının ispatı için kilisenin amaçları doğrultusunda araçlaşır (Cevizci, 2012: 95-96). Ortaçağın ardından Rönesans ve Reformu yaşayan Batı, felsefede yeniden doğuşu yaşar. 15. yüzyılda gerçekleşen icatlar, Amerika'nın keşfi, denizcilik ve ticaret alanındaki gelişmeler, matbaanın bulunması, insan aklının doğaya karşı en güçlü araç olarak keşfedilmesini sağlar. Bu dönemin karakteristiği kabullenilmiş bilgi ve açıklamaların, dogma ve otoritenin reddedilmesidir. 17. yüzyıldan itibaren egemen sınıf olma yolunda ilerleyen burjuvazinin çıkarlarına uygun düşecek bir şekilde modern düşüncenin önü açılır. Modern insan doğa ve kendi arasındaki engelleri kaldırarak doğaya ve kendine yeni bir bakış açısıyla bakan insandır. 17. yüzyıl akıl zaferinin yüzyılıdır.

Her ne kadar varlığın gerçekliğine ilişkin bilgiye ulaşma çabası felsefenin konusu olsa da, din, ticaret, bilim ve tekniğin gelişmesiyle birebir etkileşim içindedir. Nitekim bilimler bağımsızlaşınca kadar akla dayanan bilgi olarak felsefe anlaşılmıştır. 17. yüzyıl ortalarında Galileo ve Descartes ile birlikte büyük bir zihinsel devrim yaşanmıştır. Rönesans döneminde matematik ve fizik bilimlerinin büyük gelişme göstermesi neticesinde, doğa yasalarını kavramanın doğaya egemen olmayı sağlayabileceği düşüncesi oluşur. Bu Avrupa düşüncesi açısından dönem noktasıdır. Yunan felsefesinde doğayı ve etrafını keşfetmeye çalışan evrenin çocuğu insan, şimdi olgunlaşarak evrenin ve gerçekliğin hakimi haline gelir. Doğanın hakimi ve efendisi insan tasavvurunda akıl konusu önem kazanır. Bilgi gerçekliğe hakim olmayı sağlayan araçtır (Russ, 2011: 137 - 143).

Bütün bunların etkisiyle ampirik düşünme yöntemi gelişmiş, düşünce ve bilgilerin duyu organları aracılığıyla oluştuğu işaret edilerek, duyu organları, gözlem ve deney tek otorite olarak kabul edilmiştir. Ancak René Descartes (1596 - 1650)¹⁶, duyu organlarının aldatıcı olduğunu ve tek güvenilir yolun kuşku duymak ve dolayısıyla

¹⁶ https://tr.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Descartes Erişim Tarihi: 25.03.2018.

“düşünmek” olduğunu söyleyerek, duyu ve deneyleri değil akıl ve düşünceyi savunur. Bilginin kaynağı dış dünya veya duyu organları değil akıldır. Bu görüşe göre gerçeğin bilgisine ulaşmada dış dünyaya ilişkin bütün algılarımız, aklın süzgecinden geçerek bir sistem haline gelebilir. Doğruluklar deney, gözlem duyum yoluyla değil ancak akıl ve düşünce yoluyla yani “ben”den ve öznenen kalkarak ele edilebilir. Descartes gerçekliği keşfetme serüveninde her şeyden şüphe duymak gerektiğini, bunun en sağlıklı yöntem olduğunu söylerken, şüphe duyarken önce var olmanın sonra da düşünmenin ön şart olduğunu belirterek “düşünen özne”yi felsefesinin temeline yerleştirir. İnsan öznesi bilgiyi oluşturan şeydir. Duyu organları ile algıladıklarıyla soyutlama yapabilen, kendine ait temsiller üzerine düşünebilen, “düşünüyorum” dediğinde düşündüğünü de düşünebilen insan öznesidir (Descartes, 1997).

“Descartes şöyle bir sonuca varıyor: Madde diye bir şey var olmasa bile, en azından düşünen bir özne var olacaktır. (...) (Burada söz konusu olan) Kopernik - Galileo devriminde iş başında olan öznedir. Nihayetinde Kopernik devriminin temeli neydi ki? Güneş merkezilik neye dayanıyordu? Ampirik özneye, onun yeryüzünde olduğunu söylemeye dayanıyordu: Dünyanın senin gördüğün gibi olduğuna inaniyorsun. Bense sana hayal gücünü kullanarak güneşe gitmeni ve dünyaya oradan bakmanı öneriyorum. (...) Benimle birlikte güneşe gelmeyi kabul ettiğinde, yani kendini saf düşünceye ve akılcı bir arayışa dönüştürmeyi kabul ettiğinde, böylesine karmaşık görünen bu dünyanın senin etrafında dönen sıradan gezegenlerden biri haline geldiğini göreceksin.” (F. Châtelet'den aktaran Russ, 2011: 148-149).

Bu dönemin karakteristiği duyumsanan şeyleri soyutlayabilen akıl ve araştırma yöntemlerinin yeni baştan oluşturulmasıdır. Descartes aklın gücüne yol göstereceğine inandığı kurallara dayanan, sadece akli temel alan bir sistemi oluşturmaya çalışır. Descartes'den yola çıkıp tüm doğal fenomenleri, biyolojik, fiziki, psikolojik olguları matematiksel yasalarla açıklamaya çalışan düşünce geleneğine kartezyen gelenek denmektedir (Cevizci, 1996: 222). Aristoteles'de nitelikler, yetkinlikler ve güçler üzerinden açıklanan somut maddi dünya ve gerçeklik, Descartes, Galileo ve Newton'un evreninde matematikselleşir. Doğa hareket yasaları ile açıklanan bir madde yığınının dönüşür, kartezyen bilim düşüncesi de bu mekanizmanın işletilme tekniği haline gelir. Bilim etkili, yararlı, insanın büyük amaçlarına uygun hale getirilmelidir. Descartes tarafından ortaya konulan gerçeğe, doğaya hakim olma ve kendi gücüne güvenme

düşüncesi modern zamanların başlangıcını işaret eder ve aydınlanma çağı ile birlikte 20. yüzyıla kadar tüm gelişmeleri belirler (Russ, 2011: 153-156).

Descartes yüzyılı olarak da adlandırılan 17. yüzyılda insanın kendi aklının gücünü keşfetmesi, önünde hiçbir sınır tanınamasına yol açar. Eleştirel akıl, kartezyen düşünce her şeyi yeni baştan yaratma iddiasındadır. Hiçbir otoriteye boyun eğmeme yönelimindeki insan bu gücünü aklın kılavuzluğundan almaktadır (a.g.e, 174).

Descartes insan zihninde var olan gerçeklikler bütünü olarak akli işaret ederken, filozof George Berkeley (1685 – 1753)¹⁷ idealizmin yeni bir yorumunda daha ileri giderek insan zihnini tek mutlak gerçek olarak kabul eder. Berkeley varlıkların, dış dünyayı algılayan ve kavrayan bir zihin dışında bağımsız olarak var olmadığını söyler. Berkeley idealizminde maddesel bir dünya tamamen ortadan kalkmıştır. Buna göre varlık, algılamadır. Nesnelere sadece fikir ve düşüncelerde vardır. Bu sebeple ancak algılandıkları düzeyde varlıklardan söz edilebilir (Berkeley, 1984: 425). Madde, zihin, duyu organları, bilginin elde edilmesi ve Tanrı kavramları etrafında dönen bu tartışmalar amprisizm, realizm ve materyalizm ve idealizm akımlarını şekillendirmiştir (Hançerlioğlu, 2016: 117).

Varlığın bilgisine ulaşmak için tek geçerli yöntem olarak doğa yasaları, duyum ve gözlemin sunulması ile duyumdan yola çıkarak maddesel dünyayı tamamen yok sayan yaklaşımlar arasındaki tartışmalar sürerken, 18. yüzyılda felsefe ve kültür alanında “Aydınlanma” dönemi ortaya çıkar. Aydınlanma dönemi insan aklına olan güvenin zirve yaptığı ve her türlü dinsel, ahlâksal ve politik otoriteye karşı mücadele edilen bir dönemdir. Düşünce ve kavramlar gitgide sekülerleşir. Doğaüstü varlıklar, Tanrı, insan ruhunun ölümsüzlüğü gibi konular itibarsızlaşır, boş inanışlar olarak görülür. Beden ölünce ruh da ortadan kalkmaktadır, ruhun bundan başka bir anlamı yoktur. Ruhun ölümsüzlüğüne inanmayan filozoflar Tanrı kavramını da sorgulayarak dinin kökenlerini araştırmaya girişir. Kant’ın tanımıyla insan, aklını kullanmayı yüzünden düşmüş olduğu durumdan aklını kullanarak kurtulmuş, başkasının yönlendirdiği çocukluk halinden çıkararak aydınlanma yoluna girmiştir (Widgery, 1971: 209).

¹⁷ https://tr.wikipedia.org/wiki/George_Berkeley Erişim Tarihi: 25.03.2018.

Alman düşünürü Friedrich Wilhelm Joseph Schelling (1775 - 1854)¹⁸, antik çağı duyular çağı olarak isimlendirmişti. İnsan kendi dışındaki evreni duyularla kavrar, ancak olan bitene direnemezdi. Bu yüzden kadercilik güçlüydü. Yeniçağ ise iç ve dış algılar ve kaderciliğe karşı direniş çağıdır (Hançerlioğlu, 2016:150). Feodalizme karşı mücadele eden burjuvazinin yarattığı yenedünyanın düşünsel iklimi, hem dogmalara karşı insan aklını yüceltmekte, hem de maddesel dünyayı ön plana çıkararak doğanın kontrol altına alınabileceğini göstermek istemektedir. 18. yüzyıl ve aydınlanma çağında akıl, daha önceki dönemden farklı olarak metafizik düşünceyi reddeden, deneyime dayanan bir eleştirel akıldır. Bu anlamda klasik felsefedeki akılcı düşünce geleneğinden kopuş söz konusudur. Aydınlanma filozofları deneyim ve olgulardan başka bir şeye güvenmezler. Bilimsel düşünce deney ve gözlemden ayrılmaz. Gerçekliğin sınırlarını aşmamak, olay ve olgulardan ayrılmamak, somut ve gerçek olmak kaygısı hakimdir. 18. yüzyıl ampirik olgular yüzyılıdır. İde, töz, **arkhe** gibi kavramları içeren, varlığın varlık olarak bilgisini araştıran metafizik akıl, eleştirel aklın saldırısına uğrayarak sona erer. İnsanın yüceltildiği bu çağda, antik Yunan'da tanrıça gibi görülen doğa değersizleşerek matematiksel formüller toplamına indirgenir (Russ, 2011: 201-203).

1.3.2.“Bilme”nin Gücü

18. yüzyılda aklın duyumla etkileşim içinde nasıl bir sistemle işlediği, elde ettiği bilgileri nasıl herkes için geçerli kavramlara dönüştürdüğü tartışılmaya başlanır. “Bilmek” kontrol altına alabilmeyi getirir. İnsan zihninin doğa ve ötesini kavrayabilmesi ve elde ettiği bilgileri nasıl kullanacağı onun kaderini belirleyecektir. Böylece aklın işleyişi, bilgi edinme yolunu bilmek önem kazanır, neyi bilebilir neyi bilemez olduğu yeni bir tartışma alanı yaratır. Descartes'in doğuştan gelen düşüncelerin toplamı olarak tariflediği akıl, Aydınlanma çağının önemli düşünürlerinden John Locke'da (1632 – 1704)¹⁹ gözleme ve duylara bağlı hale gelir. Ona göre bilgi ve düşüncenin tek kaynağı duylardır (a.g.e.: 228).

Aydınlanma çağına damgasını vuran maddesel dünyaya ve duylara önem veren materyalist, ampirik, realist görüştür. Ancak bu dönemde maddesel dünyaya karşı

¹⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Wilhelm_Joseph_Schelling Erişim Tarihi: 25.03.2018.

¹⁹ https://tr.wikipedia.org/wiki/John_Locke Erişim Tarihi: 25.03.2018.

ruhun, bilincin ve düşüncenin üstünlüğünü savunan idealist görüş de varlığını sürdürmektedir. Bu iki ucun arasında sentez yaratan ve toparlayıcı bir felsefe oluşturan ünlü Alman düşünür Immanuel Kant (1724 – 1804)²⁰ olmuştur. Kant “özne” insanın “nesne” varlıklarıyla ilişkisini inceler. Varlıklara değil varlıklar konusundaki bilgi edinme tarzına eğilen düşünür, bilginin nasıl ortaya çıktığını araştırır. Aklın, hem maddeci hem metafizik tezlerde birincil rolde iken duyumla etkileşim içinde nasıl işlediğini, neyi bilebilir neyi bilemez olduğunu anlamaya çalışır.

Kant’a göre bilgi insanoğluna iki kaynaktan ulaşır. Nesne olarak dış dünya ve özne olarak insan zihni. Dış dünya bilgilerin hammaddesini verir. İnsan zihni ve duyum bu bilgileri yorumlayarak düzenli ve anlamlı hale getirir. Dış dünya olmasa duyular ile algılanan fenomenler olmaz, aynı şekilde insanın zihni ve kavrayışı olmasa, fenomenleri yorumlamak ve anlamlı bir bütün haline getirmek mümkün olamaz. Kant özne insanı bilginin merkezi haline getirir. Nesnelere bilgisi özneye bağlıdır (Hilav, 2016: 132).

Özne insan dış dünyaya ait bilgiyi belli bir formda alıp yorumlamaktadır. Kant bu formların neler olabileceğini inceler. Dış dünyanın bilgisi nasıl algılanmaktadır? Duyularla elde ettiğimiz bilgi dışında Descartes’in savunduğu gibi zihinde **a priori** (önsel) olarak var olan bilgiler veya bölümler var mıdır? Kant insan zihninde **a priori** zaman ve uzay formları bulunduğunu söyler. Kant bu formları **a priori** kabul etmekle zihnin merkeziliğini ve aktifliğini işaret eder. Duyulardan elde edilen bilgiler zaman ve uzay formları ile kavranır, düzenlenir ve anlamlı hale gelir. Bilgi duyumla beraber aklın bir düzen oluşturması sonucunda ortaya çıkar. Duyarlılığın (duyum bilgisi) **a priori** formları zaman ve uzaydır. Eğer özne duyumdan aldığı bilgiyi yorumlayarak bir çeşit zihinsel müdahalede bulunuyorsa, burada artık duyumsallık değil anlama yetisi söz konusudur. Ona göre deney bilginin oluşması için ilk olandır ama sadece tek başına deneyden gelen bilgi yoktur. Bilginin oluşmasında zihnin rolü reddedilemez. Aynı şekilde anlayışın da formları bulunur. Bunlar kavramlardır, düşünüş tarzlarıdır. Duyularla elde edilen bilgiler, anlayış gücünün kategorileri aracılığıyla düzenir ve kavranır. Son tahlilde “gerçek” insan zihninin duyumsallık ve anlama yetisi aracılığıyla üretilir (Öktem, 2004: 46-48).

²⁰ https://tr.wikipedia.org/wiki/Immanuel_Kant Erişim Tarihi: 25.03.2018.

Kant, dış dünyanın duyu organları ile algılanması ve duyuların insan zihni tarafından, herkes için geçerli genel kavramlara dönüştürülmesi sürecinde maddeyi ve zihni, birinden birini ikincilleştirmeden ele almıştır. İnsan deneyimden elde edilen ve kategorilere yerleştirilen şeyleri bilebilir. Kant'a göre insan bilinci olmadan doğada kendiliğinden var olan nesnelere bahsedilemez. İnsan ancak bir nesneyi kendisine nasıl görünüyorsa²¹ öyle bilebilir. İnsan sadece deneyim dünyası konusunda bilgi sahibi olabilir. Yalnızca deneyimden elde ettiklerini doğrulayabilir. İnsan bilincinin yorumlamadığı, bir özneye göre biçimlenmemiş, koşullanmamış, doğada tek başına duran “kendinde şey” yani felsefi terim olarak “**numen**”, Kant'a göre bilinemezdir. İnsan ancak fenomenleri bilebilir, bunun altında yatan “kendinde şey”i bilemez. Dolayısıyla bilgi denilen şey, özneye görelidir: “nesnelere özneye nasıl görünüyorsa öyledir” in bilgisidir. Hiçbir şeye göre olmayan salt bilgi yoktur. Bu görelilik insandan insana değişme anlamına gelmez. Burada kastedilen “özne”, ortak form ve kategorilere sahip öznedir. Tüm insanlarda ortak bulunan formlar, kavramlar, kategoriler gibi önsel bilgiler olmadan dış dünyanın bilinebilmesi ve dolayısıyla var olması imkânsızdır (Elmas, 2015: 108-110), (Hilav, 2016: 135).

Aynı şekilde deneyim olmadan doğüstü varlıklara dair edilen bilgi de gerçek bilgi değildir. Bilginin ortaya çıkması için gerekli koşul duyulardan elde edilen içeriktir. “Duyu ve algı alanını aşmaya çalışan akıl, ne derece tutarlı ve güvenilir tezler üretebilir?” sorusu maddi olmayan varlıklara yönelik aklın kavrayışı ile ilgili bir sorudur. Bir yoruma göre insan görmediği, duymadığı, dokunmadığı, kokusunu almadığı bir “şey”e dair bir gün başka, diğer gün başka iddiada bulunabilir. Bilginin duyum ve deneyim olmadan elde edilemeyeceği yorumu, insanoğlunun sonsuz ilk yaratıcıyı kavramasının imkânsız olduğunu söyler. Böylelikle idealist felsefede önemli rol oynayan akıl tahtından iner. Akıl yoluyla Tanrı'ya ulaşmak da, salt gerçekliğe ulaşmak da mümkün değildir. Gerçeğe akıl yoluyla ulaşılacağı tezi antikçağdan itibaren yürürlükteydi. Ancak artık her şeyin bilinebileceği iddiasını, ne akıl ne deney ne de gözlem sağlayabilmektedir (Hilav, 2016: 136).

Aydınlanma insan zihnine inanıp ve onu ön plana çıkarmıştı. Dünyayı tanıma ve kontrol altına almak için insanın gerekli araçlara sahip olduğunu iddia etti. Akıllı insan

²¹ Görüngü, fenomen

ilerleyişinin teminatı olarak gördü. Kant’la beraber insan aklının sınırları üzerinde tartışma başlamıştır. Kant meseleyi “bilebileceğim şeyleri biliyorum” şeklinde özetler. Kant’ın evreninde insan aklı Tanrı seviyesine yükselmez. Böylelikle aklın zaferini ilan eden Aydınlanma düşüncesinden kopuş başlar (a.g.e).

1.3.3.Dünyayı Yöneten Akıl

Antik Yunan’dan beri yüzlerce yıl, binlerce düşünür gerçeğe ulaşmanın yollarını aramak için emek vermiştir. 1817 yılında yayımlanan “E'ncyclopedie” adlı eserinde Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831)²² “son gelen felsefe daha önce gelmiş olan bütün felsefelerin sonucu olup, tümünün ilkelerini kapsamak zorundadır.” demişti. 1789 Fransız Devrimi ve 19.yüzyıla gelindiğinde Antik Yunan’da ele alınan değişme, oluş kavramlarını yeniden felsefe alanının gündemine girdi. Antik filozoflar sürekli değişen dünyanın içinde değişmeden kalan “temel ilke”nin ne olduğu üzerinde akıl yürütürken, bazı filozoflar bu ilkenin “değişim”in kendisi olduğunu iddia etmişti. Uzun zaman unutulmuş değişim kavramı Hegel’de “diyalektik” adı altında hem yasa hem de bir düşünce yöntemi olarak ortaya çıkar. Materyalizm – idealizm çelişmesine, varlığın ve düşüncenin temel bir yasası olarak diyalektik eklenir. Akıl gibi diyalektik kavramı da hem idealist hem materyalist tezleri etkileyecek, Hegel’den Marks’a bir köprü oluşturacaktır. Hegel’in düşünceleri 19. ve 20. yüzyıla büyük etkisi olmuş, Hegel diyalektiğinden Marks diyalektiği doğmuştur. Hegel sadece Alman idealizmini değil tüm felsefe tarihini etkilemiş bir kişiliktir. Etkisi sadece felsefe alanında değildir, tarihsel düşünme onunla başlamıştır (Russ, 2011: 300).

Hegel’de hiçbir kavram değişmez ve sabit değildir. Kant insan zihnini kurucu bir unsur olarak öne sürerken aklı ve aklın kategorilerini değişmez olarak ele almıştı. Oysa Hegel tek tek varlıkları incelerken onları statik öğeler olarak değil, çevresiyle etkileşimi içinde değişen dönüşen yani ilişkileriyle var olan şeyler olarak ele alır. Gerçek olan şey değişme sürecidir (diyalektik) ve bu değişimi algılayıp bir düzene oturtacak şey akıldır (Cevizci, 2012: 482).

²² Ahmet Cevizci, Felsefe Sözlüğü, 1996: 402

Hegel evrendeki her şeyin temelini mutlak varlık “İde” de bulur. Var olmuş her şey İde’nin varlığa gelmiş, çeşitli biçimler almış halidir. İde “düşünen Tin”de (bilinç) yeniden kendine döner, kendini bulur. Tin, İde’nin farklı bir formu değildir. Doğanın özünü oluşturan ve bu güce sahip olan İde, insanoğlunun bilincinde (Tin) kendini bilip tanıyarak bu güçle hareket eder (Hilay, 2016: 142).

Hegel’e göre evrende her varlık karşıtıyla, düşünme eyleminde her kavram karşıtıyla beraber varolur. Hegel varlığın ve düşünmenin yarasını aynı olduğunu gösterir: tez – antitez – sentez. Düşünme ve var olma bu üç aşamadan geçerek oluşur. Sentez aşaması tez ve antitezin olumlu yönlerinin daha yüksek bir düzeyde birleşimidir. Sentez “oluş ve değişme”dir. Düşünme eylemi her kavram ancak karşıtıyla beraber ele alınarak gerçekleştirilebilir. “Varlık” kavramı, “yokluk” üzerinde düşünülmeden incelenemez. Bir karara varmak içinse her iki kavramın ortak ve olumlu yönleri sentezlenir. Aynı üç aşamalı durum varlık yasaları için de geçerlidir. Hegel’e göre evrenin kurucusu sonsuz mutlak varlık “İde”, önce kendi tümelliğinin anti tezi tikel, tek tek varlıklar durumuna girerek evrendeki çokluğu oluşturur. Burada İde gizlenmiş, tek tek varlıklarda saklanmıştı. Doğada birlik değil çokluk vardır. İde kendi dışına çıkmış ve kendine yabancılaşmıştır. İde hem kendi tümelliğinin hem de tikel varlıkların sentezi olarak insan zihni “Tin”de tekrar kendini bulur. İde insanoğlunun bilinç düzeyinde tekrar tümelleşir. İnsanoğlu da doğada yaşayan bir canlıdır. Ancak zihni sayesinde doğadan kendini yalıtarak kendi bilincine ulaşır ve kendi içinde İde’yi kavrar. Böylelikle yabancılaşma ortadan kalkar, “Mutlak Tin” adında birliğe ulaşılır. Hegel’in varlıkların temeli olarak koyduğu, “İde”, “Tin”, “ruh”, “bilinç” diye isimlendirdiği, maddesel olmayan ve idealist **arkhe**’si, tez – antitez - sentez uğraklı üç aşamalı diyalektik ilerleyiş içindedir (a.g.e: 144-148). Hegel’e göre gerçeklik ve tarih çelişkilerin bu sistematikte ardı ardına gelişmesiyle gerçekleşir. Evrenin itici gücü “olumsuzlama”dır (Russ, 2011: 300). Hegel’in diyalektik yöntemi ilk defa bu kadar kapsamlı olarak ortaya koyması onu yüzyılın en önemli filozoflarından biri haline getirir.

1.4.Tarihi Yöneten İnsan

19. yüzyıla gelindiğinde bilim büyük bir atılım gerçekleştirmesi etkisiyle yalnızca bilimsel ve pozitif gerçeklerin kabul edildiği yeni bir dönem başlar. Auguste Comte (1798 – 1857)²³ öğretisi olan pozitivizm akımı, bilginin kaynağı olarak bilimsel gerçekleri ve yasaları temel kabul eder. Ancak duyu organları aracılığıyla deneyimlenen bilgileri esas alan bu akım, deney ve gözleme dayalı olmayan metafizik tecrübeyi reddeder. Pozitivizmde artık evrendeki işleyişin nedenleri değil doğa kanunlarının “nasıl”ı incelenmeye başlanır. Comte, doğa yasalarının işleyiş tarzını, düzenini ve nedenselliğini farklı disiplinlerde de uygulamaya girişir (Bağlı, 2011: 125-146).

Hegel, İde'nin kendi anti tezini yaratarak doğayı oluşturduğunu, bunu yaparken de kendine yabancılaştığını, insan bilincinde ise kendini bularak tekrar özüne döndüğünü söylemişti. Karl Marx (1818 – 1883)²⁴ ve Friedrich Engels (1820 – 1895)²⁵ varlığın, tarihin ve toplumsal yaşamın dinamiğinin insan etkinliği olduğunu söyleyerek, bu özelliğin maddesel olmayan bir ilkeye yani İde'ye aktarılmasını eleştirir. Onların felsefesinde varlığın ortaya çıkışından hareketle, tarihsel ve toplumsal yaşamın temeli maddesel bir ilke ile açıklanmaya çalışılır. Bu görüşe göre maddi evren insan zihninden bağımsız olarak var olmaktadır, nesnelere ilişkin bilgiler duyu deneyi ile sağlanmaktadır. Duyu deneyine dayanmayan bilgi geçersizdir. Hegel'de olduğu gibi tarihi ve toplumu yaratan İde veya Mutlak akıl değil, gerçek ve somut insandır. Sonsuz yaratıcıya karşı somut insan etkinliğini savunan materyalist Marksizm felsefesi, 20. yüzyıla damgasını vurur (Politzer, 1998: 226, 227, 331-334), (Hilav, 2016: 161).

Hegel'in felsefeye yaptığı en önemli katkı düşünmenin en yüksek biçimi olarak diyalektik kavramını tekrar yürürlüğe sokması olmuştur. Antik Yunan filozoflarında ve özellikle Herakleitos'da ilk olarak formüle edilen diyalektik kavramı, hiçbir şeyin olduğu yerde kalmadığını, her şeyin etrafındakilerle sonsuz ve devinimli bir etkileşim içinde olduğunu ifade ediyordu. Hegel'de diyalektik doğa, tarih, tin dünyasını kapsayacak şekilde genişledi ve bir sistem haline geldi. Ancak Hegel'in idealist olması ve evrendeki var olanları, sonsuz ve mutlak İde'nin yansımaları olarak görmesi

²³ https://tr.wikipedia.org/wiki/Auguste_Comte Erişim Tarihi: 25.03.2018.

²⁴ Cevizci, Felsefe Sözlüğü, 1996: 575

²⁵ Cevizci, Felsefe Sözlüğü, 1996: 299

nedeniyle diyalektik Marksizm felsefesinde deęişikliğe uğratılarak benimsendi (Alatlı, 2016 : Cilt 4, 1443).

Marksist felsefe hem idealizmi hem de kendinden önceki materyalizmin insanı ve doğayı ele alışıını eleştirmiştir. Klasik materyalist akımlar, kaba bir nesnellikle maddeyi ön plana çıkarırken insanı doğa karşısında pasif bir pozisyona sokmuştu. Doğanın (maddenin) insan üzerindeki etkisini işaret ederken insanın doğa üzerindeki dönüştürücü etkisi göz ardı edilmişti. Oysaki idealizmde insan akli ile daha birincil pozisyonadadır, öznedir. Ancak idealizmde özne insanın aktifliği, bilinç, ruh ve düşünce düzeyindedir. Marksist felsefe insanı üretkenliği ve yarattığı ürünler ile tarihi ve toplumu deęiştiren bir özne olarak ortaya koymayı hedefler. Diyalektik materyalizm mekanik materyalizmden kendini ayırıştırarak, varlığı araştırırken gerçeğin sadece bir kısmını alıp bütüne yayan, doğa ve toplumdaki dinamik olanı, çelişkileri görmeyen felsefeyi reddederek yeni bir sentez yaratır. Marks ve Engels'e göre diyalektik yöntem incelediği nesneyi bütünden ayırmadan dięer var olanlarla etkileşim içinde, bir bütünün içinde ele alarak metafizik yöntemle karşı yeni bir araç geliştirir. Hakikate ulaşma yolunu soyut şeylerde deęil insan etkinliğinde aramayı önerir. Bir bilginin doğruluğunu araştırmak için onu pratikte (praksis) sınamak gerekmektedir. Praksis doğa ve bilimde teknik ve deney iken, toplum alanında sınıf mücadelesi ve politik eylemdir. Bilginin doğruluğu praksisten uzaklaşmadan, onunla sürekli sınayarak yapılmalıdır. Marksist felsefe praksis ile hem doğayı hem toplumu deęiştirme gücünü insana verme iddiasındadır. Onlara göre insanlık tarihi tinsel bir süreç deęil, maddi üretim ilişkilerinin ve sonuçlarının tarihidir. "Filozoflar şimdiye kadar, dünyayı çeşitli biçimlerde yorumlamakla yetindiler, oysa önemli olan, dünyayı deęişikliğe uğratmaktır" (Marks, Engels, 2003:13) sözü bunu gösterir. Bundan dolayı Marksist düşünce, 19. yüzyıldan itibaren kapitalist sisteme ve idealizme karşı mücadelede önemli bir politik görüş ve araç olur (Marx, Engels, 2003) (Cevizci, 2012: 689) (Faulkner, 2012).

İnsana sadece doğayı deęil toplumsal koşulları deęiştirme inisiyatifi veren Marksist görüş Fransız Devrimi tarihinden etkilenir ve toplumları deęiştiren gücün sınıf savaşımı olduğunu söyler. 18. yüzyılda akıl sadece felsefe alanını deęil, egemenlik biçimlerini de etkilemiş, mutlak monarşiyi eleştirilerin hedefi haline getirmiştir. Atillaşan soylular sınıfı ve gitgide zenginleşen burjuvalar arasındaki savaşım 1789'da Fransız devrimine yol açar. Aynı zamanda Sanayi Devrimi toplumun yaşamında büyük

değişimlere yol açmış, fabrikalar, kentler oluşmuş, nüfusun büyük çoğunluğu kentlerde işçi olarak yaşar hale gelmiştir (Tanilli, 2006: 125). Zaman içinde Fransız Devrimi'nde burjuvazinin soylulara karşı giriştiği mücadele, işçi sınıfının burjuvaziye mücadelesine dönüşür (a.g.e.: 115). Bu dönem Alman İdealizmi yerini yavaş yavaş materyalizme bırakır. Doğanın materyalist açıklanmasından yola çıkarak, tarihin materyalist açıklanmasına girişilir ve maddi temel olarak “üretim tarzı” bulunur. “Maddi temel, toplumda ideal olanı, düşünceyi belirler” düşüncesinden hareketle idealizm ve duyular, algılar üstü sonsuz yaratıcı, tanrı kavramları doğadan ve tarihten kovulur. 19. yüzyıl siyasal, iktisadi ve sosyal alanda dönüşümlerin ve devrimlerin yüzyılı olacaktır (Thalheimer, 2009: 95, 96, 97).

Filozoflar evrende var olanların kaynağının maddi veya manevi olması, doğanın insan bilincinden bağımsız var olup olmadığı, düşüncenin maddiliği, düşünmenin gerçeklikle ilişkisi, insan zihninde doğuştan fikirlerin var olup olmadığı, düşünme – algılama - kavrama sürecinde duyum ve deneyimin rolü, hakikatin biline bilirliliği soruları ile 2000 yılı aşan bir süreçte mücadele vermiştir. Bu mücadelelerin taşlarını döşeyen, felsefenin gelişmesinde en büyük etmen modern doğa biliminin gelişmesidir. 17. ve 18. yüzyılda fizik, matematik, kimya alanlarında başlayan çalışmalar 19. yüzyılda olağanüstü hızda gelişir. Bilimde ilerleme düşüncesinin güç kazanması felsefi düşüncüyü de etkiler (Tanilli, 2009: 139-140). 19. yüzyılda Sanayi devrimiyle birlikte bilimsel ilerlemeler ve toplumsal dönüşümler büyük ivme kazanır. Bilimsel yöntemlerin yegane araç olarak görülmesi, yalnızca ölçülebilir şeylerin kabul edilmesine ve niceliksel kriterlerin hayatın tüm alanlarına uyarlanmasına yol açar. İnsanlığın kaderini belirleyici bir güç olarak bilim kutsallaştırılır (Russ, 2011: 314-319). Katolik inancının temsilcilerinden Ernest Renan, bilimsel gelişmelerin etkisinde kalarak yazdığı “L'avenir de la science” isimli eserinde (1890) şöyle der:

“Evet, bir gün gelecek, insanlık artık *inanmayacak, bilecek*; metafizik ve manevi dünyayı çözümlenecek; fiziksel dünyayı zaten biliyor. Bir gün gelecek, insanlığın idaresi artık tesadüflere ve entrikalara bırakılmayacak; en iyi idare biçimine ve ona ulaşmaya yarayan en etkili araçlara yönelik akılcı bir sorgulamayla yapılacak her şey. Eğer bilimin amacı buysa, insanlara kendi kaderini ve kendi kurallarını öğretmek, hayatın gerçek anlamını bulmasına yardımcı olmak, sanat, şiir ve üstün ahlâkla insanın varoluşuna gerçek anlamını veren üstün ideali yaratmasını sağlamaksa, böyle bir bilime kim karşı koyabilir ki? (Renan'dan aktaran Russ, 2011: 317)

1859'da İngiliz doğa bilimci Charles Darwin (1809-1882)²⁶, “Türlerin Kökeni ve Doğal Seçilim” kitabıyla evrim ve doğal seleksiyon konusunda yeni bir teori ortaya koyar. Teoriye göre doğal yaşamda türler bir tür ölüm kalım savaşı gerçekleştirmektedir. Evrende güçlü olan türler hayatta kalmakta, zayıf olanlar elenmektedir. Bu doğal seçim bir tür yaşayan tarih düşüncesini oluşturur. Türlerin tek tek yaratıldığını ve yaratıldığından beri aynı kaldığını savunan dindar çevrelerin ve kilisenin tepkisini çeken evrim ve doğal seleksiyon teorisi bilimsel düşüncenin önemli dönüm noktalarından biridir. Aynı etkiyi 1900 yılında Sigmund Freud (1856 – 1939)²⁷ psikanaliz bilimi ile yaratacaktır. 19. yüzyılın ikinci yarısına gelince Kant ile başlayan “aktif, dinamik, değişmez akıl” düşüncesi önemli eleştirilere maruz kalmaya başlar (Russ, 2011: 319).

“Doğanın küçük çocuğu”ndan “hem doğaya hem de tarihe hakim, akılcı insana” dönüşen birey, ilerlemenin ve özgürlüğün ivmesiyle kendi tarihini yaratacak ve yönetecek güçtedir. Bağımsız olmayı, kendi aklını kullanabilmeyi, yasalara boyun eğmemeyi, kendi yasalarını oluşturmayı başaran Aydınlanma çağı insanı kendi iradesiyle çocukluktan kurtulmuştur. Ancak 20. yüzyıla gelindiğinde yaşanan olaylar ve gelişmeler bu özgüveni sarsmaya başlayacaktır (Russ, 2011: 199-200).

1.5.Şüphe Çağında İnsan

Bilimsel devrim Newton ile başlamıştı. Keşfettiği yerçekimi kanunu, Tanrısal güçlerin yönettiği idealist dünyayı, kendi doğa yasalarıyla hareket eden materyalist ve determinist bir dünyaya evriltmişti. Daha öncesinde Tanrı'nın kurduğu başı sonu ve süresi belli evrende kaderini yaşamakta olan insan, görünen (madde) ve görünmeyeni (ruhu) kendi bünyesinde taşıyan bir aracıydı. Fizik ve matematikte alanlarında gerçekleşen bilimsel gelişmeler doğayı kanunlarla hareket eden, insandan soyutlanmış, mekanik olarak düzenlenmiş bir form haline getirdi. İnsan doğanın yasalarını keşfetmek zorunda kalan bir avcı pozisyonuna geldi. Fiziksel dünya insandan ve bilinçten

²⁶ https://tr.wikipedia.org/wiki/Charles_Darwin Erişim Tarihi: 25.03.2018.

²⁷ https://tr.wikipedia.org/wiki/Sigmund_Freud Erişim Tarihi: 25.03.2018.

bağımsız olarak özerkleşti. Auguste Comte'un kurduğu pozitivizm her şeyi etkisi altına alarak evrendeki tüm olguları bilimle açıklamayı esas aldı. Comte'a göre deneyime dayanmayan bilgi bilimsel bilgi değildi. Duyu organlarıyla deneyimlenemeyen Tanrı, düşünce, metafizik gibi kavramlar bilimsellikten uzak ve dayanaksızdı (Jeanniere, 2000: 95 – 99).

Evrenin yanı sıra devlet, toplum ve otorite de kaynağını artık Tanrı'dan almıyordu. Akla dayanma ilkesi iktidarın varoluşunu da akla uygun hale getirmeyi zorunlu kılmıştı. Akılcılar her türlü otoriteye karşı gelmeyi, her şeyi sıfırdan²⁸ oluşturmayı hedefleyerek büyük bir mücadeleye atıldı. Bu mücadelenin sonucunda büyük siyasi gelişmeler yaşandı. Tanrısal iktidar yerini demokratik rasyonalite ve halkın iktidarına bıraktı. Eskiden Tanrı'nın vesayeti altındaki insan ise, tarihi ve toplumu yönetmeye aday oldu. 20. yüzyıla gelinen süreçte Fransız devriminin yarattığı ulus kavramı ile mutlak iktidarlar, geleneksel imparatorluklar yerini ulus devletlere ve burjuva demokrasilerine bırakmaya başladı (a.g.e). Ulus devlet artık egemenliği Tanrı'dan değil halktan alıyordu. Hem felsefe hem de siyasal alanda bütün kurumlara ve inançlara karşı başkaldırı hakim oldu. Bu sürecin uzantısında Sovyet Rusya'da ilk sosyalist devrim gerçekleşecekti (Alpaya, 2004: 3- 5).

Aynı süreç insanın üretim süreçlerini ve toplumun yapısını etkiledi. İnsanın doğayla ilişkisinde aracı konumda olan alet dönüşerek makinaya evrildi. Sanayi devrimi insanın emek sürecinde birincil özne konumunu değiştirerek makinaları devreye soktu. Bireysel emek üzerine kurulu zanaatkarlık yerini makinaların üretimine bıraktı. Üretim sürecinde insan başat olmaktan çıktı. Makinaların oluşturduğu teknik yapı gitgide insanı gereksizleştiren ve dışlayan bir özellik kazandı (Jeanniere, 2000: 95 – 99). Fransız devrimi ve sanayi devriminin etkileri ile mesafeler kısaldı, dünya küçüldü, daha çok insan köyden kentte göç etti (Alpaya, 2004: 3).

Doğada, bilinçte ve toplumda geçerli yasaların düzenli işleyişe sahip olduğu ve bunların raslantısal ve geçici olmadığı savı, ilerleme düşüncesinin en büyük dayanağıdır. Bu yasalar, Engels'in ifadesiyle “doğada evrenselliğin biçimidir” (Hançerlioğlu, 2016: 192). Fiziki olaylar elektro manyetizm kanunları, ışığın dalga

²⁸ Ex Nihilo

kuramı vb. kanunlar çerçevesinde ele alınırken, kimya ve diğer doğa bilimleri canlıdan cansıza her şeyi sınıflandırmaktaydı. Aynı şekilde mikropların keşfi tıp dünyasında çok önemli bir gelişmeye yol açmıştı (Tanilli, 2006: 106 - 125).

Bütün bu gelişmeler insanlığın “az iyiden çok iyiye” doğru ilerlediği bir toplum tasavvuruna yol açmıştır. Bilimde, felsefede, üretimde, doğa ile ilişkilerde elde edilen kazanımların ilerlemeyi dolayısıyla mutluluğu sağladığı fikri benimsenir. Akıl ve bilim gibi ilerleme fikri de yeryüzü cennetinin anahtarı haline gelmiştir (Russ, 2011: 192 - 193). Adeta insanlık Aydınlanmanın zaferine tanık olmaktadır (Delacampagne, 2010: 1). Akıl her türlü dinsel, mitsel, metafizik tüm otoriteye savaş açan aydınlanma düşüncesinin kurucu unsuru olmuştur. Aydınlanmanın savaşı, önceleri “Tanrının insana armağanı” olarak görülen akli dünyevileştirmesi ve bir güç aracına dönüştürmesidir. Aklın tüm evreni yöneten merkezi bir güç olarak sahneye çıkması Hegel’de aklın felsefesi halini alarak en üst noktaya ulaşmıştır. Hegel hem evrensel fenomenleri hem de tarihi aklın doğrudan tezahürü olarak görmüştür. Özellikle Fransız Devriminden etkilenen düşünür, bu devrimi aklın ve düşüncenin gerçeklik üzerindeki gücünün ispatı olarak görmüştür (Çiğdem, 1997: 57- 58).

Ancak bu altın çağ sona erip 20. yüzyıla doğru ilerlerken insanın doğayla ilişkisi, toplumsal yapılar, emek kavramı, fizik ve matematik yasaları, varoluş kaygıları, dinsel tutumlar çok büyük değişime uğramıştır. Bilimsel, siyasal, kültürel ve endüstriyel devrimler bu büyük değişimi etkileyen unsurlardır. Determinizmin getirdiği kesinlik, yasalar ve ilerleme fikri tartışmalı hale gelmeye başlamıştır. Bilimsel çalışmalardan elde edilen bir takım sonuçlar evrende düzen kadar düzensizliğin hüküm sürdüğünü ortaya çıkarmıştı. 19. yüzyılın sonlarına doğru Amerikalı Charles Sanders Peirce bilimin yanılabilirliğini ve kesin olarak hiçbir şey söyleyemeyeceğini ileri sürer. Bilimin yarattığı güvensizlik ilerleme fikrinin de sorgulanmasına yol açar (Russ, 2011: 322). 1905’te Einstein izafiyet teoremini açıklayarak, Newton’un mutlak zaman ve mekân fikrini çürütür. Maddenin atomlardan oluştuğunun kesinleşmesi, ilerki yıllarda kuantum fiziğinin oluşmasını sağlayacaktır. Aynı dönemlerde ortaya çıkan Darwinci evrim kuramı, Pasteur’un tıp alanındaki keşifleri, Mendel’in genetik alanındaki keşifleri arka arkaya büyük gelişmelerdir. Freud tarafından psikanaliz alanında bilinçaltının keşfedilmesi de büyük bir devrim yaratır (Delacampagne, 2010: 4 - 6).

Hegel tüm insanlık için geçerli olan evrensel ilkeleri ve tutumları akıl adı altında birleştirmişti. Ancak aklın özneye bağlı oluşu nedeniyle öznel olduğu, farklı kültürler, dinler, toplumlar ve tarih tarafından etkilendiği için evrensel olamayacağı iddiaları da akla karşı eleştirileri oluşturmaya başladı (Çiğdem, 1997: 57- 58).

1.5.1.Araçsal Akıl

Frankfurt Okulu temsilcileri ve kurucusu Max Horkheimer (1895-1973)²⁹ aklın tarih içinde idealist düşünceye, Tanrı kavramına, mitlere mücadele verirken araçsallaştığı ve bir mite dönüştüğünü iddia eder. Horkheimer'ın bu eleştirisi aydınlanma düşüncesinden kopuşu işaret etmektedir. Horkheimer rasyonalist felsefenin ruhsal bir otorite yerine geçebilecek bir doğa ve insan öğretisi oluşturma hedefinde olduğunu ve bunu herkes için geçerli evrensel akıl düşüncesiyle gerçekleştirmeye çalıştığını söyler. Rasyonalizme göre dili, dini, kültürü, sınıfı, cinsiyeti, yaşı, toplumsal konumu farklı bile olsa herkesin uzlaşacağı ve herkes için bağlayıcı olan “doğru davranış” zeka sahibi olan her birey için ortak ve akıl ile kavranabilirdi. Ancak Horkheimer'a göre burada “herkes” olarak kastedilen, burjuva bireyin kendi çıkarlarını toplumun diğer kesimlerine yayma ve herkesi kendiyile özdeş görme süreciydi. Oysaki aklın hüküm süreceği böylesi türdeş öznelardan (dili, dini, kültürü, sınıfı, cinsiyeti aynı) oluşan topluluk yoktu (Horkheimer, 1998: 63). Horkheimer Katolik dini ve Avrupa rasyonalizmi arasındaki ilişkiyi şöyle özetler:

“Nasıl kilise, dinin insanlara dünyanın yaratılışını, yaratılışın amacını ve doğru davranış yolunu öğretme imkânını, hakkını ve ödevini kendine saklıyorsa, felsefe de aklın nesnelere doğasını keşfetme ve bu bilgiden doğru davranış kurallarını üretme imkânını, hakkını ve ödevini kendine saklıyordu.” (Horkheimer, 1998: 64)

Horkheimer dine gösterilen saygının devam etmesine karşın dinin evrenin bütüncül bilgisini verme misyonunu kaybettiğini ve hadım edildiğini söyler. Akıl ile

²⁹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Max_Horkheimer Erişim Tarihi: 25.03.2018.

dine saldıran aydınlanma filozofları da akıl kavramını öldürür. Akıl biçimselleşir, gerçekliği kavrama evrenin **arkhesini** bulma iddiasını kaybeder ve yerini başka bir şeye bırakır. Doğa ve insan üzerinde egemenlik kurmak araçsal akıl için tek misyon haline gelir. Horkheimer dil ve düşüncenin eşya makine gibi araçsallaştığı ve otomatikleştiğini söyler. Herhangi bir gereç konumuna gelen “dil” ve sadece yarattığı etkiye bakılan “anlam” çağdaş toplumda işlevlerini kaybetmiştir. Gücünü akıldan aldığı varsayılan tüm ilkeler ve değerler (iyilik, güzellik, ahlâk vs.) olgu, deneyim ve sınıflandırmanın kontrolündeki bilimin tek otorite kabul edildiği bir dönemde yararsız ve anlamsızdır. Aydınlanmanın ilerlemesiyle hurafeleri ve mitleri yok eden, toplumu ve evreni yöneten akıl zaman içinde gerilemiş, hadım edilmiş iktidarsız akıla dönüşmüştür (a.g.e.: 66-70).

Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno'nun birlikte yayınladıkları “Aydınlanma'nın Diyalektiği”nde bilim ve tekniğin kat ettiği aşamalara rağmen ilerlemenin nasıl gerilemeye dönüştüğünü sorgular. Dünyayı mitlerden kurtarmayı, safsataları bilgi ile ortadan kaldırmayı, insanı kendisinin ve gizlerinden kurtulmuş doğanın efendisi konumuna getirmeyi amaçlamış aydınlanma düşüncesi nasıl olmuş da şimdi bir felakete dönüşmüştür? (Adorno - Horkheimer, 1995: 19) “Mitleri parçalayacak kadar dayanıklı olan düşünme sadece kendini tahrif eden düşünme'dir.” (a.g.e.: 20) Adorno ve Horkheimer özgürlüğün önündeki engel olarak aklın yanlış kullanımını olduğunu söyleyerek amprizmi ve pozitvizmi eleştirir. Onlara göre pozitvizmin gerçeklik algısı yanıltıcıdır, bilim, insanı nesne konumuna itmiştir, aydınlanma totaliter bir tutumla tikel olanı evrenselin içinde yutmuştur. Zaten esas eleştiri de totaliter toplumun içinde öznenin kayboluşudur. Bu kayboluşun sorumlusu aklın yarattığı tahribat olarak gösterilir (a.g.e.: 133-138).

Frankfurt Okulu düşünürleri aklın mitleri yıkarak özgürlük yaratması idealinden saparak totalitarizme yol açmasını ele almıştır. Doğaya hakim olma eğilimi uygarlığı olumsuz biçimlendirmiş, ilerleme düşüncesi bir krize yol açmıştır. Bir zamanlar reel olanı keşfetmek ve seyretmekle ilgilenen, doğanın bir parçası olarak onunla uyumlu insan, şimdi kendisini doğadan ayrı, onun karşısında ve gitgide gerçekliğin belirleyeni olarak görmektedir. İnsan doğayı daha sonra kendi amaçları için kullanmak üzere el

altında tutmaktadır (Heidegger, 1998). Martin Heidegger (1889 – 1976)³⁰ antik dönemde insanların temel eylemlerinin, mevcut olan her şeye dolaylısızca yanıt verdikleri bir deneyim olduğunu söyler. Kendiliğinden karşılımlarına çıkan her şeyi açık bir şekilde anlamışlardır. Bu özneyi merkeze koyan tavırdan tamamen farklıdır. Heidegger'e göre insan kendisini özne olarak konumlayarak, modern bilim aracılığıyla doğayı gitgide daha fazla öğrenmek için araştırır. Ama bu araştırma doğayı karşısına alarak gerçekleşir. Bilim insanının doğası aslında öznenin inşasıdır ve şeylerin kendilerinde oldukları gibi var olmalarına izin vermez. Bilim bu noktada insanın doğayı kendisine yabancı kılmasına neden olan bir disiplin olup çıkmıştır. Heidegger, teknolojik determinizme karşı çıkar. Tekniğin nötr olmasının mümkün olmadığını, arkasında ekonomik ve ideolojik süreçlerin var olduğunu anlatır. Modern insan akılcı, bilimsel düşünce tarzı ile tuzağa düşürülmüştür. Gerçekliği de hep empoze edilmiş kavramlar arasından algılar (Heidegger, 1998).

Frankfurt okuluyla başlayan akıl eleştirisi 20. yüzyılın ikinci yarısına geldiğinde radyo, sinema gibi kitle iletişim araçlarının da ortaya çıkışı ile yeni bir boyut kazanır. İki dünya savaşı geçiren insanlık Hitler Almanya'sı, toplama kampları, Stalin Rusya'sı, Hiroşima ve Nagazaki deneyimleri gibi insan aklının büyük barbarlıkla kendini kaybedişine şahit olur. Ne aydınlanmanın rasyonel akıl projesi, ne de bilimsel gelişmeler insanın karanlık yönünü veya iktidarın kötüye kullanımını engelleyememiştir. “Doğaya hakim olma arzusu insana hakim olmaya açılıyordu” (Harvey, 1997, 26-27). Tüm bunlar Aydınlanmanın düşüncel çabasına inancı kaybettiren gelişmelerdir. Aşırı yüceltilen, ayrıcalıklı bir konum verilen akıl kendi ideallerini saptırıp yıkıcılaşabilmektedir. Bütün bunların yanı sıra 20. yüzyılda gerçekleşen keşifler daha öncesinde kesinlik üzerinden ilerleyen bilimi bile tartışmalı ve belirsiz hale getirmiştir. Keşiflerden ve tartışmalardan kesin doğruların elde edildiği “mutlak hakikat” dönemi bitmiştir. Bir dönem tek otorite olan bilim ve akıl belirsizlik ve kesinliksizlikten kendisini kurtaramamaktadır. İnsanlık Aydınlanmadan 19. yüzyıla kadar süren, aklın kendini her şeyden üstün gören anlayışından uzaklaşmış, kurtuluş ümidinden vazgeçmiş, ideolojilere ve ütopyalara karşı mesafeli hale gelmiştir. Evrenin

³⁰ https://tr.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger Erişim Tarihi: 25.03.2018.

arkhesi akıl artık ciddi bir eleştiri altındadır (Russ, 2011: 374-393), (Harvey, 1997, 26-27).

1.5.2.İlerlemenin Son Noktası: Tarihin Sonu Tezleri

Tarih boyunca insanın refah, mutluluk üzerine arayışları, bilgiyi ele geçirerek üstün hale gelme arzusu sürekli devam etmiştir. İlerleme, gelişme fikri insanın bir amaca yönelik olarak yaşadığı bir düzeni var etmiştir. Teknolojik ve sosyal gelişmelerin hızlandığı 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, bütün dünyayı saran küreselleşme politikaları, insanlığın geldiği mükemmel son nokta olarak kapitalizmi işaret etmekteydi. Modern iletişim teknolojilerinin gelişmesi sayesinde insanların birbirinden daha kolay haberdar olması, sermayenin ulus devlet sınırlarını aşarak her yere ulaşabilmesi, bütün dünyayı küresel bir köy haline getirmiştir. Fukuyama gibi düşünürler liberal ekonomiyi "insanlığın ideolojik evriminin son noktasını" olarak nitelendirmektedir (Özdemir, 2002).

Tarihin bir sonu olduğu anlayışı, tarihin belli bir ilerleme çizgisi üzerinde yürümesi gerekliliği üzerine kuruludur. Marks'tan, Hegel'e modern düşüncenin "ilerleme miti", "daha iyiye" gitme inancıyla, insanlar için en uygun sistem bulunduğu son bulacaktır. (Bravo, 2005: 125). Bu Fukuyama gibi düşünürler için liberalizmdir. Tarihin sonu tezi, insanlık için en uygun sistem bulunduğu için, aynı zamanda ideolojilerin sonu da demektir. Modernizmin ve Marksizm gibi büyük anlatıların çöktüğü, gerçekliğin ciddi anlamda sorgulandığı postmodern ideolojinin hakim olduğu dönemi işaret eder. Postmodernizmin bu büyük anlatıların yarattığı, homojen bir halk, ulus veya gerçekliğin karşısına; yerellik, çeşitlilik ve parçalanmışlığı koyar. Antonio Negri, Michael Hardt, "İmparatorluk" ve "Çokluk" isimli eserlerinde iki egemenlik tipi arasındaki başlıca farklılıkları, "modern egemenliğin birbirinden kesin sınırlarla ayrılmış belirli bir mekânla sınırlı, aşkın (transcendental) olmasına, endüstriyel üretim ve ulus egemenliğine dayanmasma karşılık, postmodern emperyal egemenliğin sınırları olmayan, her şeye nüfuz eden, topraksız, merkezsiz, içkin (immanent) bir karakter taşıması, endüstriyel üretim yerine enformatik üretime, ulus ve halk yerine onun karşıtı çokluğa dayanmasıdır" (Hardt ve Negri'den aktaran Özcan, 2003:126) diye açıklar.

Postmodernizmin bu yerelliği ve parçalılığı, ortak bir tarihe ve amaca sahip olmanın imkânsızlığını beraberinde getirmektedir. Gerçekliği ve doğayı ele geçirme amaçlı, refah ve ilerleme üzerine kurulu, cinsiyet, ırk, yaş, kimlik fark etmeksizin herkesi kapsayan bütünsel projeler çok büyük eleştiri altındadır.

“Bütünsel bir tarihe dair düşünceler (Hegel, Marx, vs.) , insanın kendi bireysel kaderini akılcı bir tarihsel dönüşüme eklemeyerek ona anlam verme yönünde hissettiği derin ihtiyaca tanıklık etmektedir. Fakat bu bütünsel tarih anlayışları artık geçerliliğini kaybetmiş görünüyor” (Russ, 2011: 381)

Dünyayı anlamlandırırken kullanılan kategorilerin, batı modernitesinin dayandığı ilkelerin inanırlılığını kaybetmesi, bu anlatıların sonunun geldiğinin ilan edilmesi bir dönemin bitip, diğerinin başladığını göstermekteydi (Küçük, 2000: 20-23).

İKİNCİ BÖLÜM

KENDİ HAKİKATİNİ İNŞA EDEN İNSAN

2.1.Simülasyon Evreni ve Bilindik “Gerçeğin” Kayboluşu

Modernizmin insanlığı bilim aracılığıyla özgürleştirme fikrine eleştiriler yükselirken 1950’lerden itibaren dünya yeni bir bilim ve teknoloji çağına girer. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, elektronik ve telekomünikasyon alanlarında gerçekleşen büyük gelişmeler, bilgisayarların keşfi büyük altüst oluşlara neden olur. Aydınlanma projesi ve modernizmin çöküşü ve buna karşı düşünce akımı olarak postmodernizmin yükselişi başlar. Jean-François Lyotard (1924-1998), gerçeğin sadece keşfedilen bir şey olmadığını, aynı zamanda inşa edilme özelliği olduğunu söyleyerek rasyonalizm, düalizm, materyalizm vb. felsefi akımlara alternatif olarak postmodernizmi öne sürer. Lyotard teknoloji ve bilimin insanlığın gelişimde motor güç sayılmasını şiddetle eleştirmesinin yanı sıra tek mutlak hakikat fikrine karşı çıkar. Modern bilimin mutlakçılığı yerine her söylemin eşit ölçüde önemli olduğu düşüncesini savunur. Lyotard “Postmodern Durum” adlı eserinde bilgisayar teknolojisinin gelişimi ve enformasyon devriminin önemini anlatır (Cevizci, 2012: 746-750).

Ünlü Fransız filozof Jean Baudrillard, 1970’lerden itibaren modern toplumların yeni bir aşamaya geçtiklerini, bu aşamanın simülasyon düzeni olduğunu söyler. Bu dönemde modern toplumdan radikal bir kopuş gerçekleşmiş ve öznenin, anlamın, gerçeğin, toplumsalın yok olduğu simülasyon evrenin hakimiyeti başlamıştır (a.g.e.: 750). Simülasyon kuramı Baudrillard ile gündeme gelmiştir ve simülasyon gerçekte olmayan bir şeyi varmış gibi göstermektir. Burada Baudrillard simülasyon ve sanal gerçeklik kavramları ile teknolojik araçları (VR) kastetmemektedir, onun anlatmak istediği toplumsal dönüşümlerle ilgilidir. “Simülasyon gerçeğin tüm göstergelerine sahip olduğu halde, gerçeğin kendisi olmayandır” (Adanır, 2008: 14). Görünen şey gerçeğin kendisi değil, gerçeğin tüm özelliklerini kendinde barındıran gerçeğin hayaletidir. Gerçek ortadan kaybolmuş, yerine onun yerine “gerçekten daha gerçek” olan simülasyon evreni ortaya çıkmıştır (a.g.e: 22).

Baudrillard gerçeğin ne olduğu sorusundan bağımsız toplumun bir zamanlar gerçeklik evreninde yaşadığını, daha sonra modernizmin ve teknolojinin etkisiyle

simülasyon evrenine geçildiğini söyler. “Gerçeklik” evreninde de kopya, sahte, illüzyon vardır ancak mahiyeti simülasyon evrenindekinden oldukça farklıdır. Baudrillard Rönesans’tan sanayi devrimine kadar olan dönemde “kopyalama” biçiminin hakim olduğunu söyler. Bu aşamada imgeler elinden geldiğince orjinale sadık olan gerçeğin yansımaları şeklindedir. Sanayileşme dönemine (sanayileşme sürecinden 1970’lere kadar olan süre) hakim olan biçim üretimdir. Bu dönemde imgeler gerçeği çarpıtarak, abartarak olduğundan daha farklı göstermeye çalışmaktadır. Sahte veya yalan olması onun gerçeklikle bağı olmadığı anlamına gelmez. Sonuçta gerçeğin bir uzantısıdır. İnsanlar yaşadıkları gerçeklikten kaçmak için toplumsal illüzyonlar, kolektif hedefler üretmiştir. Bütün bunlar ancak gerçeğin hakim olmasıyla mümkündür. Modernizm sonrası kodun hakim olduğu düzen ise simülasyon evrenidir. Simülasyon bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile yeniden üretilmesidir. Bu evrede artık semboller ve göstergelerin esas işlevi gerçeğin yokluğunu gizlemektir. Baudrillard hala gerçek varmış gibi davranan, gerçeğin yokluğunu gizlemeye çalışan, şeylere **simülakr** adını vermektedir. Bir sonraki aşamada ise gerçeklik tamamen yok olmuştur, **simülakr** her tarafı sarmış ve gerçeğin yerine geçmiştir. Nesnel gerçeği elde etmenin imkânsızlığının yanı sıra toplumsalın yok oluşu da söz konusudur. Simülasyon aşamasının gerçeklik evreni ile uzaktan yakından alakası yoktur. (Adanır, 2008), (Baudrillard, 2011).

Baudrillard’a göre bu aşamaya geliş iki aşamalıdır. İlk aşama Tanrı düşüncesinin zayıflamasıdır. Aydınlanma ile başlayan, bütün Batı toplumlarını etkisi altına alan rasyonel düşünce, insanlığın gelişmesi ve refahı için evrenden maksimum fayda sağlaması üzerine kuruludur. Bu yüzden kendisine bir gerçeklik ilkesi yaratma durumunda kalmıştır. Tarihsel materyalizmin sahneye çıkması ile bu gerçeklik ilkesine ekonomik ve toplumsal boyutlar da eklenir. Toplum, materyalizm / idealizm, burjuvazi / proletarya gibi ayrışmalarla kendine kolektif ülküler koyarak gerçeklik ilkesine inanmayı sürdürmüştür. Bundan dolayı insan dünyayı bilgi ile ele geçirme, dünyadaki her şeyi çözümlenme hastalığına kapılmıştır (Adanır, 2008). “Tanrının ortadan kaybolup gitmesi bizi gerçeklikle karşı karşıya bırakmıştır” (Baudrillard, 2005: 17). “Bu dünyada çözümlenip, açıklaması yapılmamış hiçbir şey kalmamalıdır” (a.g.e.: 13).

İkinci aşama ise gerçeğin ölümüdür. Tanrının olmadığı bir evrende gerçeğin de kaybı ne sonuçlar verecektir? Gerçeklikten ibaret bir dünya yaratmak isterken zamanla

ondan gitgide uzaklaşma durumu oluşmuştur. Pozitif, nesnel düşünce üzerine kurulu uygarlıkta bir şekilde gerçeklik kaybedilmiştir. Baudrillard bundan teknolojiyi sorumlu tutar. Teknoloji başlarda toplumun gelişmesi için itici güç iken zamanla tüketim toplumuna hizmet etmeye başlamıştır. Teknoloji hem insanların birbiriyle hem de doğayla ilişkilerini dönüştürmüştür. Teknoloji kendini yapay bir şekilde üreten işlemsel bir gerçeklik yaratmıştır.

Baudrillard gerçekliğin içinden çıkılmaz bir bulmacaya dönüştüğünü söylemektedir. Dünya ile ilgili her şeyin çözümlenmesi, teknik olarak hakim olunması, teknolojik olanaklar, her şeyin anında elde edilebilmesi gerçekliğin çok miktarda ve neredeyse otomatik olarak üretilmesini sağlamaktadır. Aşırı miktarda ve otomatik üretilen “hiper gerçeklik” tıpkı imgeler gibi her yeri işgal etmiştir. İmgelerin ve gerçekliğin çokluğu karşısında kimsenin gerçeğe inanacak gücü kalmamıştır (Baudrillard, 2005: 13-16), (Baudrillard, 2011). “Aşırı miktarda gerçeklik kendisine inanılmasını engellemektedir” (Baudrillard, 2005: 15).

“Gerçek bir yer duygusu olmayan bir dünya”nın “kuşkucu, inançsız gezginler”i (Weberman, 2003: 264), bilimsel bilgi de dahil olmak üzere her türlü bilgiyi sorgulamaya gitmektedir. “Baudrillard’a göre her türlü bilgi eşit derecede kabul edilebilir, eşit derecede saçma bulunabildiği gibi anlamında gerçekle bağının kurulması zorunluluğu yoktur” (Çağlar’dan aktaran Güzel, 2015: 78). Gerçeğin inandırıcılığını ve bilginin güvenilirliğini yitirmesi paralel işlemektedir (Baudrillard, 2005: 13-16).

Baudrillard insan ve bilgi (özne ve nesne) ilişkisinin dolayına girmesinin yanında esas problemin öznenin ortadan kalkışı olduğunu söyler. 17. yüzyılda Descartes felsefesini kuşkuculuk yöntemini kullanarak kurmuştu. Görülen, duyulan, işitilen kısacası duyu organlarıyla deneyimlenen dünyanın bir yanılsama olabileceği, dış dünyanın kesin olarak bilinemeyeceğini savunmuştu. Ona göre kuşkuculuk bilimsel ve doğru bir sonuca ulaşmak için tek geçerli yöntemdi. Tek kuşku duymayacağı şeyin “kuşku duyan zihni” olduğunu söyleyen Descartes, “düşünen özneyi” ortaya çıkarmıştı. Baudrillard teknolojinin ve simülasyon evreninin özne – nesne zıtlığını tersine çevirerek özneyi yuttuğunu, nesnel gerçekliğe geri dönüşü olmayacak biçimde son verdiğini söylemektedir. Gerçek ortadan kalktığına göre kuram diye bir şeyin olması da mümkün değildir. Baudrillard’a göre artık ne açıklama yapılacak nesne, ne de felsefe yapacak ve

“düşünen özne” kalmıştır (a.g.e.: 41). Hepsi birbirinin içinde erimiştir. Özne ve nesne kutupları birbirine doğru eriyen toplumsallığın da sonu gelmiştir (a.g.e.: 41).

Gerçeklik metafizik anlamını kaybederek insanların “toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik yaşam karşısında hissettikleri bir tür duygu”ya (Adanır, 2008: 60) dönüşmüştür. Tüm evren ve insanlık için geçerli, rasyonel ve nesnel gerçeklik kavramının zaman içinde tartışılır hale gelmesinden sonra gerçeklik yeniden üretilen, dönüştürülebilen, inşa edilebilen bir olgu haline gelmiştir.

2.2. Teknolojik Devrim ve Gerçeklik

Teknolojik gelişmelerin toplumsal gelişmeleri doğrudan etkilemesi yadsınamaz bir gerçekliktir. 20. yüzyıl analog bilginin dijitalleşmesi ve bu yolla mekân ve zaman kısıtlılıklarını ortadan kaldıran, bilgiyi daha geniş kitlelere yayabilen iletişim sistemlerine imkân vermiştir. Sosyal teorisyenler arasında teknolojinin politik etkileri üzerine tartışma vardır; Benjamin, Enzensberger, Mc Luhan’ın oluşturduğu bir taraf teknolojinin demokratikleşme potansiyeli üzerinde dururken, Adorno, Habermas, Jameson gibi düşünürlerin oluşturduğu diğer taraf teknolojinin tehlikelerine dikkat çekmektedir (Poster, 1995: 3). İster teknolojiyi yüceleştirsün, ister olumsuzlasın herkesin katıldığı ortak görüş, yeni dünya düzeninde teknolojinin merkezi bir rol oynadığıdır. 1970’li yıllardan itibaren bireysel ve toplumsal alanının neredeyse tamamı teknolojinin olanaklarından yararlanmak üzere dönüşmüş, özellikle iletişim teknolojileri sadece toplumu, kültürü değil insanı da dönüştürmeye başlamıştır (Timisi, 2003: 77). Teknoloji devrimi, toplumsal, ekonomik, siyasal ve kültürel alanı değişime uğratarken, insanın da yeniden formatlandığı bir dönem başlamıştır.

1990’lı yılların başından itibaren gelişen internet bugün vazgeçilmez bir noktaya gelmiştir. Bill Clinton’ın göreve başladığı sırada sadece elli adet web sitesi varken bugün bu sayı sadece tahmin edilebilir düzeyde yüksektir. Bilgisayar donanımı ve bilgisayar grafiklerindeki gelişmeler internetin büyümesine eşlik etmiştir. İnternet toplumsallaşma, iş dünyası ve eğlence için ana forumdur (Blascovich & Bailenson, 2011: 42-43). Uydu teknolojisinin televizyon, bilgisayar ve telefonla entegrasyonu ciddi kısıtlamaları ortadan kaldırarak, çok sayıda üretici / dağıtıcı / tüketici sistemini sağlayan yeni bir yapılandırmayı mümkün hale getirir (Poster, 1995: 3). Akıllı teknolojilerin ve mobil cihazların gelişmesi, her türlü bilginin saklanmasından iletilmesine kadar tüm

süreci deęiřtirmiřtir. Teknolojik devrimin merkezilięini, bilginin belirleyici konumunu iřaret etmek üzere bu sürece enformasyon toplumu ismi veren yaklařımlar mevcuttur. Bu dönemin en tipik özellięi bilginin üretimin temel kaynaęı olmasının yanı sıra, toplumsal hayatta teknoloji ve enformasyona olan baęımlılıktır (Timisi, 2003: 88-89).

İnternetin fiziksel ve zamansal kısıtlılıkları ortadan kaldırıp küresel bir köyde yařamayı saęlayan yapısı “sanal” kavramının hızla günlük yařama dahil olmasına neden olmuřtur. Sanal kavramı bilgisayar lisanına aitmiř gibi görünse de toplum ve kültür üzerine geniř kapsamlı bir etkiye sahiptir ve bilgisayarların ve aęların ortaya çıkıřı ile giderek ön plana çıkan bir kavramdır. İnsanın bedeniyle ve algılarıyla iliřkisine doęrudan etkisi vardır. Kiřisel bilgisayarlarda 2D ve 3D grafiklerin **render**³¹ iřlemlerinin gerçek zamanlı oluřturulabilmesi video oyunları endüstrisi için güçlü bir ekonomik imkân saęlamıřtır. Bu arada, 1990’lardan itibaren e-posta, **chat**, forumlar ve gerçek zamanlı kısa mesajlar gibi biçimleri kullanarak baęlayan metinli arayüzler, çok kullanıcılı paylařımlı sanallıęın yükseliřini saęlar (Grimshaw, 2014: 19).

Bugün gelinen noktada bilgisayar temelli teknolojilerin ve bilgisayar grafiklerinin hızlı geliřimi sanallıęı sadece internet odaklı bir kavram olmaktan çıkarmaktadır. 1960’lı yıllardan beri üzerinde çalıřılan sanal gerçeklik teknolojilerinin (virtual reality) ilerlemesi ve ucuzlařıp halkın hizmetine sunulması 3 boyutlu, gerçek zamanlı, etkileřimli ve duyu organları ile “gerçekmiř” gibi algılamayı saęlayan bir sanallık hizmetini sunmaktadır. VR’ın yaygınlařması ve eęitimden eęlenceye pek çok alanda kullanılmaya bařlanması, yapay zeka, bilgisayar ve elektronik alanlarındaki geliřmelerin bunlara eklenmesi, akıl, deneyim, bilinç, madde, gerçeklik gibi temel konuların yeni anlamlar kazanmasına yol açacaktır. İnternet ve VR’ın etkisiyle yeni medya çağında “gerçeklik” çeřitlenmiř, çoęullařmiř, dünyanın maddi kısıtlamalarının geçerli olmadığı bir řekilde yeniden inřa edilebilir hale gelmiřtir.

³¹ Render, (bilgisayarda) çizilmiř veya düzenlenmiř olan ham modeli bir program aracılıęıyla iřleyip resim veya video haline çevirmektir. Bu iřlemi gerçekleřtirmek için çeřitli bilgisayar yazılımlarına ihtiyaç duyulur. Bu iřlemi yapan yazılımlara İngilizcede renderer denir. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Render>
Eriřim Tarihi: 11.04.2018

2.3.Üçüncü Dalga VR

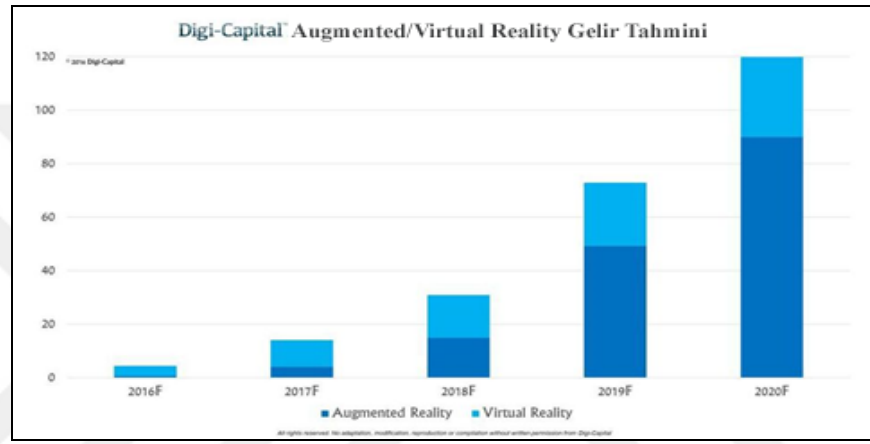
Madde, zihin, epistemoloji, gerçeklik, sanallık tartışmalarında yeni bir alan açacak olan olgu sanal gerçeklik teknolojisi (VR). Sanal gerçeklik,

“içinde ekran olan başlıklar veya alıcılar yerleştirilmiş eldivenler gibi özel elektronik aletler yoluyla bir kişinin bilgisayar tarafından üretilen 3 boyutlu görüntü ya da ortam simülasyonları ile görünüşte gerçek veya fiziksel bir yoldan etkileşime geçmesidir” (Freina ve Ott’dan aktaran Can, Şimşek, 2016: 352).

Heim’in tanımıyla sanal gerçeklik, temel duyu organları bilgisini bilgisayar tarafından üretilen verilerle değiştirerek katılımcıyı başka bir yerde olduğuna ikna eden bir teknolojidir (Heim, 1998: 221). Katılımcı donanımların yarattığı daldırma hissi ile sanal bir dünya içinde olduğuna ikna olduğunda, dokunma, işitme, görme, koklama vb. sağlayan sanal bedeni ile özdeşleştiğinde VR’ın koşulları gerçekleşmiş olur. Heim’a göre daldırma (kuşatma, gömülme), duyu verileri ve interaktivite VR’ı diğer üç boyutlu bilgisayar modellerinden ayıran özelliklerdir (a.g.e).

İlk olarak 1960’larda Amerika Birleşik Devletleri hava kuvvetlerinde pilotların eğitimi için uçuş simülörü olarak kullanılan sanal gerçeklik (bundan sonra VR olarak anılacaktır) gelişen teknoloji ile çok büyüyerek günümüzde mobil araçlar sayesinde günlük yaşama adapte olmuştur. 1990’larda yükselen bu teknoloji 2000’lere geldiğinde düşüşe geçmişti. Çok yüksek bütçeleri nedeniyle ancak askeri merkezlerde, üniversiteler gibi kısıtlı alanlarda araştırma amaçlı kullanılıyordu. VR her ne kadar 90’lı yıllardan itibaren bilim kurgu sinema filmlerinde çok işlenen temalardan biri olsa da, sıradan kullanıcının ulaşamayacağı bir teknolojiydi. Ancak mobil cihazların gelişimi ile VR’ın bu cihazlara adapte edilebilmesi ve gitgide daha gerçekçi deneyimler sunabilmesi ile yıllar sonra yeniden doğuşu gerçekleşti. Düşük maliyetli, taşınabilir cihazlar, yüksek çözünürlüklü görüntü kalitesi etkileyici VR deneyimleri sağlamaktadır. Önde gelen teknoloji şirketlerini milyarlarca dolar yatırım yaparak, sanat, eğlence, geliştirilmiş üretkenlik ve sosyal ağlar içeren bir VR ekosistemi geliştirmeye yönelik harekete geçmiştir (LaValle, 2017: viii). Bu sektörün daha da ilerleyip büyük bir pazar olacağını

görülmektedir. Sony, Oculus Rift markasının sahibi Facebook ve Samsung gibi firmalar 2016 yılında sanal gerçeklikten yüzlerce milyon dolar gelir elde etmişlerdir.³² 2016 VR ve AR'ın (Augmented Reality) endüstri haline geldiği yıldır.³³ Nisan 2015 raporunda Digi-Capital dergisi, 2020 yılına kadar VR / AR endüstrisinin 120 Milyar Dolar olacağı tahmininde bulunmuştu (Fotoğraf 2.1). Çok uluslu bir ABD yatırım bankası Goldman Sachs, 2025 yılına kadar toplam VR gelirlerinin 182 Milyar Dolar olacağını ve VR teknolojisinin televizyondan daha büyük bir pazar haline geleceğini tahmin etti.²⁷



Fotoğraf 2.1: Augmented / Virtual Reality gelir tahmini.

Kaynak: <http://www.digi-capital.com/news/2015/04/augmentedvirtual-reality-to-hit-150-billion-disrupting-mobile-by-2020/#.Wq5mdVTFLIV>

'den Türkçeleştirilmiştir. Erişim Tarihi: 15.04.2018.

Bu rakamlar VR'ın bu sefer kalıcı olacağını ve gitgide günlük yaşamın vazgeçilmezleri arasına gireceğini göstermektedir. Firmalar ve dünyanın dört bir yanındaki üniversite öğrencileri birlikte VR'deki hızlı gelişmeleri izlemekte, teknolojiyi geliştirmek için çalışmakta ve yeni VR deneyimleri üretmek üzere uğraşmaktadır (LaValle, 2017: viii). Eğlence sektöründen, medikal uygulamalara kadar çok farklı alanlarda kullanılmaya başlanan VR, geleneksel eğitim yöntemlerine de ciddi alternatif

³² <http://blog.itucekirdek.com/sanal-gerceklik-bu-sefer-kalici-olmaya-geldi/> Erişim Tarihi: 25.02.2018.

³³ <https://www.forbes.com/sites/eladnatanson/2016/03/11/technologys-next-big-wave-virtual-reality/#58cb55e45d72> Erişim Tarihi: 15.04.2018.

oluşturmaktadır. VR diğer teknolojilerden farklı olarak şu zamana kadar yaşanılmakta olan hayatı ve evreni değiştirmeyi vadetmektedir.

2.4.Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin Özellikleri

VR üç boyutlu bilgisayar teknolojilerinin bir alt kolu olmasına rağmen özel nitelikleri nedeniyle ayrı bir uzmanlık haline gelmiştir. VR bilgisayarda yaratılmış üç boyutlu grafikleri kullanır ama bu teknolojiyi özel yapan bu sanal dünyanın içine girip deneyimleme imkânı vermesidir. Görüntü başlıkları ve özel eldivenler, pozisyon takipçileri gibi donanımlarla işitme, görme, dokunma, tad alma gibi duyuya hitap eder. Statik değildir, kullanıcı ile gerçek zamanlı etkileşim ile sürekli güncellenebilir. Tüm bunlar kullanıcıya üç boyutlu sanal bir dünyada kuşatılma hissi ve mekânsal deneyim sağlar (Bostan, 2007).

VR'ı özel kılan en önemli özellik duyulara hitap ederek bu duyuları gerçek zamanlı etkileşime dönüştürebilmesidir. Özel başlık, eldiven, gerektiğinde özel kıyafetlerle dış dünyanın bloke edilerek duyuların gerçekmiş gibi algılanması sağlanır, hareket ve konum algılayıcılar gibi aygıtlarla kullanıcı ile etkileşim kurulur. Böylelikle fiziki dünyada var olmayan ortamların içine girilebilmekte (tasarım aşamasında bir ev), tehlike arz edebilecek durumlar (uçuş, ameliyatlar) güvenle deneyimlenebilmekte, artık var olmayan tarihi mekânlar içinde dolaşılabilir (Bostan, 2007). Fransız devrimi ile yok olan Cluncy manastırı, arşiv kayıtları baz alınarak VR ile tekrar canlandırılmıştır. İzleyiciler bu sanal tarihi binada en ince detayına kadar inceleme yapabilecekleri bir gezintiye çıkabilmektedir (Bayraktar & Kaleli, 2007: 2). Sağlık alanında kaygı ve korkunun tedavisi için VR kullanılmaya başlanmıştır.³⁴

VR fiziki dünyadaki duyu organlarını ve algı sistemini taklit eden bir teknolojidir. Sanal deneyim kullanıcıya gerçekliğin yapay bir modelini üretir. Görüntü verisi gözlüklerden, işitme verisi kulaklıklardan, dokunma verisi eldivenlerden gelir. Bu veriler beyinde fiziki dünyada süreç nasıl işliyor ise öyle algılanır. VR sadece insanlar

³⁴ <https://www.sabah.com.tr/saglik/2018/01/13/korkular-sanal-gerceklik-terapisi-ile-son-buluyor> Erişim Tarihi: 25.04.2018.

üzerinde değil maymun, fare gibi başka bir organizma üzerinde de uygulanabilir. Bilim insanları VR teknolojisi kullanarak deneyler yapmıştır.³⁵

Sanal gerçekliği diğer teknolojilerden ayıran üç özellik mevcuttur. “Kuşatma” veya “daldırma” olarak adlandırılan özellik en tipik olanıdır. “Daldırma” özelliği kullanıcıyı var olan sanal ortamın içinde imiş gibi hissetmesini sağlamaktadır. Kullanılan aparatlar, dış dünyanın etkilerini bloke ettiğinden ötürü daldırma hissi daha başarılı olmaktadır. Bir diğer özellik “etkileşim”dir. Kullanıcı bulunduğu ortamla ona bağlı olarak sürekli güncellenen ilişki içindedir. Mevcut VR'de, bu etkileşim, baş ve vücut takip cihazları, avuç içi kontrolörler veya bir bilgisayar klavyesi gibi giriş cihazlarının kullanılmasıyla gerçekleşir. Üçüncü özellik “bilgisayar üretimi”dir. Kullanıcının duyu organları tarafından işlenecek girdileri üreten bir bilgisayar simülasyonu, hesaplama sürecine dayandığından ötürü, bilgisayar tarafından oluşturulmaktadır. Mevcut VR'de bu hesaplama, genellikle, bir kulaklıklılı mikrofon setine bağlı sabit bir bilgisayarda veya kendi ekranını kullanarak bir kulaklığa yerleştirilen bir mobil bilgisayarda gerçekleşir. “Sanal gerçeklik” ifadesi hem teknolojiyi hem de bilgisayar yaratımı her ortamı tarif etmek üzere birçok anlamda kullanılabilirdiği için bu üç şartı yerine getiren teknolojiler sanal gerçek (VR) olarak kabul edilmelidir (Chalmers, 2016: 3).

2.5.Sanal Gerçeklik Çağında Arkhe Arayışı

David Weberman “Matrix ve felsefe” kitabında 1966 ve 1974 yılları arasında teknolojinin gelişmesi ve sermayenin sınırları aşarak küreselleşmesi sonucu dünyanın büyük bir değişim geçirdiğini ve artık yeni bir döneme girildiğini söyler. Televizyon, kablolu TV, bilgisayarlar, internet, cep telefonlarının gelişimi yaşanan süreci doğrudan ve büyük oranda etkilemiştir. Bütün bunlar insan tecrübesini, duyguları, düşünceleri değiştirmiş insanları “gerçek bir yer duygusu olmayan bir dünyada” “kuşkucu ve inançsız” “birer ruhani gezgin” haline getirmiştir (Weberman, 2003: 262).

³⁵ <https://www.nature.com/articles/nmeth.4399> Erişim Tarihi: 15.04.2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=1DJOTEDBA2c> Erişim Tarihi: 15.04.2018.

Weberman simülasyon evreninde gerçeklik ve simülasyon arasındaki ayrımı incelemek için şu varsayımları ele alır:

- “ 1. Gerçek ile gerçek olmayan arasında ayrım yapmak nihai olarak imkânsızdır.
2. Gerçeklik simüle edilebilir ve geliştirilebilir.
3. Simüle edilmiş veya sanal gerçeklik normal gerçekliğe yeğlenebilir (ve muhtemelen gelecekte yeğlenecektir).
4. Simüle edilmiş gerçeklik, metafizik anlamda, en az simüle edilmemiş gerçeklik kadar gerçektir (daha gerçek değilse)” (a.g.e: 264).

Bundan sonraki bölümlerde Weberman’ın varsayımlarından yola çıkılarak simülasyon dünyasının gerçekle olan ilişkisinden ortaya çıkan sorunsallarla ilgili tartışma yapılmaya çalışılacaktır.

2.5.1.“Gerçek ile Gerçek Olmayan Arasında Ayrım Yapmak imkânsızdır”³⁶

İnsanoğlu tarih boyunca gerçeğin ne olduğunu bulmaya çalışmıştır. Platon’dan Descartes’e, Hegel’den Marx’a bu temel sorun belirsizliğe mahkum kalmıştır. Kant’tan bu yana felsefe “tek, sabit, birleşik evren” fikrinden kademeli olarak gerçeğin ve dünyaların çeşitliliğine doğru ilerledi. Kuantum teorisiyle evrenin monistik birliği düşüncesinden kopuldu. Evren ve gerçek hem çoğullaştı hem de göreceli oldu (Bkz. Bölüm 1).

Gerçeğin ne olduğu sorusu bir türlü çözüme ulaşamamışken teknolojinin ilerlemesi ve toplumsal dönüşümlerin sonucunda simülasyon evreni ve sanallık kavramları gündeme girdi. Bu durum gerçeğin ne olduğu sorusunu daha da karmaşıktırmaktadır.

³⁶ (Weberman, 2003: 264)

“Son yüzyıllarda üretilen, bizim bir ilkeye dönüştürdüğümüz gerçeklik ortadan kaybolmaktadır. Bu gerçekliği ne pahasına olursa olsun bir referans olarak yaşatmaya çalışmak mantıksız bir şeydir, çünkü bu gerçekliği ayakta tutan ilke ölmüştür. ‘Nesnel’ gerçeğin ortadan kaybolmaya başlamasıyla birlikte bu gerçeklik ilkesi giderek güçten düşerken bütünsel, sanal bir gerçeğin giderek güçlendiği görülmektedir.” (Baudrillard, 2005:15).

Tanrının ölümü – gerçeğin hakimiyeti – gerçeğin sorgulanması - gerçeğin çoğullaşması - gerçeğin çeşitli modeller aracılığıyla yeniden üretilmesi şeklinde ilerleyen süreçteki son evre “sayısal işlem evreni” (Baudrillard, 2005: 65) veya sanal gerçeklik, simülasyon düzenine de son vermiştir. Baudrillard gerçeğin kaybolması oyununda simülasyon evreni olarak anılan “güzel” günlerin sona erdiğini söyler. Simülasyon evreninde gerçeğin olmadığını gizleme görevine sahip **simülakr** diye bir şeyin var olduğu dönem sanal gerçeklik evreniyle sona ermiştir. Tüm evren 0/1 dijital evrenidir ve bu simülasyon evreninin bir sonraki aşamasıdır:

“Simülakr diye bir şeyin var olduğu o güzel günler sona erdi. O günlerde simülakr ortadan kaybolma sanatının tüm ayrıntılarına vakıf, gerçek adlı uçsuz bucaksız çölle bu çölün ortadan kayboluşu üzerine kurulu bir oyundu. Bu anlamlı şanlı evre artık sona erdi. Sanal Gerçeklik gösterge ve yeniden canlandırma dönemini başlatıyor. Bu olgu tüm sayısal, dijital evreni kapsıyor ve bu evren "binaire" 0/ 1 (ikili yapı) bir sayısal işlem evrenine dönüşüyor (. . .) integral hesapları, kapalı devreler gibi şeyler. Mesafe, yani gerçek dünyaya olan dışsal mesafeyle göstergeye olan içsel mesafe ortadan kalkıyor (Baudrillard, 2005: 65).

(...)

Video, interaktif ekran, multimedya, İnternet, Sanal Gerçeklik. Dört bir yandan interaktif süreçler tarafından kuşatılmış bulunuyoruz. Birbirinden farklı şeyler birbirine karıştı. Hiçbir yerde artık mesafe bilinci diye bir şey yok. Cinsiyetler, karşıt kutuplar, sahne ve salon, oyuncular, özne ve nesne, gerçek ve ikizi arasındaki mesafe ortadan kalktı.” (a.g.e.: 70).

Baudrillard sanalla gerçekliği kesinlikle birbirine karşılaştırmamak gerektiğini ve sanala gerçeğin kavramları ve terimleriyle yaklaşmanın yanlış olduğunu belirtir. Filozofa göre bu durum bilimin yıllarca ilahiyat terimleriyle açıklanması gibidir. Oysaki bilim ilahiyata son vermiştir. Aynı şekilde sanal da gerçeğe son verecektir. Baudrillard Mc Luhan’a atıfla iletişim araçlarını basit bir teknik alete indirgemenin yarattığı kaybı hatırlatır. Aracın öneminin yeterince anlaşılması, iletişim devriminin önemini atlamaya yol açmıştır. Sanalın da aynı akıbete uğrayarak salt teknik olarak algılanması öneminin ıskalanmasına yol açacaktır. Baudrillard her ikisinin de aynı

şekilde gerçekliği nasıl değiştirip yok ettiklerini işaret eder. Sayısal evrene karşı eleştirel ve karamsar bir bakış açısına sahip olan Baudrillard sanal gerçeklikle ilgili bu öngörüye olumsuzluk atfetmez. Sanal gerçeklik insanoğlunun hakikatin peşinde koşma hastalığına nihayet son verecektir (Baudrillard, 2005: 78-79).

Gerçeğin bulmacaya dönüştüğü bu dönemde Baudrillard tıpkı bir zamanlar Tanrıya inanan ve inanmayanların olduğu gibi, şimdi de gerçeğe inanan ve inanmayanların olduğunu söyler. Bunların arasında bir de gerçeklik agnostikleri (bilinemezler) vardır. Baudrillard bu agnostikleri ne gerçekliğin varlığını kabul eden ne de inkar eden, onun yerine göstergelerle oynamayı seven, gerçeğe kuşku ile yaklaşan olarak tarif eder. Gerçeklik ile bir hamur gibi oynamak kuşkusuz ancak sanal gerçeklik evreninde mümkündür, nesnel gerçeklik evreni buna izin vermez (Baudrillard, 2005: 82). Sanal evrende hiçbir şeye karşı bir yükümlülük duygusu hissetmek zorunda olunmadığından dolayı gerçekliğe karşı da kayıtsızlık söz konusudur (a.g.e, 84).

Bu belirsizlikte gerçekliğe kayıtsızlık Antik Yunan sofistlerinin tutumunu hatırlatmaktadır. Sofistler her şeyin sürekli değişim içinde olduğunu ve bu değişen nesnelere duyumu da kişiden kişiye fark ettiği için nesnel bir değerlendirme mekanizmasının oluşamayacağını söylemişti. İnsan ancak fenomenleri bilebilir, nesnenin gerçek bilgisine ulaşamazdı. Duyu deneyimini önemseyen sofistler duyum ve algının kişiye özel olmasından dolayı görecelilik vurgusu yapmıştı. Onlara göre nesnel bilgi yoktu, kişiye, topluma ve kültüre özel bilgi vardı.

Sofistlerden sonra gelen filozoflar başta Platon olmak üzere bu fikirlere karşı savaş açtı. Herkes için geçerli nesnel bilginin olabileceğini ispat etme uğraşısı tüm felsefe tarihi boyunca sürmüştür. Ancak bugün gelinen noktada simülasyon evreninin kuşkucu gezginleriyle Antik Yunan sofistlerinin gerçeğe karşı tutumlarında benzerlik mevcuttur (Işıklı & Küçükvardar, 2016: 131-133). Her ikisi de gerçeğin ne olduğu konusuna kayıtsızdır, nesnel gerçekle ilgilenmemektedir. Gerçeğin yerine geçen **simülakr**ların sağanağı altında sersemlemiş günümüz insanı neyin gerçek neyin sanal olduğunu ayırt edemez durumdadır. Görünen fenomenlerin arkasındaki “değişmez töz”, **arkhe** arayışı bitmiş gibidir. Sofistler için “insan her şeyin ölçütüdür” ve mutlak gerçeğin yerini tutar. Sanal gerçeklik evreninde ise gerçeğin yerini modeller ve imgeler almıştır.

Günümüzde kuşkuculuk üzerinden yola çıkılan önermelerde neyin gerçek olduğu sorusu tüm evrenin simülasyon evreni olabileceği şüphesini de kapsayacak şekilde genişlemektedir. Tüm evrenin bir yanılsama olabileceği aslında yeni bir önerme değildir. Descartes “İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar”ın ilkinde tüm evrenin kötücül bir cinin oyunu olabileceği bir düşünce deneyi ortaya atmıştı. Descartes kötücül cinin bütün enerjisini kullanarak insanları dışarıda bir dünyanın olduğuna inandırmış olabileceğini varsaymıştı.

“Böylece varsayacağım ki, her şeyden iyi ve gerçekliğin egemen kaynağı olan Tanrı değil, ama güçlü ve aldatıcı olduğu denli de kötü olan bir cin bütün enerjisini beni aldatmada kullanmış olsun; inanacağım ki gökler, yeryüzü, renkler, betiler, ses ve tüm dışsal şeyler bu cinin benim saflığımı tuzağa düşürebilmek için kullandığı düş oyunlarından başka bir şey olmasın; ne ellerimin, ne gözlerimin, ne tenimin ve kanımın, ne de herhangi bir duyumun olmadığını ama bunları yalnızca imgelediğimi düşüneneğim; kesinlikle bu meditasyonda kalacağım ve eğer bu yolla herhangi bir gerçekliğin bilgisine varamıyorsam, en azından gücüm içinde olanı yapabilir, yargımı askıya alabilir, ve sağlam bir kararla herhangi bir yanlışı onaylamaktan ya da ne denli güçlü ve ne denli kurnaz olursa olsun bu baş yalancının üzerimde uygulayacağı herhangi bir etkiden kaçınabilirim.” (Descartes, 2013: 187; Birinci Meditasyon, 12. Bölüm).

İlk simülasyon teorisi sayılabilecek bu zihin deneyinin aksini kanıtlamak, kesin bir bilgi olarak dış dünyanın var olduğunu söylemek imkânsızdır. 1997 yapımı Matrix filminin üzerine kurulu olduğu temel de bu yanılsamadır. Filmde kötücül cinin yerini yapay zeka almıştır (Erion, Smith, 2003: 27 – 30).

Descartes’den esinlenerek aynı deneyini 1981 yılında Hilary Putnam “kaplar içinde beyinler” (Brains in a Vat) adıyla yapar. “Kavanozdaki beyin” veya “kaplar içinde beyinler” isimli bu çalışmalar çeşitli filozoflar ve bilim kurgu yazarları tarafından kullanılan düşünce deneyleridir. Bu önermede kötü cinin yerine Matrix filminde olduğu gibi yüksek teknoloji ürünü bilgisayarlar gelmiştir. İnsanların beyinleri şeytani bir bilim insanı tarafından vücutlarından çıkartılmış, beyni canlı tutan bir besin kavanozuna yerleştirilmiştir. Beyin ve sinir uçları her şeyin yolunda olduğu yanılsamasını yaratan bilgisayarlara bağlıdır. İnsanlar tarafından deneyimlenen nesnelere, gökyüzü, vb. şeyler bilgisayardan sinir uçlarına giden elektronik dürtülerin bir sonucudur. Bilgisayar o kadar akıllı ki, eğer kişi elini kaldırmaya çalışırsa, bilgisayardan gelen geri bildirimler onun elini yukarı kaldırmasına ve "hissetmesine" neden olur. Dahası, şeytani bilim insanı, programı değiştirerek, kurbanı istediği herhangi bir durumu veya çevreyi “deneyimleme”sine neden olabilir. Beynin bilinçli kısmı, alışıla geldiği şeyden önceki

“somutlaşmış” deneyimiyle tutarlı olmaya devam ettiği sürece, olağan dışı bir şey olduğundan şüphe etmeyecektir (Olshin, 2006: 2).

Bu düşünce deneyi felsefi bir sorun olarak incelendiğinde insan hayatının kavanoz içinde bir beynin deneyimlerinden ibaret bir şey olup olamayacağı sorusu tüm bilinmezliği ile ortadadır. Felsefeci Benjamin B. Olshin bu deneyin iki temel problemi ortaya çıkardığını söyler. İnsanların, Putnam’ın “Kavanozdaki Beyin” ya da “Matrix”te tasvir edilmiş olduğu gibi bir tür simülasyonda yaşıyor olup olmadığını görmek için tasarlanabilecek bir test var mıdır? İkinci problem, bazı açılardan daha zor olanı şudur: bu tür bir simülasyon ile fiziksel gerçeklik olduğuna inanılan şey arasındaki fark tam olarak nedir? “Kaplar içinde beyinler” düşünce deneyi idealizm – materyalizm, görünüş – gerçeklik, özne – nesne ayrımı gibi felsefe tarihinin özeti sayılabilecek birçok tartışmayı içerir. “Gerçek” ile ne demek isteniyor? Fiziksel bedenlerin dışında maddi bir dünya var mı, yoksa her şey beyinde mi bulunuyor? Fiziksel, maddi bir dünya varsa, temel anayasası nedir? Madde diye bir şey var mı? Sorularını tartışmaya açmaktadır (a.g.e).

Olshin’e göre beynin bulunduğu konumdan bu önermenin doğru veya yanlış olduğu ispatlanamaz. Her iki durumda da deneyimi yaşayan beyin açısından hiçbir şey değişmemekte, her iki durumda da aynı şeyleri yaşamaktadır (Bkz: bölüm 2.5.1). Fiziksel nesnelere dair kesin bilgi elde etmek için tek yöntem duyu verileri olduğu için beynin bu yanılsamayı kendi kendine çözmesi mümkün değildir.

Olshin dışarıdan gelen bilginin düzenli bir şekilde manipüle edilmesi ile “kavanozdaki beyin” benzeri bir senaryonun gerçek olabileceğini savunur. Olshin insanların, bir kulaklık / mikrofon seti olan gözlüklerle bir tür sanal gerçeklik kaskı taktığı bir durum varsayar. Gözlükler sürekli video girişi ile beslenmektedir. İnsanlar tüm yaşamları boyunca bu gözlükleri (kask ve diğer aparatları) giymiştir; gördükleri ve duydukları şeyler, Platon’nun mağarasının sakinlerine benzer bir şekilde, onlara dışarıda gerçek bir dünya olduğunu hissettirmeye yönlendirmiştir. VR aparatlarıyla algıladıkları tüm olgular fiziksel olarak tutarlıdır: güneşi ve yıldızları görmektedir, değişen mevsimleri ve diğer fiziksel fenomenleri gözlemlemektedir. Algıladıkları her şey tutarlıdır ve öğrendikleri fiziksel yasaları takip eder. VR deneyimcisi kendi dünyasının gerçek olduğunu düşünürken, yansıtılan görüntüden daha fazlası olup olmadığını sorgulamaz (Eğer Matrix’teki Neo gibi ters giden kuşku veren durumlar yoksa). Maddi

gerçeklikle dolayimsız etkileşime girdiğine inanmaktadır. VR deneyimcisi böyle düşünüyordur çünkü sadece simülasyon mekanizmasını bütünüyle görebilmektedir (a.g.e: 15).

Bu deney gündelik hayata uygulandığında ne olur? Olshin fiziki evren içindeki insanların aynı VR başlığı takan kişi gibi algıladığı her şeyin maddi bir gerçekliğe sahip olduğunu varsaydığını söylemektedir. Olshin kastettiğinin “fiziksel gerçekliğin” belirli bir kaba tanımı olduğunu kabul etmiştir. Makalesinde fiziksel gerçeklik tanımı yerine “algılanan gerçeklik” terimini tercih eder çünkü sadece insan beyninin neyi algılayabileceğinin üzerinde yoğunlaşmıştır. Doğal olarak, birçok filozof ve bilim insanı, gerçekten ayrı bir maddi gerçeklik olduğunu ve bunun insan algısının kapsamıyla alakasız olduğunu doğrulayacaktır. Bununla birlikte, Olshin’ın VR senaryosunda, insan zihninin algı tarzı önemlidir, çünkü simülasyonu ortaya koyan şey budur. Eğer gerçek deneyimler dünyasında durum böyleyse, simülasyon hipotezi test edilebilir, tartışılabilir hale gelmiştir (a.g.e: 15).

Bir başka simülasyon teorisi Oxford Üniversitesi filozoflarından Nick Bostrom 2003’te yayınladığı “Bilgisayar simülasyonunda mı yaşıyoruz?” isimli makalesinde geçer. Bostrom’a göre tüm evren çok ileri düzeyde teknolojiye sahip bir medeniyet tarafından bir simülasyon olarak yaratılmıştır. Bostrom bu teoriyle ilgili olasılıkları şöyle sıralar (Bostrom, 2003):

1. Evrendeki uygarlıklar simülasyon yapacak teknolojik seviyeye gelememiştir, o seviyeye gelemeden yok olacaktır.
2. O seviyeye gelmişlerse insanoğlunun varoluşunun simülasyonunu yapmakla ilgilenmemektedir.
3. Simülasyon evreninde yaşadığımız kesindir.³⁷

Bostrom’a göre ilk iki ihtimal zayıf olasılık ise üçüncü ihtimalin olma olasılığı yüksektir. Bostrom eğer üçüncü ihtimal doğruysa ve simülasyon evreninde yaşanıyorsa muhtemelen daha ileriki zamanlarda yaşayan torunlar kendi ataları için bu evreni yaratmıştır (Matrix veya 13. Kat filmlerinde olduğu gibi). Mevcut teknolojik gelişmelerle bu senaryolar şimdilik mümkün görünmese de beynin elektrik akımlarıyla

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=nnl6nY8YKHs&feature=youtu.be> Erişim Tarihi: 24.04.2018.

işliyor olması, sanal gerçeklik teknolojisinin beyin üzerindeki etkileri ve teknolojik ilerlemelerin neredeyse sıçramalı bir şekilde gerçekleşmesi, herkesin içinde yaşadığı bir simülasyon evreni yaratabilme olasılığını, “imkânsız”dan “önümüzdeki zamanlarda gerçekleşebilir”e çevirmektedir.

Simülasyon evreninde yaşama ihtimalinde yani insanların birer “kavanoz içinde beyin”e dönüşmesi durumunda veya VR teknolojileri geliştikçe sanal gerçeklik deneyimlerinin gerçek dünyadan ayırt edilemez kaliteye ulaşması gibi durumlarda “gerçek nedir?” sorusuna verilecek cevaplar iyice muğlaklaşacak görünmektedir. Simülasyon teorileri yaşamın doğasıyla ilgili iki temel felsefeyi gözden geçirmektedir: idealizm ve materyalizm. Demokritos'un her şeyin temeline koyduğu atom tüm gerçekliğin temeliydi, bilinç maddi süreçlerin sonucuydu. Platon ise maddenin özüne ideaları yerleştirmişti. Simülasyon Hipotezi ise, maddenin ve bilinç ürünlerinin bir video oyununa benzeyen karmaşık bir dijital simülasyonun sonucu olduğunu savunmaktadır. Bazı simülasyon hipotezcileri, doğada bulunan her şeyin 0 ve 1’lerden oluşan bilgisayar kodu olduğuna dair kanıt olduğunu ve bu kodları kullanarak programlanabilir bir evren yaratılabileceğini söylemektedir.³⁸

Gelecekte fiziki ve sanal evrenlerle ilgili deneyimin nasıl olacağı hakkında tahminde bulunmak riskli bir durumdur. Ancak Blascovich, Bailenson bu konuda bilim kurgu yazarlarının iyi rehberlik yapabileceği görüşündedir (Blascovich & Bailenson, 2011: 242 - 243). Richard K. Morgan’ın aynı isimli eserinden uyarlanan “Altered Carbon” isimli dizi, 300 yıl sonra “insan bilincinin disklere kaydedilerek istenildiği an herhangi bir vücuda aktarılabildiği ve ölümün artık kalıcı olmadığı bir dünyada”³⁹ geçmektedir. “Bilim kurgu edebiyatının en prestijli üç ödülüne layık görülen”⁴⁰ William Gibson’ın “Neromancer” isimli romanı yüksek teknoloji ve sanal gerçeklikle örülmüş bir dünyayı anlatır. Oysaki romanın yazıldığı 1984 yılında bilgisayarların gelişim aşamaları oldukça ilkel idi. Çok satan kitap yazarı Dan Brown’un son kitabı “Başlangıç” (Origin, 2017) evrenin geleceğini tahmin etmek üzere süper gelişkin bilgisayarlarıyla

³⁸ Bu konuyla ilgili belgesel: <https://topdocumentaryfilms.com/simulation-hypothesis/> Erişim Tarihi: 24.04.2018.

³⁹ https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/game-of-thronesun-butcesini-geride-birakan-yeni-dizi-altered-carbon-basladi,j8SWST9-fEC2B9x_u7nIjw/fNVtglA2wEO9zhvVyge4DQ Erişim Tarihi: 25.04.2018.

⁴⁰ <http://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/bir-siberpunk-basyapiti-neuromancer/> Erişim Tarihi: 24.04.2018.

bir simülasyon geliştiren Edmond Krisch isimli bir fütüristiği konu alır. Kitaba ve simülasyona göre insan teknoloji ile bir çeşit mutasyona uğrayarak (bütünleşme / birleşme yaşayarak) yeni bir türe dönüşecektir. Bu kitapta teknolojinin insanlığı ele geçirdiği distopik bir gelecek değil, insanın teknoloji ile dönüşeceği olumlu gelecek mesajı vardır. Daha birçok örneğin verilebileceği bilim kurgu eserlerinin güncel popüler temaları insanlığın geleceğinin nasıl olacağına dair projeksiyonu içermektedir.

Görünen o ki gelecekte sanal gerçeklik, simülasyon olguları kadar düşünce gücü ile işlem yapabilme, insan zihninin dijitale aktarılması gibi konular da insanlığın gündeminde olacaktır. Teknoloji ilerledikçe herhangi bir kontrolör, klavye ve hatta seslendirme kullanmadan, sanal gerçeklikte avatarların beyin aracılığıyla kontrol edilmesi imkânlı hale gelebilir. Şimdi bile fiziki bedenle kontrol söz konusudur. Independent gazetesinin haberine göre dünyanın en büyük teknoloji şirketlerinden Microsoft, zihin okuma başlığı sayesinde düşünce gücü ile bilgisayarları kontrol etme patenti almıştır.⁴¹ İnsanların düşüncelerini okuyup buna göre komut üretecek sistemin ne zaman uygulamaya geçeceği bilinmemektedir. Ancak bu başlık sadece bilgisayarları değil aynı zamanda sanal gerçeklik uygulamalarını, hatta bazı mekanik araçları yönlendirmek için de kullanılabilir.⁴⁸ Gelecekte insanların zihinlerinin kontrol edebileceği biyolojik klonlar olarak avatarların gündelik yaşamda aktif olacağı ve fiziksel olarak mevcut olan diğer kişilerle etkileşime girebileceği ön görülmektedir. Bugün bile sayısal / sanal ve fiziksel gerçekliğin harmanlandığını görülmektedir. Örneğin, kimi oyunlarda sanal dünyalar ve fiziki evren iç içedir, bir yandan metroya binerken yürüyen merdivenlerde zombileri yakalamak mümkündür. Belki kırk yıl sonra, böyle bir harman rutin olacak ve insanlar ve avatarlar alışveriş merkezlerinde birlikte dolaşacaktır (Blascovich & Bailenson, 2011: 242-243).

Yuval Noah Harari insanlığın geleceği hakkında çıkarımlarda bulunduğu “**Home deus** / Yarının kısa tarihi” isimli eserinde (2016) ilerdeki yıllarda teknolojinin hızlı davranarak toplumu, kurumları, ekonomiyi, bedenleri ve zihinleri dönüştüreceğini yeterince hızlı veri işleyemeyenlerin kontrolü kaybedip eleneceğini ön görmektedir (Harari, 2016: 417). Düşünce gücüyle hareket etme, sanal gerçeklik başlıkları,

⁴¹ <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/mind-reading-headset-computer-control-thoughts-microsoft-patent-a8163976.html> Erişim Tarihi: 25.04.2018.

zihinlerin aktarılması ve saklanması, nano teknoloji, robotik ve genetik mühendisliği gibi gelişmeler yenedünyalara kapıları açabilir. Harari, Dan Brown'un kurgu eserinde işlenen yeni bir insan türünün ortaya çıkması konusunu ele alır. Harari bazı teknoloji yanlılarının bilişsel devriminin 70. bin yıl önce **Homo sapiens**'in zihnini değiştirerek insanlığı dünyanın efendisi yaptığını, ikinci bir bilişim devriminin gelişmesi durumunda **Homo deus**'un galaksinin efendisi olabileceğini iddia ettiklerinden bahseder (Harari, 391, 398). Ancak böylesi bir bilinç sıçraması aşamasının olup olmayacağı belli değildir. Tam tersi bir ön görüş de insanoğlunun bir çeşit iskartaya çıkma ihtimalidir. Aynı veri işleme kapasitesi düşük kurumların değişime ayak uyduramayıp yok olması gibi yakın gelecekte teknolojinin ve internetin veri akışı hızına yetişemeyen **Homo sapiens** de emekliye ayrılabilir. İnsanoğlu ile aynı işlevi görecektir yapay zeka, robotik sistemler ve makineler ekonomi, sanat, ilişkiler vb. konularda yerini alabilir. Daha şimdiden bunun emareleri görülmeye başlanmıştır. Bazı mesleklerin tarihe karışması, insan zekası ve gücünün kullanıldığı iş kollarının mekanik ve robotik sistemlere devri söz konusudur. Böylelikle zekayla bilincin yollarını ayırdığı, insan zihninin ve deneyiminin bir önemini kalmayacağı bir dünya oluşması söz konusu olabilir (Harari, 432, 441).

“Eğer taksi şoförleri ve doktorlarla yetinmeyip avukatların, şairlerin ve müzisyenlerin yerine de üstün bilgisayar programları koyabileceksek, bu programların bilinci ya da öznel deneyimleri varmış yokmuş, ne fark eder? Hümanistler insan deneyiminin kutsallığına methiyeler düzmeye başlarsa Dataistler böylesi bir duygusal şarlatanlığı başlarından savacaktır. "Deneyim diye övdükleriniz devri geçmiş biyokimyasal algoritmalarından ibaret. 70 bin yıl önce Afrika savanasında bu algoritmalar son model kabul ediliyordu. 20. yüzyılda bile ordu ve ekonominin olmazsa olmazlarıydı ama artık çok daha iyi algoritmalara sahibiz.” (Harari, 432-433).

Yakın gelecek “bilindik” dünyanın eşi benzeri görülmeyen büyük değişimine gebe dir. Teknolojik determinizmden uzak bir ele alışla bu değişimin neler getireceği şimdilik bilinmemektedir. Ancak değişim sadece “sanal - gerçeklik” değil, “insan olan – insan olmayan”, “yapay zeka – insan bilinci”, “teknofili – teknofobi”, “insan merkezci dünya yaklaşım – veri merkezci yaklaşım” gibi tartışmalara gebe dir. Böyle bir evrenin gerçeklik anlayışının nasıl olacağını, sanal ve fiziki gerçeğin birbirini dışlayan kategoriler mi ya da birlikte melez bir bütün mü oluşturacağını zaman gösterecektir.

Üçüncü bin yıla doğru ilerlerken insanlığı Harari'nin iddia ettiği gibi **Homo sapiens**'in kontrolünü kaybettiği bir gelecek mi yoksa Baudrillard'ın vurguladığı gibi "artık gerçeği ele geçirme deliliğine son vermiş" ve melez (hibrit) bir gerçekliğin farklı katmanlarında hayatı daha verimli yaşayan gelecek mi beklemektedir?

2.5.2. "Simüle Edilmiş Gerçeklik, Metafizik Anlamda, En Az Simüle Edilmemiş Gerçeklik Kadar Gerçektir"⁴²

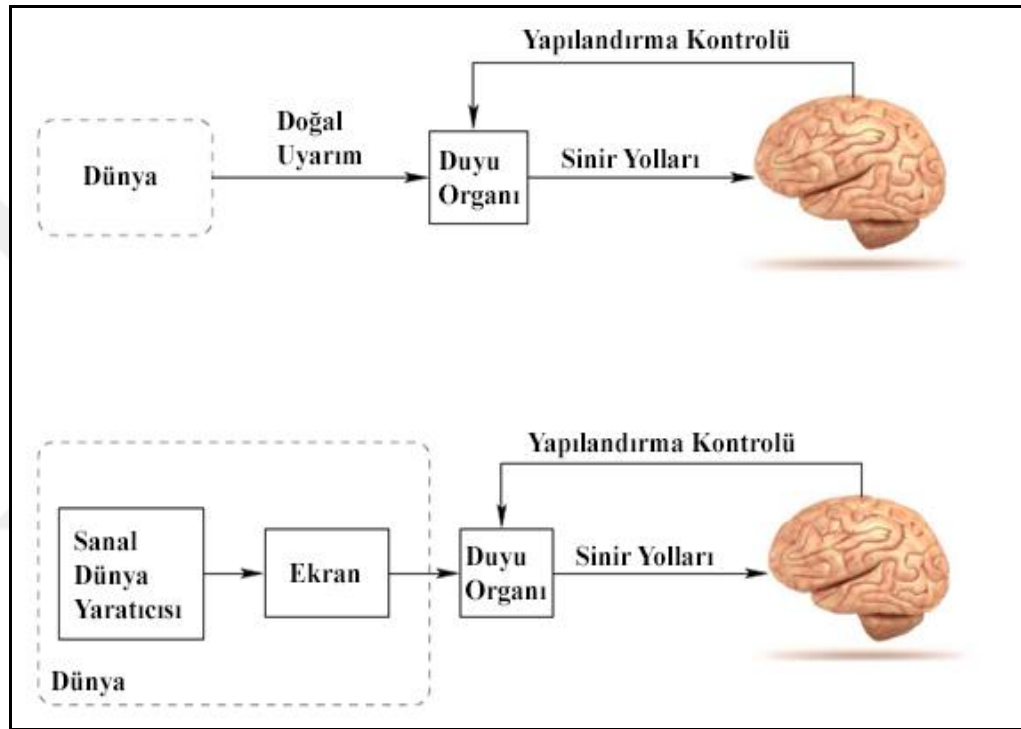
Bilgi fiziksel dünyadan nasıl elde edilir? Duyu organlarının ve VR mekanizmalarının işleyişi birbirine benzer. Mühendislikte dönüştürücü (transducer) enerjiyi diğerine çeviren cihaz anlamına gelir. Algılayıcı (sensör) aldığı enerjiyi elektrik devresi için sinyal haline çeviren özel bir dönüştürücü türüdür. Organizmalar da benzer şekilde çalışır. Burada algılayıcı gözler ve kulaklar gibi duyu organlarıdır. Nöronlar birbirlerine bağlanarak "devreler"i oluşturduğu için duyu organları enerjiyi sinirsel uyarılara dönüştürürler. Organizma fiziksel dünyada hareket ettiğinde duyu organları onunla beraber hareket eder. Ayrıca bazı duyu organları iskelet içinde hareket edip tüm bilgiye sahip olur. Örneğin gözler yuvalarında dönerek olası bilgileri yapılandırma alanına sahip olur (LaValle, 2017: 13). Sanal gerçeklik kavramının öncülerinden Jaron Lanier insan algılama sistemini mecazi olarak bir "casus denizaltısı" olarak tanımlar:

"Beyin dış dünyada neler olup bittiğini bilmekten hoşlanıyor, bu nedenle periskoptan (yani gözler, kulaklar ve diğer duyu organları) bilgi topluyor. Başka bir deyişle, insanlar sürekli olarak hareket ediyor ve neler olduğunu anlamak için bakış açılarını güncelliyorlar." (Blascovich & Bailenson, 2011: 55-56).

Görme olayı ele alındığında şöyle bir süreç işler: ışık bir nesneye vurur, bu ışığın bazı dalga boyları nesne tarafından emilirken bazıları yansır. Bir miktar yansıyan ışık göze gelir ve retinadaki hücreleri uyarır. Hücrelerdeki uyarım sinirler aracılığıyla beynin görme merkezine gelir. Böylece görme olayı gerçekleşir. Görme olayı beyinde gerçekleşen bir durumdur ve normalde renkli olmayan nesnelere renkli görmek de beyin

⁴² (Weberman, 2003: 264)

tarafından oluşturulur. Bu süreç yapay olarak yaratıldığında beynin tecrübesi aynı şekilde olur (Barwick, 2003: 90). VR teknolojilerinin yaptığı esas olarak budur. Fotoğraf 2.2’de üstte VR donanımından etkilenmeden duyu organlarından birinin normal çalışması görülmektedir. Duyu organı çevreden aldığı doğal uyarımı sinirsel uyarılara dönüştürüp beyne gönderir. Altta VR mekanizması ile bu uyarım yapay olarak yapılmıştır ve beynin etkilenişi aynıdır.



Fotoğraf 2.2: VR – beyin ilişkisi (LaValle, 2017: 14’den Türkçeleştirilmiştir).

Kaliforniya Üniversitesi, Santa Barbara’da, psikoloji profesörü, “Sanal Ortamlar Araştırma Merkezi” nin direktörü Jim Blascovich ve Stanford Üniversitesi’nin “Sanal İnsan Etkileşimi Laboratuvarı” nin direktörü Jeremy Bailenson birlikte yazdıkları “Infinite Reality” kitabında birlikte yaptıkları sanal gerçeklik deneylerinin örneklerini sunar. Blascovich ve Bailenson bir deneyimin gerçek veya sanal olmasıyla insan beyнинin pek ilgilenmediğini ifade eder.

Algının doğal ve yapay (VR) işleyişi arasında karşılaştırma yapmak ve birini diğerine göre daha “gerçek” kabul etmek ne derece doğrudur? Bu konuya epistemolojik ve biyolojik ele alışla itirazlar söz konusudur. Felsefeci Stephen Law, her kişinin

deneyiminin kendine özel olması nedeniyle fiziki dünyada herkes için geçerli ve tutarlı nesnel bir algının mümkün olmadığını söylemektedir. Law'a göre, duyu deneyiminin oluşma şeklinde merkezi role sahip beynin, kimyasal ve elektriksel faaliyetlerle hareket eden karmaşık bir yapısı vardır. Aynı zamanda zihin her kişiye özel olmak üzere daha gizemlidir. Kimsenin deneyimi birbirine benzemez. Beyin incelense bile zihin tam olarak ele geçirilemez, aklın gizemi çözülemez. Bu durumda fiziki gerçekliğin algılanmasında VR öncesinde bile herkes için geçerli ve tutarlı “gerçeklikten” söz etmek oldukça zordur (Law, 2008: 151-178).

Blascovich ve Bailenson fiziksel dünyada gerçekleşen algının tek doğru deneyim sayılmasına itiraz eder. Onlara göre algı her zaman inşa edilmiş bir bilgi biçimidir. Renkler, kokular ve sesler bir fiziksel gerçekliğe sahip değildir. Duyum beyinde üretilir, bir kişiden diğerine değişebilir ve hatta zaman zaman aynı kişi tarafından farklı biçimlerde de deneyimlenebilir. Aynı zamanda bilim insanları, insanların gördüğü, duyduğu, dokunduğu, kokladığı ve tad aldığı dış uyaranların gerçekten fakirleşmiş versiyonlar olduğunu bilmektedir. Örneğin, ışık tayfında insanların görülebildiğinden daha fazla renk olması (kızılötesi gibi) ve duyabildiğinden daha fazla koku (karbon monoksit gibi) olması gibi. Özetle insanın deneyimlediği fiziksel gerçeklik zaten sanal boyuta sahiptir ve tek doğru deneyimin fiziksel gerçeklikte sayılması gerçek dışı görünmektedir (Blascovich & Bailenson, 2011: 17- 18, 266-267).

Blascovich ve Bailenson zihnin insanları nasıl kolay sanal gerçekliğe taşıdığını göstermek için 1896 yılında Berkeley'de profesör olan George M. Stratton'un gerçekleştirmiş olduğu “prizma gözlük” deneyini örnek gösterir. Profesör Stratton, optik olarak fiziksel çevreyi ters çevirmek için tasarlanmış, gördüğü her şeyi tersine çeviren prizma gözlük kullanıyordu. Üç gün boyunca bu gözlüğü kullanan Stratton'ın algılama sistemi daha ilk günden görüntüleri beyinde tersine çevirmeye ayarlandı. Her şeyi tersine çeviren (baş aşağı) bir gözlük kullanmasına rağmen beyni bir müddet sonra tekrar düz görmeye başlamıştı. İnsanların sanal dünyalardan bu kadar çabuk etkilenmelerini sağlayan şey zihnin kendisinin sanal boyutudur (a.g.e, 24-26).

Blascovich ve Bailenson kendi sanal gerçeklik laboratuvarlarında yaptıkları sosyolojik ve psikolojik deneyleri anlattıkları “Infinite Reality” kitabında kendilerinin dahil olduğu bir sanal gerçeklik deneyiminden bahseder. Chapel Hill'deki North Carolina Üniversitesi'ne sanal gerçeklikteki akademik araştırmanın öncülerinden Fred

Brooks'u ziyaret eden ikili, Brooks'un sanal çukur deneyine katılır. Bir odanın ortasında bulunan sanal çukur üzerinde hareket eden yazarlar, ilk başta hiçbir korku ve heyecan hissetmediklerini aktarır. Ne de olsa kendileri birçok sanal gerçeklik dünyası kurmuştur. Deneyin başında yazarların ellerine birer peçete verilir ve avuç içinde tutmaları söylenir. Bu konuda son derece deneyimli olmalarına rağmen sanal çukur demosu bittiğinde yazarların elleri sırlıdır ve peçete ıslanmıştır. Deneyimli olmaları beyinlerinin sanal deneyimden etkilenmesine engel olamamıştır. Beyin bir müddet sonra deneyimin sanal veya değil olmasıyla ilgilenmemekte ve bir nevi “kanmaktadır” (Blascovich & Bailenson, 2011: 50).

Sonuçta “sanal olmayan” gerçeklik ve sanal gerçeklik, yakından ilişkili yapıların sadece iki farklı uygulamasıdır. Bazı farklılıklar olabilir, ancak bu farklılıklar herhangi birinin gerçek olup olmadığını ya da daha değerli olup olmadığını belirlemeye yol açacak düzeyde değildir (Chalmers, 2016: 28).

Chicago Üniversitesi'nde felsefe üzerine çalışan Robin Beck, Matrix filmi örneğinden yola çıkarak simüle edilmiş dünya ile fiziki dünya deneyimlerinin arasında seçim yapmanın, birini daha “gerçek” veya “değerli” ilan etmenin imkânsız olduğunu söyler. Her iki dünya onu deneyimleyen açısından fark yaratmamaktadır. Epistemolojik olarak iki dünya da aynıdır, insanlara aynı türden duymasal deneyimler ve çevrelerini araştırmak için aynı yöntemleri sunar. Biri diğerine göre daha “gerçek” değildir. Tamamen fiziki dünyayı tercih edecek kişi (filozof burada kırmızı hapı alma durumundan bahsetmektedir) sanal dünyada olana göre daha avantajlı olarak dünya hakkında tartışılmaz bilgi sahibi olmayacaktır. İnsan hep fiziki evrende yer alıp yine de gerçek dünyada yaşayıp yaşamadığından, neyin doğru görüldüğünden emin olamayabilir. Her iki dünyada da insanlara çevreleri ve deneyimleri hakkında bir şey söyleyecek olan tek şey duyuları ve zihinleridir. Her iki dünyada da hakikat nedir sorusunu araştırırken insanın elindeki aynı araçlardır: duyular ve zihin. Eğer kişi isterse fiziki dünyada şüpheli olmaya devam edebilir, ya da tamamen sanal bir dünyada duyularına ve çevresindeki insanlara güvenebilir.⁴³

⁴³ https://philosophynow.org/issues/30/You_Wont_Know_the_Difference_So_You_Cant_Make_the_Choice Erişim Tarihi: 01.05.2018

Beck, Matrix filminde kırmızı hapı seçerek “dünyanın gerçek bilgisinin” ele geçirildiği savını (teze uyarlandığında sanal dünyayı ret ederek fiziki dünyanın daha gerçek olduğunun savunulması durumu) doğrulamanın imkânsızlığını anlatır. Bunu ispat etmeye imkân yoktur. Eşit derecede gerçek görünen ve birbirinden ayırt edilemeyen iki dünya varsa, ikisi arasında seçim yapmanın önemi nedir ve bu seçimin metodu nasıl olmalıdır? Beck bu soruların akılcı düşünce ile ters düştüğünü söyler. Fiziki dünyanın sanal dünyalara göre daha “gerçek” olduğunu iddia etmek sadece bir inanç konusudur. Akılcı düşünce ise kanıtlanamayan bir şeye inancı reddeder (a.g.e).

2.5.3.“Simüle Edilmiş Veya Sanal Gerçeklik Normal Gerçekliğe Yeğlenebilir.”⁴⁴

Günümüzde sanallığa dair iki tutum vardır. Birincisi sanal gerçeğe saldıran, onu televizyonun bir uzantısı olarak gören yaklaşımdır. İkincisi toplumsal yaşamı, ekonomiyi dönüştüren, yeni küresel ağlar ve topluluklar oluşturan yeni bir güç olarak sanallığı kutsamaktadır. Bu ikinci görüş sanallıkta coğrafyaları ve zaman dilimlerini kesen bir yakınsama (convergence) görür. Bilgisayar ağları, insanların sosyalleşmesine, alışveriş yapmasına, öğrenme ve iş koşullarını her yerden gerçekleştirmesine imkân vermektedir. Bilgisayar ağları telefon ve televizyonun kullanımını da daha etkileşimli ve daha duyulara hitap eden hale getirmiştir. Ağların imkân verdiği sanal topluluklar McLuhan'ın "küresel köyü"nü hatırlatmaktadır (Heim, 1998: 1).

Heim'in 1998 tarihli “Virtual Realizm” kitabının isminden esinlenen New York Üniversitesi'nde VR ve bilişim üzerine çalışmalar yapan felsefeci David J. Chalmers, sanal gerçekliği “yeni bir ortamda devam eden gerçeklik” olarak tariflemektedir. Sanal gerçekliğin kurgusal, hayali veya yanıltıcı olduğuna dair iddialara karşılık karşıt bir görüşü savunur: ona göre sanal gerçeklikte devam eden şey gerçekten “gerçek”tir.

Chalmers, sanal gerçeklik kavramına yüklenen negatif tutumların bu kavramın kullanımının belirsizliğinden kaynaklandığını söylemektedir. “Sanal X” ifadesi, “sanki X ama değil” anlamını çağrıştırmaktadır. Chalmers burada sanal kedi yavrusu örneğini verir. Bu okumada fiziki dünyadaki bir kedi gerçekliğinin karşısında, sanal kedi gerçek

⁴⁴ (Weberman, 2003: 264)

değildir. Ancak daha güncel okumalarda sanal kelimesi farklı bir boyut kazanabilir. Sanal kütüphane dendiğinde gerçekliğin gerçek olmayan boyutundan bahsedilmez. “Sanal X” gerçekliğin bilgisayar temelli sürümü anlamına gelmektedir. Bu yeni tarz okumada sanal gerçeklik, bir sanal kütüphanenin en az fiziki dünyadaki bir kütüphane kadar gerçek olması gibi “gerçek”tir. Sanal kütüphane veya sanal hesap makinesi örneğinde, X’in sanal bir özellik kazanmasından değil, sanal X’in X yerine geçtiği durumdan bahsedilmektedir. Burada sanal kütüphane, kütüphanenin sanal versiyonu olmaktan çıkmakta, kütüphanenin yerine geçmektedir (Chalmers, 2016: 13). Chalmers sanal gerçeklikte yer alan nesnelere ve olayların gerçekte olmadığını söylemek yerine onların bitlerle hesaplanarak oluşturulan bilişimsel nesnelere ve olaylar olarak kabul edilmesini gerektiğini söyler (a.g.e, 1-7). Ona göre sanal gerçeklik ikinci sınıf bir gerçek değildir. Sanal gerçekliğin günümüz koşullarında, fiziksel gerçekliğe göre ikincil pozisyonda olduğu durumlarda bile yanıltıcı olmayan ve değerli olabilir. Chalmers uzun vadede belki de sanal gerçekliğin fiziksel gerçeğe eşit olacağını söyler (a.g.e, 28).

Blascovich ve Bailenson, sanalın “gerçeğin” dünyasında nasıl yer edineceğini anlatmak için telefonu örnek gösterir:

“Telefonu düşünün. Telefonla "konuşurken" sorulursa, "Joe'nun dijital sesi bu" demiyor. Biri "Joe!" diyor. Gerçekten de, çoğu insan basit bir olguya sahip. Bir cep telefonu görüşmesi sırasında duydukları ses diğer kişinin sesi değil yalnızca bu sese benzeyen dijital bir yapıdır ve neredeyse gerçek zamanlı olarak ölçülür ve üretilir. Bu sesin sadeliği, bilinçli güçlerimizin sessiz kalması için yeterince iyidir, asla aklımıza KONUŞTUĞUMUZUN KİŞİNİN gerçekliği hakkında şüphe enjekte etmez.” (Blascovich & Bailenson, 2011: 43-44).

Yazarlara göre teknoloji yakında, telefonun ses kalitesiyle karşılaştırılabilir derecede görsel sadakat (ve daha sonra dokunma ve koku) sağlayacaktır. Başka bir deyişle, tüm duyuları kapsayan sanal dünyalar bir noktada bugün bir telefon görüşmesinin "gerçek" olarak algılanması gibi tariflenecektir (Blascovich & Bailenson, 2011: 43-44).

Heim, sanalın ne olduğunu açıklarken etkileşimin önemine işaret eder. Bilgisayarda sıklıkla kullanılan sanal çöp kutusunu örnek verir:

“Bilgisayarda çöp kutusunu temizlediğimizde çöp tenekesi grafiği görürüz. Çöp kutusu silme programı için bir simgedir, ancak sanal çöp kutusu olarak kullanabilirsiniz. Döktüğümüz bitlerin ve baytlar gerçek (kağıt) dosyalar değildir. Bunlar sanal gerçekliktir. Çöp kutusunu TV’de çizgi filmlerden ve görüntülerden farklı kılan şey metal çöp kutusuyla etkileşim kurabilmemizdir. Sanal çöp kutusunun sanal olması için gözü kandırması gerekmez. Konu illüzyon değildir. Aksine sorun çalışmaya devam ettikçe çöp kutusuyla nasıl etkileşim kurduğumuzdur. Çöp kutusu işimizdeki emilim bağlamında gerçektir, ancak bilgisayarın çalışma alanı dışında, normal çöp kutusundan başka bir de sanal çöp kutusundan bahsetmeyiz. Çöp kutusunun gerçekliği bir projeye bulduğumuz dünyadaki kullanışlı pozisyonundan gelir. Bizim etkileşimimiz vasıtasıyla var olur.” (Heim, 1993: 110).

Heim’in etkileşim üzerine vurgusu önemlidir. VR uygulamalarında kalite kıstası söz konusu olduğunda genelde sanal gerçekliğin başarısı fiziki gerçeğe ne kadar benzediği üzerinden kurulmaktadır. “Gerçeğe” benzeme gün geçtikçe daha yüksek çözünürlüklü görüntüler ile sağlanmaya çalışılmaktadır. Günümüz bilgisayar grafiklerinin keskin görüntüleri sanal gerçeklik kavramını hak edecek kadar yüksek bir gerçeklik derecesine sahiptir. Simülasyonların görüntü özelliği gibi ses özelliği de gerçekçidir. Üç boyutlu ses sistemleri dijital sesin her noktasını akustik alanlarda kontrol eder. Hassaslık daha önceki ses sistemlerini sanal gerçekliği daha da güçlendirecek şekilde çoktan aşmıştır (Heim, 1993: 109-110). Ancak Heim sanallığın gücünün, yarattığı “gerçek” illüzyonundan çok, aynı basit grafikli çöp kutusu veya Chalmers’in sanal kütüphanesinde olduğu gibi işlevsellik, kullanışlılık ve etkileşimden kaynaklandığını söylemektedir. Bu etkileşim üç boyutlu bir ortamda gerçekleşir. Burada merkez aktör ve yıldız kullanıcının kendisidir. Kullanıcı bu üç boyutlu etkileşim ortamında sadece zihnini değil, ellerini, kollarını, ayaklarını, duyularını kısacası tüm bedenini sürece katar. Aynı zamanda ortam ve üç boyutlu varlıklar kullanıcıyla etkileşime geçer. Etkileşim iki yönlüdür. VR’ı TV ve sinemadan ayıran ve onu etkili kılan bu özelliktir (a.g.e 108-109).

VR’ı sinema, fotoğraf gibi uygulamalardan ayıran etkileşim olduğu kadar daldırma / kuşatma özelliğidir. Bu özellikler sayesinde VR, fiziki dünya deneyimine benzer bir atmosfer sunmaktadır. Chalmers araştırmalarında “sanal dünyada elde edilen deneyimler gerçekten gerçekleşir mi? Bu deneyimler fiziki dünyadaki kadar değerli midir?” sorularına yanıt aramaya çalışır. Chalmers’a göre, bu sorulara iki türlü yaklaşım bulunmaktadır. Heim’in belirttiği gibi sanallık olgusuna verilen negatif ve pozitif reaksiyon bu yaklaşımlarda da mevcuttur. Birinci yaklaşıma göre sanal nesnelere ve

sanal deneyimler “gerçekten” vardır. Bu deneyimler yanıltıcı değildir ve fiziki dünyadaki deneyimler kadar değerlidir. Diğer yaklaşıma göre sanal gerçeklik olaylarının “gerçek” hayatta yeri yoktur. Bu deneyimler illüzyondur ve fiziki dünyanın deneyimlerine göre daha az değerlidir (Chalmers, 2006:1).

“Sanal gerçeklikteki deneyimler, dışardaki deneyimlerden daha az değerli midir? Sanal bir dağa tırmanırsam, bu sanal olmayan bir dağa tırmanmaktan daha az bir başarı mıdır? VR'de satranç oyunu kazanırsam, bu daha az bir başarı mıdır? Second Life'da bir iş kurarsam, sanal olmayan dünyada bir iş kurmaktan daha az anlamlı olur mu? VR'de aşık olursam, ilişki daha az önemlidir mi?” (Chalmers, 2006:21)

Felsefeci Robert Nozick'in bu sorulara cevabı olumsuzdur. Nozick, “Anarşi, devlet ve Ütopya” kitabının “Tecrübe Makinesi” bölümünde “kavanozdaki beyin” deneyinden yola çıkarak bir tür simülasyon ortamında deneyim konusunu ele alır. Bir deneyim makinası tarafından elektrotlarla sinir sistemleri kontrol altında tutulan, kimyasallar içinde bedenleri varsayar. Sonu gelmez zevk veren deneyimler sunan bu makina insanlara bir şeyleri gerçekten yapıyormuş gibi hissettirmektedir. Nozick insanların bu tecrübe makinesine bağlı olduğunu fark etmesi durumunda bu durumu kabul etmeyeceklerini (ya da etmemeleri gerektiğini) anlatır. “Tecrübe Makinesi” adlı mesel, sanal gerçeklikte yaşamının, sanal olmayan gerçeklikte yaşama kıyasla çok daha az değerli olduğunu açıklamaya çalışır. Nozick bu fikri şöyle anlatıyor:

“Size istediğiniz tecrübeyi verecek bir tecrübe makinesinin olduğunu varsayalım. Harika beyin psikologları beyninizi uyarır ve böylece büyük 'bir roman yazdığınızı, bir arkadaşlık kurduğunuzu ya da enteresan bir kitap okuduğunuzu hissettiğinizi sanırsınız. Bu esnada beyninize bağlanmış elektrotlarla bir havuzun içinde bulunuyorsunuz. Yaşamınızdaki tecrübeleri önceden programlayan böyle bir makineye ömür boyu bağlanılabilir mi? (Nozick, 2006: 78)

(...)

(...) Öncelikle bazı şeyleri yapmak isteriz. Sadece bunları yapmanın tecrübesini kazanmak değil. Kazandığımız bazı tecrübelerin sebebi öncelikle sadece yapmanın tecrübelerini ya da yapmış olmayı düşünmeyi istediğimiz eylemlerde bulunmak istememizdir. (Fakat sadece tecrübe etmek yerine neden bazı şeyleri yapmak isteriz?) Makineye bağlanmamanın ikinci bir sebebi de belli bir özelliği olan bir insan olmayı istememizdir. Havuzun içinde yüzen bir şey, ne olduğu belli olmayan bir kabarcıktan başka bir şey değildir. (...) Cesur mudur, zeki midir, akıllı mıdır, sevgi dolu mudur? (...) Fakat ne olduğumuzun bizim için önemli olması şaşırtıcı bir şey midir? Neden ne olduğumuzla değil de sadece zamanımızın nasıl dolduğuyla ilgilenmek durumunda kalalım ki? (a.g.e: 79)

(...)

(...) Üçüncü olarak, bir tecrübe makinesine bağlanmak bizi insan yapısı bir gerçeklik ile, insanların kurabileceklerinden daha derin ya da daha önemli olmayan bir dünya ile sınırlar. Daha derin bir gerçeklik ile *gerçek* bir temas yoktur.” (a.g.e: 80)

Nozick’e göre sanal dünya tecrübelerini değersiz yapan birinci sebep insanoğlunun bir şeyin tecrübesini edinmek yerine onu gerçekten yapmak istemesidir. İkincisi insanın cesur, zeki, neşeli vb. belirli özellikleri olan bir insan olmak istemesidir. Üçüncüsü sanal gerçeklik ortamlarının hakiki deneyimler yaşanmasına izin vermeyeceği iddiasıdır. Nozick, insan hayatına ahlâki değer ve anlam katacak olan şeylerin ancak fiziki dünyanın deneyimleriyle bire bir yaşanarak, gerçeğe dokunarak elde edileceğini savunur.

Nozick’in düşünce deneyinde tecrübe makinesine bağlı insanlar gerçekte hiçbir şey yapmıyordur. Hiçbir seçim yapmıyor, sorumluluk ve karar almıyor, kişiliklerini ortaya koyacak “gerçek” deneyimlerle sınanmıyordur. Deneyim makinasında yaşanacak deneyim yüzeyseldir, kendi gibi sanaldır, insana geliştirici bir özellik katmaz. Bütün hayatı deneyim makinasının içinde geçen, gerçek bir sorumluluk hiç almamış insan bir karakter geliştiremez. Bir et yığınınından farksızdır. Nozick’e göre bu tür sanal deneyimler gerçek olanın verebileceğine göre eksik kalır. İstikrarsızdır, süresizdir. İnsanın kendi ürettiği bir şey olmadığı için kendi varlığının, eyleminin ürünü değildir (Shick, Smith, 2003: 106).

Nozick’in tecrübe makinesi teknik olarak farklar içerse de tarif edilen şey bir çeşit VR olarak tanımlanabilir, belki de kuşatmalı 3D bir filme, pasif bir VR’ye yakındır. Nozick’in sanal deneyimlere olan eleştirisi VR için geçerli midir? VR deneyimlerinin insanların karakter gelişimine katkısı var mıdır? Yoksa sanal oluşu nedeniyle kullanıcıları “gerçek” durumlarla yüzleştirmede için yüzeysel etki mi yaratmaktadır? Dahası “gerçek” deneyimlere göre ikincil kaldığı için Nozick’in iddia ettiği gibi insanların bilinçli olarak içinde var olmayı tercih etmeyeceği ortamlar mıdır?

Chalmers tecrübe makinesinin ve/veya sanal gerçekliğin fiziki gerçeklikten daha kötü olduğunu düşüncesine katılmaz. Nozick, tecrübe makinesinin tamamen önceden programlandığını varsaymaktadır: olanlar önceden kullanıcılar ve / veya programcılar tarafından belirlenir. Mesela birinin şampiyonayı kazanacağı önceden programlandığından, o kişi bunu yaparken gerçekten bir şey yapmayacaktır. Böyle bir durumda önceden programlama, Nozick’in, tecrübe makinesinde gerçek deneyimlerin

yaşanmadığı ve kullanıcının kişiliğine bir katkı yapmadığı endişesini kısmen de olsa haklı çıkarmaktadır (Chalmers, 2016: 22-23).

Ancak önceden programlama standart VR'den oldukça farklıdır. Tecrübe makinesindeki deneyimler tamamen önceden programlanmış olduğundan, makine etkileşimli değildir: kişinin yaptığı herhangi bir eylem, olan biteni değiştiremez. VR ise önceden programlanmamıştır ve interaktiftir. VR'de yapılan bir eylem, olayların nasıl geliştiği konusunda büyük fark yaratır. Pek çok video oyunu, bir dereceye kadar önceden programlamaya (örneğin, programın kademeli seviyelerine ulaşmak için bir seviye dizisi) sahiptir ancak diğer birçok sanal gerçekler (Second Life gibi) büyük oranda açık uçludur. Second Life'da veya World of Warcraft'ta hiçbir sonuç garantisi yoktur; World of Warcraft'da bir kişi belli bir seviyeye ulaşırsa, bu gerçek bir başarıdır. Biri Second Life'da arkadaş edinirse gerçek bir başarıdır. Bu nedenle, ön programlama tecrübe makinesi değerini baltalasa bile, VR'nin değerini zayıflatmaz (Chalmers, 2016: 22-23).

Nozick, deneyim makinesinin bizi insan yapımı gerçeğe mahkum ettiğini söyler. Bu endişe, insan yapımı veya bilgisayar yapımı VR için de geçerlidir. Her iki durumda da, ortamlar doğal değildir. Ortamın yapay olması deneyimleri de sanal mı yapmaktadır? Blascovich ve Bailenson sanal laboratuvarlarında yaptıkları bir dizi sosyal davranış deneyleri ile sanal davranışı inceler. VR'de insanların nasıl konuştuklarını, hissettiklerini, fizyolojilerinin nasıl değiştiğini ve nasıl karar verdiklerini araştırdıkları deneylerde sanal davranışın “gerçek” davranıştan farklı olmadığı görülür (Blascovich & Bailenson, 2011: 92, 93). Sosyal davranışlardan (ırkçılık, ayrımcılık vb.), finansal kararlara ve sağlıklı yaşamdan, aşk ilişkilerine kadar uzanan birçok konuda, insanlar fiziksel gerçeklikte kullandıkları şablonu sanal gerçeklikte ajanlara ve avatarlara uygulamaktadır (Blascovich & Bailenson, 2011: 102). Sanal deneyimler yapay değildir ve aksine insan davranış modellemelerini incelemek için VR teknolojisi elverişli bir kazı alanı olabilir.⁴⁵

Sanal dünyaların sosyal kimliği ve benliği nasıl etkilediğini de inceleyen yazarlar sanal dünya etkilerinin fiziki alanda da aynı şekilde devam ettiğini tespit

⁴⁵ Bu konuda yapılmış sosyal davranış deneyleri için Bkz: Chapter 5 – Virtual Laboratory, Chapter 6 – Who am I? Chapter 7 – Re-Creating Yourself, Chapter 8 – Street Smarts (Blascovich & Bailenson, 2011: 91 - 145).

etmişlerdir. Örneğin çekici avatara sahip kullanıcılar VR başlıklarıyla kendilerini sanal bir aynada gördükten sonra özgüvenlerini sanal deneyim bitmesine rağmen devam ettirmiştir. Blascovich ve Bailenson sanal dünyada çekici bir imaja sahip olmanın, kendi algıladığı çekiciliği de arttırdığını tespit etmiştir (Blascovich & Bailenson, 2011: 115-116).

Aynı şekilde sanal gerçeklik sağlıklı beslenme davranışları üzerinde benzer etkiler yaratmaktadır. Kilo vermek ve spor yapmak herkes tarafından doğru davranışlar olarak bilirse de insanlar kilo verme veya şekil alma yeteneklerine sahip olduklarına inanmamaktadır. Ancak, kişinin, sanal klonunun spor ve beslenme ile sağlıklı kişi olmasını birebir gözlemlemesinin, sağlıklı davranışları teşvik etmedeki rolü araştırılmıştır (a.g.e.: 125-127).

Blascovich ve Bailenson'ın Stanford'daki laboratuvarında kullanıcılar sanal klonlarını şeker yerken ve doğrudan kilo alırken görür. Daha sonra, katılımcılar, yakınlarında kase şeker ile anketleri tamamlamak için odada kalır. Sanal yeme davranışı gerçek yeme davranışını etkilemiştir. Özellikle kadınlar yeme dürtüleri bastırıp daha az şeker tüketir. Bir başka çalışmada yürüyüş bandındaki katılımcılar, sanal klonlarının belli bir periyotta zayıfladığını görürler. Böylelikle beyinleri yürüyüş egzersizi ile kilo vermeyi somut olarak birbirine bağlamış görür. Bu durum yürüyüş bandından normal şartlardan daha fazla kalmalarını sağlar (a.g.e.).

Yazarlara göre sanal deneyimler fiziki deneyimlerden ayrı değildir. Dolayısıyla sanal deneyimleri yapay (Nozick'in iddia ettiği gibi, gerçek hiçbir seçimin yapılmadığı, karar alınmadığı bir ortam) olarak değerlendirmek yerine insanın fiziksel alandaki karakter özelliklerinin ve reflekslerinin sanala taşındığı bir ortamdan bahsetmek daha doğru olur. Ayrıca her ne kadar yapay bir ortam olsa da sanalın fiziki dünya üzerinde etkisi bulunmaktadır. Kullanıcıların sanal dünyada edindikleri tecrübeler fiziki dünyadaki davranış ve düşünce kalıplarını değiştirmektedir.

Sanalın fiziki dünyaya uzanan etkisi, fobi, kronik ağrı ve hayalet ağrı gibi rahatsızlıkların tedavisinde sağlık çalışanlarının fiziksel sınırlamaların ötesinde beceri kazanmasına imkân vermektedir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin 2017'de eğitim ve tıp alanında kullanımı artmıştır. A.B.D ve Kanada gibi ülkelerde önemli bir sağlık sorunu olan ağrı kesici kullanımına ciddi bir alternatif olarak kullanılmaktadır. Yapılan çalışmalarda başa takılı ekran (head mounted display) kullanarak sanal gerçeklik oyunu oynayan hasta denekler VR'ın ağrıyı azaltmada

yardımcı olduğunu belirtmiştir. VR'ın bazı hastalarda ağrı azaltma etkisi morfinin etkisinden daha fazladır (üçte iki oranında azaltmıştır)⁴⁶. 2007 yılında başka bir çalışmada, araştırmacılar yanık hastaları üzerinde VR'yi test etmiştir. Bu hastalar yara bakımı geçirdiklerinde acı verici deneyime maruz kalmaktadır. Bu deneyde, hastalar yanık acısı olan kişiler için özel olarak tasarlanmış bir oyun olan “Snowworld” adlı sanal gerçeklik oyununa girer. Washington Üniversitesi'nde psikolog Hunter Hoffman, şiddetli fiziksel acıya karşı koymak için sürükleyici sanal kış oyununu kullanmıştır. Üçüncü derece yanıklara sahip hastalar başa takılan bir ekran takar ve penguenlerle, kardan adamlarla, kürklü mamutlarla dolu karla kaplı bir kanyonda yüzer. Bu arada, doktorlar yanık bölgelerinden ölü deri çıkarır.⁵⁶ Ayrıca VR, kaza ya da hastalık sonucunu bir uzvunu kaybetmiş insanların yüzde 80'inin hala o uzvu varmış gibi acı çekmeye devam ettiği “hayalet ağrı” rahatsızlığının tedavisinde de kullanılmaktadır. Sanal ve artırılmış gerçeklik tedavisiyle oluşturulan sanal uzuv hastanın zihnini yönlendirerek ağrı üretmemesini sağlamaktadır.⁴⁷

Sanal terapi o kadar etkilidir ki, klinik çalışmalarda ağrının yüzde 50 ila 90 oranında azaldığı bildirilmiştir. Sanal gerçekliğin hastaları acılarından uzaklaştırdığını böyle sanal dünyaların buz ve kar gibi soğuk duygusunu bile içermesi gerekmediği ortaya çıkmaktadır. Sanal gerçeklik acı çeken kişinin, acı çekilen fiziksel ortamından uzak bir yere seyahat etmesini sağlayarak onları acılarından uzaklaştırmıştır (Blascovich & Bailenson, 2011: 214-215). İnsanların sanal olarak gerçekleştirdikleri zamanların arttırılması, psikologlar, sosyologlar, antropologlar ve diğer bilim insanlarına sosyal ilişkileri ve etkileşimi incelemek için kayda değer bir fırsat sunmaktadır. Blascovich ve Bailenson bu çalışmalarla elde edilen veri miktarının, davranış bilimlerinde bir devrim yarattığını ifade eder (a.g.e.: 73-74).

Sanalın fiziki dünyaya etkisi korku, fobi, stres bozuklukları tedavisinde de kullanılmaktadır. Korkunun çok çeşitli türler vardır: yükseklikten korkma, sahne fobisi, dışarı korkusu, mikroplar, vb. Fobileri tedavi etmek için terapide kullanılan stratejilerden biri, “sistemik duyarsızlaştırma” olarak adlandırılan yavaş ve maliyetli

⁴⁶ <https://www.weforum.org/agenda/2017/11/an-alternative-to-opioids-virtual-reality-has-the-potential-to-treat-chronic-pain> Erişim Tarihi: 10.05.2018.

⁴⁷ https://www.ntv.com.tr/teknoloji/hayalet-eklem-agrisina-artirilmis-gerceklik-cozumu,z7s54_fRIUKKgexQdAfM5Q Erişim Tarihi: 10.05.2018.

bir süreçtir. Aşırı korku verici uyarıya belli bir süre maruz kalma durumunda korkunun azalması söz konusudur. Sanal gerçeklik, fobileri tedavi etmek için olağanüstü avantaj sağlamıştır. Sanalın yarattığı düşük maliyet (bir sanal aracın korunmasının maliyeti bir eylemi fiziksel olarak yapmaktan çok daha düşüktür), güvenlik (terapist, hastaya veya yakınlarına zarar vermez), daha az sayıda seansta başarı elde edilmesi gibi avantajlar bunlardan bir kaçıdır.⁴⁸ Ek olarak, sanal gerçeklikte bir klinisyenin sağladığı kontrol derecesi çok hassastır. Şizofreni gibi sosyal patoloji tanısı konulan hastalar, tipleri ve hareketleri kendilerine çok benzeyen avatarlar yaratılarak tedavi edilmektedir.⁴⁹

Sanal gerçeklik teknolojileri bu tip simülasyonları kullanan pek çok hastayı tedavi etmektedir. Üstelik izleyicinin sadece bilgisayarın yarattığı bir kurgu olduğunu bilmesine rağmen, fobisi, ter atmasına, kalp atışının artmasına ve gerçekten dehşete düşmesine neden olmaktadır (Blascovich & Bailenson, 2011: 228-230). Bilgisayar ve insan yapımı sanal ortamlar kendileri yapay olsa da insanların buna tepkisi ve davranışı kurgu değildir. Bu da sanal deneyimleri en az fiziki deneyimler kadar “değerli” ve “eşit” yapar. Sanal gerçekliği fiziki dünyada maddi olarak yer tutmadığı için ikinci sınıf görme eğilimi vardır, Weberman,⁵⁰’a göre fikirler, hayaller, inançlar nasıl gerçekliğe dahil ise sanal gerçeklik de bu evrenin parçasıdır (Weberman, 2003: 275-276).

Weberman sanal gerçeklik ortamlarının bilgisayar üretimi bir şey olsa da insanın hafızasında yer edeceğini, hatta birden fazla öznel sanal ortamlarda başka kişilerle de paylaşılan deneyimler yaşanacağını işaret eder. Sanal ortamda bir insanın yaptığına diğerleri de tanık olacaktır, ortak bir hafıza oluşturacaktır (a.g.e.). VR yüksek derecede etkileşim yaratma özelliğiyle sosyalleşme, dünyayla ve başkalarıyla empati kurma becerilerini arttırmaya yardımcı olur. Her ne kadar sanal gerçeklik imajı dışarıdan bir tecrit ya da tek başına bir etkinlik gibi görülse de, gezegende nerede olduklarından bağımsız olarak insanları bir araya getirebilir.⁵⁰ İnsanların kendilerini aşmasına ve daha büyük bir kolektifin parçası hissetmesine izin veren bir deneyimdir.⁵¹ Araştırmalar,

⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=8h5atzgNGMM> Erişim Tarihi: 11.05.2018.

⁴⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=bo4xPB8ek1s> Erişim Tarihi: 11.05.2018.

⁵⁰ <https://www.weforum.org/agenda/2017/12/how-virtual-reality-is-making-people-well-again> Erişim Tarihi: 13.05.2018.

⁵¹ VR’de “huşu” hissinin ortaya çıkması ve bu huşu hissi ile sosyal bağ kurma üzerine yapılan çalışmayla ilgili makale için Bkz: <http://ieeexplore.ieee.org/document/7893343/> Erişim Tarihi: 14.05.2018.

VR'nin sosyallik davranışlarını ve çevreci tutumları teşvik etmeye yardımcı olabileceğini göstermiştir.⁵² VR empati geliştirme konusunda potansiyel sergilemektedir. “Embodied Labs”⁵³ yaşlılıkla ortaya çıkan hastalıklarla ilgili sağlık profesyonellerine iş gücü eğitimi veren bir sanal gerçeklik laboratuvarıdır. Hasta yakınları ve sağlık profesyonellerine söz konusu hastalığı sanal olarak deneyimleterek empati kurmayı hedeflemektedir.⁵⁴

VR empati için gerekli olan farklı perspektiften görmeyi kolaylaştırabilir. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki “Across the Line”⁵⁵ sanal gerçeklik filminin izleyicileri, sanal deneyimden sonra kürtaj geçiren kadınlara karşı empati artışı gösterdi.⁵⁶ “Planlı ebeveynlik Federasyonu”nun başkan yardımcısı Dawn Laguens, daldırmalı VR filminin, kürtaj yaptırmak isteyen hastaların sağlık hizmetlerine erişmeye çalışırken kürtaj karşıtı protestolar nedeniyle neler yaşadıklarını daha derin bir seviyede anlamalarına yardımcı olduğunu söylemektedir. Sanal gerçeklik kürtaj erişimiyle ilgili empatik bir hikâye yaratarak oyun değiştirici rol üstlenmiştir. Film kürtaj kliniğine karşı protestolara olan toleransının azalmasına ve kadınlara karşı empatinin artmasına neden olmuştur. Filmi deneyimleyen kişilerin dörtte üçünden fazlası, kürtaj protestocuları kliniklerden uzak tutan yasaları destekleyeceklerini ve üçte ikisi de güvenli ve yasal kürtaja erişimi destekleyen adayları daha fazla destekleyeceğini söylemiştir.⁵⁷

VR bir empati makinesi değildir ancak dünyayı başkaları gözünden görmek için büyük potansiyel sergilemektedir. Duygu ve deneyimlerin akılda daha kalıcı olması ve klasik çerçeve anlayışının ortadan kalkıp ortamın içindeymiş gibi hissettirmesi bu empati hissini arttırmaktadır. İnteraktif teknolojilerin öncülerinden Chris Milk, VR'ın hikâye anlatımında yeni bir alan açtığını düşünmektedir. Milk, firması VRSE ile Ürdün'deki Suriye mülteci kampında “Sidra'nın Üstündeki Bulutlar” isimli bir VR filmi

⁵² Sanal bir ağacın büyümesine yönelik “kazanma” mesajlı VR deneyimi, bir ağacın kesilmesiyle ilgili “kayıp” mesajına göre çevreci davranış üzerinde daha etkili olmuştur. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0093650214534973> Erişim Tarihi: 14.05.2018.

⁵³ <http://www.embodiedlabs.com/> Erişim Tarihi: 13.05.2018.

⁵⁴ <https://www.forbes.com/sites/nextavenue/2017/02/14/using-virtual-reality-to-get-inside-an-ailing-persons-world/#616c5ee8298c> Erişim Tarihi: 14.05.2018.

⁵⁵ <http://www.acrossthelinevr.com/> Erişim Tarihi: 11.05.2018.

⁵⁶ <https://www.plannedparenthood.org/about-us/newsroom/press-releases/new-study-shows-virtual-reality-can-move-peoples-views-on-abortion-and-clinic-harassment> Erişim Tarihi: 14.05.2018.

⁵⁷ A.g.e

çeker. Kampta her yöne bakan kameralar ve ses kaydedicilerle gerçekleştirilen bu film 12 yaşındaki Sidra isimli mülteci kızın hayatından bir kesit vermektedir. VR teknolojisi, filmi izlerken o dünyanın içinden bakmayı sağlar, başlıklar kamp içinde her yöne 360 derece görüş verir. Milk, VR teknolojisinin Sidra'yı bir TV'de ve pencereden izlemek yerine onunla aynı odada oturuyormuş hissini sağladığını ve bu yüzden kızın varlığını daha derinden hissetme imkânı yarattığını söyler. Milk'e göre bu durum çok güçlü bir duygudaşlık yaratmaktadır. Milk filmi Davos Ekonomik Forum'unda bir grup insana izlettirir. Milk kısıtlı imkânlarla sahip insanlar ile bu insanların kaderleri üzerinde güç sahibi kişileri “yüz yüze” getirmeyi hedefleyen daha başka VR filmleri çekmek için Birleşmiş Milletler'le ortak çalışmalar yapmaktadır.⁵⁸

VR, Chris Milk'in bahsettiği gibi iletişimde yeni bir alan açacak mıdır? Felsefe ve bilimin gelişmesinde büyük rol oynayan alfabenin keşfi M.Ö. 700 yıllarında Yunanistan'da gerçekleşmişti. Sözü'nü onu söyleyen kişiden ayrılıp başkalarına yayılabilmesini sağlayan alfabe, sözlü iletişimi dönüştürerek yazılı iletişimi başlattı. Matbaanın keşfiyle beraber bilgi taşınabilir hale geldi ve okuryazarlık kavramı oluştu. Yazılı iletişim medeniyetin ilerlemesi bakımından önemli bir domino etkisi yaratsa da insan zihnini yansıtmada görsel, işitsel, kısacası duyuşal imkânları tam anlamıyla kullanamaması nedeniyle eksik kaldı. Birçok düşünür bu sebeple yazılı iletişimi eleştirmiştir (Castells, 2013: 439-440). Mc Luhan bir duyuya hitap etmesi nedeniyle yazılı iletişimi sıcak araç ilan ederken, radyo, fotoğraf ve sinemayı da bu kategoriye dahil etmişti. TV ise birden fazla duyuya hitap ettiği için soğuk iletişim aracı olarak nitelendiriliyordu. Soğuk iletişim araçları tamamlanmamış araçlardı, çünkü izleyiciye daha etkin olması için alan bırakıyordu. Sıcak iletişim araçlarında izleyici için böyle bir boşluk yoktu. Ayrıca Mc Luhan yazılı kültüre geçişle kabile kültürünün ortadan kalktığını ileri sürmüştü. TV gibi ortak iletişim araçlarının kullanımıyla yeniden insanların birbirinden haberdar olduğu bir küresel köy kurulması mümkün olmuştu.

Fakat Baudrillard TV ekranı için bu tür olumlu referansları kabul etmemektedir. Ona göre insanlar TV ile doğrudan yaşantıyı bir “sayısal tulum” (Baudrillard, 2005: 71) şeklinde üzerine geçiren insanlar “ekrandaki görüntünün içine sanki yaşamın içine

58

https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=tr#t-554189 Erişim Tarihi: 14.05.2018.

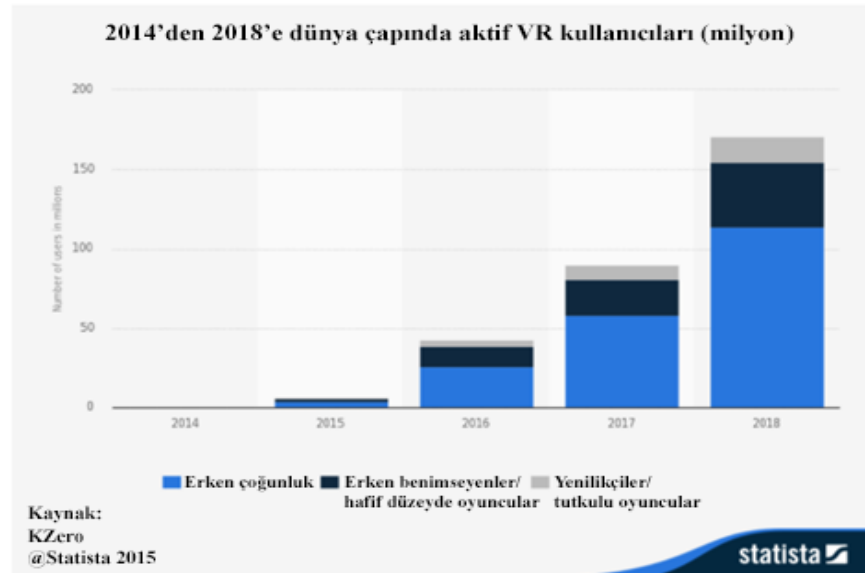
girercesine” (a.g.e.) dalmaktadır. Olayla görüntüsü arasında mesafe, zaman aralığı kaldırılmakta, bu da görüntülerin algılanması ve sindirilmesi imkânını ortadan kaldırmaktadır. “İzleyicinin gösterinin/ gördüklerinin içine gömülmesi gerekiyor, living theatre, happening” (a.g.e.). İnsanların “anında” imgelerin içine gömülmesi, imgelerin insanların etrafını sarması herhangi bir gerçekliğe ulaşmayı sağlamamaktadır. Çünkü artık ekranların insanlara gösterdiği hiçbir şey yoktur. Gerçeğin sanallaşmasından başka bir şeye yaramamaktadır. TV ekranına bakan insana karşın, ekran insana bakmamaktadır. “Özne ve nesne arasındaki ayırım çizgisinin sanal bir şekilde ortadan kaldırıldığı bir dünyada karşılıklı etkileşim denilen şey ne işe yarayabilir ki?” (a.g.e.: 74). Dolayısıyla Baudrillard’a göre etkileşimli, herkesin birbirinden haberdar olduğu “küresel köy”den çok anlamı ve içeriği boşalmış imgeler ve simülakrlar dünyası söz konusudur.

Mc Luhan'ın yazılı kültür, Baudrillard'ın TV gibi iletişim araçlarına yönelik eleştirisine karşılık, VR, yarattığı etkileşim, çerçevenin ortadan kalkması ve “oradaymış” hissi yaratması, tüm duyulara hitap etmesi, izleyiciyi aktif konuma sokması ile iletişimde yeni bir devrim yaratabilir mi? Şimdiye kadar, hikâye anlatımı ortamları, fiziksel bir dış çerçevenin içinde yer verilmiş insan deneyimlerini yaklaşık olarak paylaşmaya izin vermiştir: kitaplar, harfler, tiyatro sahneleri, film ekranları, televizyonlar, akıllı telefonlar, tabletler. Bu formların kullanılarak anlatıldığı öyküler, izleyiciyi başkalarının yaşadığı deneyimlere her zamankinden daha yakınlaştırmaya yardımcı olurken, bu deneyimler içinde ilk elden yaşama yeteneğini vermezler.

Heim, çerçevenin ortadan kalkmasının VR'ın gerçekliği dönüştürme gücünü arttıracaklarını söylemektedir. Resim çerçevesi, sinema perdesi vb. gibi çerçeveler sanatın gücünü engelleyerek sınırlamaktadır. Heim'a göre VR gerçekliği kendine has bir şekilde sanaldan gerçeğe ve tam tersi olarak ve daha yumuşak ve kontrollü yapmayı sağlar. Geleneksel sanat biçimleri izleyicinin pasifliği ile mücadele ederken VR kullanıcıları aktiflik ve pasiflik arasında kontrollü bir denge bulur (Heim, 1993: 126). Heim'a göre psikologları korkutabilecek bu yetenek sanatçılara toplumları dönüştürmek için benzeri görülmemiş bir güç sağlayacaktır (a.g.e.: 127). Harvard Üniversitesi'ndeki Chris Dede 2009 tarihli bilimsel makalesinde öğrencileri sanal dünya barındıran bir dersin “içine” dahil etmenin eğitimsel avantajlarını tartışır. VR dünyasıyla karşı karşıya kalan öğrencilerin, “daldırmanın” gücüyle geleneksel sınıf ortamlarında olduğundan

daha fazla bilgi sahibi olduklarını ve bu bilgiyi yaşayarak, neden – sonuç ilişkisi daha rahat kurarak, hep birlikte ürettiklerini savunmaktadır (Dede, 2009: 7-9). Bunlar sanal gerçekliği geleneksel formlardan farklı kılan özelliklerdir.

VR, fiziki gerçekliğe alternatif bir ortam sağlaması, zihni ve gündelik hayat deneyimlerini dönüştürme gücü, yeni ve güçlü bir iletişim aracı olması özellikleriyle gündelik hayatı nasıl etkileyecektir? Nozick'in deneyinde kullanıcılar içi su dolu tanklarda simülasyona bağlı olduklarını bilmezler. Nozick bilseler bu durumu tercih etmeyeceklerini söyler (Matrix filminde olduğu gibi). Ancak gelinen noktada sanallığa dair tavır çok değişmiştir. Hayatın sayısallaşması söz konusudur. İnsanlar, iş süreçleri, öğrenme, tanışma, eğlence, hatta cinsel ilişkiler gibi hayatın her alanında doğrudan sanal temsillerle etkileşime girmektedir. İnsanların çoğu Facebook arkadaşlarını fiziksel olarak yakın yaşayan insanlar kadar önemli görmektedir. Milyonlarca oyuncu çevrimiçi oyunlar ve sanal dünyalarda avaturları kuşanarak her hafta yirmi saatten fazlasını dijital gösterimlerde harcamaktadır. Çarpıcı bir şekilde, bu oyuncuların yaş ortalaması on beş değil, yirmi altıdır. Sanal deneyimler viral olarak yayılmaktadır. Sanal dünyalara güç veren teknolojik gelişmeler hızlanmakta ve bu gelişmeler insanlara sanal dünyaların içinde olduklarını hissettiren duyuşal bilgiler sağlayarak VR deneyiminin daha fazla güçlenmesine sağlamaktadır (Blascovich & Bailenson, 2011: 9-10). (Bkz. Fotoğraf 2.3)



Fotoğraf 2.3: 2014'den 2018'e dünya çapında aktif VR kullanıcıları

Kaynak: <https://www.weforum.org/agenda/2017/12/how-virtual-reality-is-making-people-well-again> 'den Türkçeleştirilmiştir. Erişim Tarihi: 18.05.2018.

Weberman simüle edilmiş dünyanın gelecekte fiziki dünyaya göre tercih edilebileceğini söyler. Ona göre sanal dünya:

“Müzeleri ziyaret etmek, konserlere gitmek, Shakespeare ve Stephen King okumak, aşık olmak, sevişmek, çocuk yetiştirmek, derin dostluklar kurmak, her şeyi her şeyi veriyor. Bütün dünya ayaklarımızın altında uzanıyor.” (Weberman, 2003: 275- 276).

Heim sanal dünyaları tercih etmenin nedenini doğum ve ölüm gibi varoluşsal sebeplere bağlar. Kaçınılmaz son olan ölüm, insanı sonlu bir yaratık olarak işaretleyen en önemli kısıtlılıktır. İnsan sınırlı ömrü yüzünden hayatı geçiş dönemlerine ve iş akışına göre düzenleyen bir takvime bağlı yaşar. Belli bir zamanda doğmak ve ölmek, bir takvime bağlı olmak fiziki gerçekliğin çapalarıdır. Bir başka gerçeklik çapası geçmişten gelen hatıralardır. Bir ilke olarak ömür boyunca olanlardan hiçbir şey silinmez. Biyolojik yaşam biçimlerinin geçici oluşu gerçek dünyaya nüfuz eder. Gerçek dünyada bedensel yaralanma ihtimali ciddiyle insanları bağlar. Sonuç olarak insan kırılmalıdır ve dikkatli olmalıdır. Bu üç özellik insanın varlığını ve gerçeklik dereceleri ile tecrübesini işaret eder (Heim, 1993: 135-136).

Heim sanal dünyanın bu kırılmalığın yok edildiği yer olarak sunar. Dolayısıyla sentetik dünyalarda ölüm, ağrı ve endişe yok mudur? Heim fiziki dünya kısıtlamalarının sanal dünyada tekrar etmesinin gerçek dünya üzerinde boş bir ayna yaratmaktan, bilindik dünyanın tekrar yansımından başka bir şey olmayacağını söyler. “Gerçek siber alan daha fazlasını yapmalı; hayal uyandırmak gerekir, dünyayı tekrarlamak değil”. Sanal gerçeklik, yansıma için bir yer olabilir, ancak Heim’a göre yansıma, artıklık değil, felsefe yapmalıdır. Sanal gerçeklik alternatif bir dünya olmalıdır ve alternatif duyguları uyandırmalıdır (Heim, 1993: 135-136). Heim teknolojinin iyi ya da kötü, insan olma deneyimini dönüştüreceğini söyler. Dijital teknoloji, günlük hayatın bir parçası haline geldiği ve insanların geçmiş teknolojilerin kısıtlamalarını aşmasına olanak tanıdığı için, yaşam, sorunsuzca değiştirilecektir (a.g.e: 43-44).

2.6.Sanal Evreni Avantajlı Yapan Özellikler

Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nün (MIT) profesörlerinden Sherry Turkle, 1990'larda yeni ortaya çıkan internet dünyasının, gerçek hayatın en önemli unsurlarını önceden seçmiş olduğunu ve bir bireyin kişisel yaşam deneyimini keşfetmesi için önemli bir yere sahip olduğunu söyler. "Gerçek hayat sadece bir penceredir" diyen Turkle "ve genellikle en iyisi değil" diye eklemekteydi. Bir başka saptaması internet hayatının "gerçek hayattan daha gerçek" olması idi. Ona göre bu sanal ve "gerçek" arasında parçalanmış kimlik, farklı dünyalarda olmanın eşsiz ve modern bir yoludur. Second Life ve diğer birçok VR uygulaması kullanıcıların kişisel yaşamlarında geliştirmek istedikleri yönlerini keşfetmelerine ve bu sayede geleneksel yaşamlarında özledikleri ilişki türlerini oluşturmaya olanak tanır. Ünlü tasarımcı Richard Bartle'ye göre, oyuncuları temelde motive eden kendini keşfetme gücüdür: "daha iyi olmak için başka biri olmak" (Geraci, 2010: 80-81).

Second Life platformunun kullanıcıları gerçek hayat ile çevrimiçi hayat arasındaki sınırların eşit derecede bulanık olduğunu göstermektedir; "gerçek hayat ve Second Life arasında seçim söz konusu olduğunda", "en çok önemseydiğim şeyi bilmiyorum." (Geraci, 2010: 80). Söz konusu sadece SL değildir, sanal platformların birçok sakini için, geleneksel ve sanal benlikler arasında seçim yapmak oldukça zor olabilmektedir (a.g.e). Yeni kuşak kullanıcıların (internet yerlileri diye adlandırılan) sanal – gerçek ayrımı umurlarında değildir. Gitgide artan oranda sanal ortamların tercih edilmeye başlanmasının nedeni sanal gerçeklik dünyasının kendine has özellik ve avantajlara sahip olmasıdır. Ayrıca kullanıcılar sanal gerçeklikte gönüllü olarak, fiziki gerçeklikte zorunlu olarak var olmaktadır (Işıklı & Küçükvardar, 2016: 136).

Sanal dünyaları fiziksel olandan ayıran bazı özellikler şunlardır: bedensizleşme, ölümsüzlük, zaman ve uzamın ortadan kalkması, çeşitli formlarda sınırsız cinsellik yaşama ve cinsiyet rollerini değiştirebilme imkânı, kişinin kendilik değerini değiştirebilmesi ve fantazi dünyalara kaçış imkânı.

2.6.1.Bedensizleşme

Bedenden kurtulma, aklın bedenine engeline takılmadan istediği uzaklığa erişebilmesinin en uç noktası zihnin bilgisayarlara yüklenerek biyolojik ve fiziksel

dünyayı tamamen terk ederek siber uzayda sonsuza kadar yaşama ile olasıdır (Geraci, 2010: 24). Bugünün koşullarında ise bedensizleşme VR'ın sanal dünyası ile mümkündür. VR'da bedenin konumu iki türdür. Birincisi VR diğer medya türlerinden farklı olarak bedensel olarak aracın içinde var olma imkânı tanır: kullanıcı pasif bir seyirci olmaktan öte, elleri, kolları, tüm duyu organları ile çerçevesiz bir dünyanın içine girer. İkincisi VR fiziksel bedenin eksikliklerini tamamlama veya tamamen bedeni terk edebilme imkânını tanır.

Bedenin gündelik hayatta göz ardı edilemeyecek işlevleri vardır. Beden:

1. Kendiliğin fiziksel olarak cisimleşmesidir.
2. Etkileşimin aracıdır: beden yoluyla etkileşime girmek ve dünyayı etkilemek mümkün olur.
3. Duyusal dünyada benliğin çapasıdır: bedende bulunan duyu organları, beynin algı olarak yorumladığı dışsal gerçeklik hakkında veri alır. Gündelik hayat gerçekliğini anlama ve değiştirme için bedene ihtiyaç vardır.
4. Bir iletişim aracıdır: ses ve jestler kullanarak diğer insanlarla etkileşim kurmayı sağlar. Dünyayı değiştirerek güçlü iletişim ortamlarını inşa etmeyi sağlar.
5. Sosyal ortamlarda kendiliğin temsilini sağlar: başkalarının varlığı bedenleri aracılığıyla tanımlanır. İnsan çeşitli sosyal ortamlarda sosyal durumunu belirtmek için bedenlerini çeşitli şekillerde dekore eder. Vücut gerçeklikle bağlantıdır, beden gündelik gerçekliğe katılma aracıdır (Thalmann, 1994: 127-128).

Dünyayı kavramanın ve tüm deneyimlerin odağı olarak bedeni gören yaklaşımlarda veya tersi olarak aklın bedensel deneyimi aştığını savunan rasyonel düşüncenin merkezinde hep beden vardır. Merleau – Ponty'e göre beden algıda önemli rol oynar tüm perspektiflerin birleştiği somut bir konumdur, “dünyamızın ortaya çıktığı ortam” dır. Beden dış dünya ve “kendi”lik arasında bir cephe rolü oynar. Teknolojinin insanın dünyayı algılanmasını etkileyen belirleyici rolü, çevreyi yorumlamada bedenin merkeziliğini değişikliğe uğratmıştır (Kornelsen, 1991: 26).

Bu konuda Mc Luhan'ın “Gutenberg Galaksisi” çalışması teknolojinin dünya algılamayı ve etkileşimde bulunmayı nasıl değiştirdiğini açıklar. Mc Luhan'a göre

tarihsel olarak her dönemde yeni teknolojinin ortaya çıkışı yeni bir dünya sunar ve algılamayı değiştirir. Kabile toplumunda beden tüm duyularını eşit olarak kullanarak duysal dengeyi koruyan bir roldeyken, alfabe veya radyonun ortaya çıkışı duyulardan birine üstünlük verip diğerini öteleyen bir beden durumu yaratmıştır. Elektronik çağın ikonu, merkezi sinir sisteminin yansıması olan bilgisayarlardır. Mc Luhan bilgisayar kullanan kişiyi beyni ve sinir sistemi derisinin dışında olan kişi olarak tarif eder. Bilgisayar, insan uzantısının son aşaması, bilincin teknolojik simülasyonudur. Elektronik çağ, yaratıcı bilginin kollektif ve kurumsal olarak bütün insan topluluğuna genişlediği bir zamandır (Mc Luhan, 2014).

Sanal gerçeklik meraklıları bu tanımları benimseyerek VR'a uyarlamıştır. VR'ın tüm duyulara hitap eden teknolojik yapısı nedeniyle insanlığın kabile köklerine geri dönüşünün bir aracı olarak görülmesi söz konusudur. Duyulardan bir veya birkaçının diğerlerine göre üstünlük kurmasından ziyade bütün bedenin duysal dengeyi bozmadan dahil olduğu, aktifleştiği ve tekrar merkezi bir konum üstlendiği bir durum oluşmaktadır (Kornelsen, 1991: 15-26). Mc Luhan'ın yeni teknolojilerin duyu dengesine odaklanması, bilgi ve algının oluşmasında bedenin ve duyu organlarının kilit rolüne olan vurgusu, VR'ın beden ile ilişkisini incelemeyi önemli hale getirmektedir. Bir uçuş simülatöründe değişen hava basıncını bedensel olarak hissetmek ile bir yazıdan okumak arasında ciddi farklar bulunur (a.g.e, 26).

VR'ın bedeni tekrar oyuna sokan teknolojisinin yanında bedenden tamamen kurtulmayı bir olanak olarak sunması kendine has bir durumdur. VR gerçekliğe bağlantı aracı beden ve zihin arasındaki temel ilişkiyi değiştirmeyi önermektedir. Kaza, uzuv kaybı gibi bir durum olmadıkça pek de sorgulanmayan beden – zihin ilişkisi, VR ortamına girildiğinde şok edicidir. Stereo ses sistemlerinin gücü, duyu organlarının dış dünyadan bloke edilmesi, izleme sistemleri ile hareket yönünde sürekli güncellenen ekranlar ile yaratılmış alternatif bir dünya illüzyonu karşısında, beyin aptallaşır. Beynin muhatap olduğu fiziki beden kaybolmuştur, yerine sanal beden gelmiştir (Thalman, 1994: 128). VR'de etkileşimli bir kendilik temsiline, kullanıcılara güçlü bir yanılısıma sağlayabileceğini gösteren çok sayıda literatür bulunmaktadır (Petkova, Ehrsson, Maselli, Slater'den aktaran Steinicke, 2016: 153). Bir kullanıcının hareketleri, sanal bir kendilik temsiline karşılık gelen hareketleriyle eşleştirildiğinde, kullanıcılar sanal

gövdenin sahipliğine dair bir yanılsama yaşarlar, bu da sanal bedeninin fiziki bedenlerini temsil ettiği izlenimiyle sonuçlanabilir (a.g.e.: 151).

VR’da bedensizleşme “kavanozdaki beyin” düşünce deneyinin gerçekleşmesidir. VR’da beden ve beyin ilişkisini anlamak için “hayalet ağrı / uzuv” konusunu hatırlamak gerekir. Fiziksel dünyada insanların artık var olmayan uzuvlarını hala ordaymış gibi hissetmeleri (kimi zaman ağrı, kim zaman karıcalanma, şişkinlik veya sıcaklık olarak) ile ilgili bir durum olan “hayalet uzuv” fenomeni, beynin işleyişi için bir örnek durum teşkil eder. “Hayalet uzuv” fenomeni, sanal bedenlerin gerçek dünyada gerçekleşmesidir. Beyinsel fonksiyonlar açısından “vücuda gelme” (cisimleşme) durumu için fiziki bir beden gerekmediğinin en somut halidir (Meijsing, 2006: 445-446).

İnsanlar VR’da bedenden soyutlanır. Beden gerçek hayatta çok önemli iken VR’da hiçbir değeri yoktur. VR’da aynı rolü oynayan sanal bedenler (avatar) vardır. Sanal bedenler sanal maddeler kadar geliştirilmemiştir ve hareketlerinin gerçekçiliği sınırlıdır, ancak zaman içinde oldukça gelişme göstermiştir. Şu andaki teknoloji sayesinde kullanıcı sanal bedenini takip eden ve ona göre yönlendiren bir dünya perspektifine sahiptir. Şimdilik bazı bedensel işlevler (yemek yemek ve cinsellik gibi) ya mevcut değildir ya da kısıtlı fonksiyondadır. Şu anda bir avatarda en azından bir dereceye kadar uygulama vardır ve teknoloji daha karmaşıklaştıkça sanal bedenlerin fiziksel bedenlerin yaptığı her şeyi yapabilecekleri düşünülmektedir. Chalmers’a (2016) göre bugünün teknolojisinin bedensizleşme eksiklikleri temel ve kalıcı bir problem değildir (Chalmers, 2016: 24).

Sabit bir bedene sahip olmamak “bedensiz” olmak anlamına gelmez: bu sadece bir kişinin alternatif formlara enjekte edilebileceği anlamına gelir. Bir nevi “alternatif reenkarnasyon” aracı olan VR, gerçek veya kurgu birçok canlı veya cansız form sunar. Tarihi kişilikler, robotlar, ünlüler veya sıradan insanlar, mekanik veya biyolojik formlar içeren bir dizi olasılık mümkündür. Bu sanal bedenleri kullandıkça oluşan otomatikleşme işlemi, doğallıkla (aradaki mekanik ve elektronik süreçleri hiç düşünmek zorunda kalmadan) kişinin beden imgesine dahil etmesine izin verecektir (Katz, 2008: 358).

Pierre Levy’e (1998) göre bedeninin sanallaşması uzun süredir gelişen bir süreçtir. İletişim teknolojileri aynı anda hem burada ve hem orada olmayı sağlamaktadır. Tıbbi

görüntüleme bedeni saydamlaştırır. Tıbbi protezler, organ nakilleri, fiziksel bedeni başkalarıyla veya yapay olanla harmanlamaktadır. Diyet, vücut geliştirme, kozmetik cerrahi gibi araçlarla, yüzlerce farklı şekilde insan kendini ve bedenini yeniden inşa tasarlamaktadır. Tüp bebek gibi yöntemler biyolojik yaş sınırını zorlanarak üreme konusu gerçekleştirilebilir, çeşitli işlevler gören ilaçlar kullanılarak bireysel metabolizma değiştirilebilir durumdadır. Her yeni cihaz, gerçek vücuda başka bir görünür cisim ekler. Organizma bir eldiven gibi dışarıya doğru çevrilir. İçeride kalan iç kısım dışarıda görünür. Benlik ve dış dünya arasındaki sınır olan beden, telemevcudiyet ve telekomünikasyon sistemleri aracılığıyla, görünür, duyulur⁵⁹ beden **simulakları** olarak dışarıda çoğalır ve dağılır. Ve ilaç endüstrisi yeni aktif ilkeler keşfetmeye devam etmektedir. Bugün deneyimlenen, enformasyon, bilgi, toplum gibi insan bedeninin de sanallaşması, türlerin sürdürdüğü kendi kendini yaratma sürecinde yeni bir aşamayı temsil etmektedir (Levy, 1998: 37 - 41).

2.6.2.Ölümsüzlük

Yaşama arzusu ve ölüm korkusu insanın doğasındaki en önemli dürtülerden olmuştur. İnsanın kendi hayatının sonlu olduğunu bilmesi, yaşamın faniliği en büyük travmalardan biridir. Bu travma düşünce tarihini de etkilemiş, materyalist ve idealist akımların özünü oluşturmuştur. Antik çağlardan modern zamana filozoflar, insanın kendi ölümüyle ilişkisini tartışır. Bedenin maddi, kırılabilir, ölümlü olmasına karşın ruh, sonsuz, sınırsız ve manevi ilan edilmiştir. İnsan ruhu ölümden sonra “sonsuz sınırsız yaratıcı ruh” olan Tanrı’ya kavuşacak ve onunla bütünleşecek ve ölümsüzleşecektir. Dinlerin çoğu, bir tür “öbür dünya” aracılığıyla ölümsüzlüğü ifade eder. Dinlerin üzerine kurulu olduğu yapıda ölüm bir yok oluş olarak algılanmamaktadır.

Bilim adamları bir istisna değildir. Şaşırtıcı olmayan bir şekilde, pek çok araştırma insan yaşamını genişletmeye odaklanmaktadır. Geçen yüzyılda, kişisel hijyen, diyet, egzersiz, sağlıklı alışkanlıkların teşvik edilmesi, stresten kaçınmak, ilaçlar, aşılar ve cerrahideki ilerlemeler, insan yaşamının büyük bir kısmı için ortalama yaşam süresini önemli ölçüde artırmıştır. Sadece ABD ekonomisinde, yaşlanma sürecini

⁵⁹ Telefon, sesi (işitilebilir vücut) maddi bedenden ayırır ve uzak bir yere iletir. Somut beden burada, duyulabilir beden iki katına çıkar, hem burada hem de oradadır (Levy, 1998: 39).

duraklatmaya ve maskeleye adanan para miktarı şaşırtıcıdır (Blascovich & Bailenson, 2011: 146 – 147).

Bedensel ölümü aşmak ve ölümsüzlüğü yakalamayı teknik olarak başarma çabalarının tarihi Benjamin Franklin'e kadar uzanır. Franklin 1773 yılında ölümsüzlük üzerine çalışmalar yapan Jacques Dubourg'a yazdığı mektupta insanları dondurup gelecekte uyandırabilecek bir teknolojinin gelişmesini arzuladığını ve ileride bilimin bunu gerçekleştireceğine emin olduğunu yazar. Franklin'in hedefinin güncellenmiş bir versiyonu, başın ya da tüm vücudun **cryonic** (kriyojeni) adı verilen bir işlemle dondurulması 1970'lerde "Alcor Life Extension Foundation ve Cryonics Institute" tarafından başlatılır. Çaresi bulunamayan hastalıklara karşı gelecekte teknoloji gelişinceye kadar bedeni dondurmaya hedefleyen bu kurum epey taraftar toplamıştır (Katz, 2008: 339). Aynı şekilde insanoğlunun temel yaşam koşullarının değiştirilemeyeceği fikrini reddeden transhümanizm hareketi teknolojinin etkisiyle insan hayatının uzatılması konusuyla ilgilenmiştir. Transhümanizm normal yaşlanma süreçlerini engellemek ve gençleşmeyi ve onarım mekanizmalarını süresiz olarak uyararak için radikal gen terapisi ve diğer biyolojik yöntemlerden bahseder. Bilincin sanal gerçekliğe aktarılması ve yapay zeka ile davranışların, kişiliğin vb. simüle edilmesi ile siber uzayda sonsuz yaşamı elde etme transhümanist felsefenin öngördüğü gelişmelerdendir⁶⁰.

Bu beklentiler şimdilik uzak görülebilir. Ancak transhümanistlere göre bunlar kör inançtan çok, belirli bilimsel ve teknolojik gerekçelerle tartışılan hipotezlerdir. Biyolojik sınırları teknoloji ile aşma fikrinin soyut inançtan daha fazlasını içerdiğini gösteren teknolojik emareler bulunmaktadır. Bugünün koşullarında ise daha az spekülasyon bir "ölümsüzlük deneyimi"ni yaşama ortamı VR ile mümkündür.

VR'da gerçek bir doğum olmadığı gibi gerçek ölüm de yoktur. Simüle doğum olabilir, ancak kimse gerçekten doğmamıştır. Simüle ölüm olabilir, ama kimse gerçekten ölmez. Bir avatar yok edildiğinde, tipik olarak başka bir avatar içinde "reenkarne" olabilir. Yapmasa bile, birinin yaşamı başka yere olsa da devam edecektir (Chalmers, 2016: 25). Bu noktada ölümsüzlük VR'ın en büyük kozudur. Heim sanal

⁶⁰ Transhümanizm ile ilgili detaylı bilgi için: <https://nickbostrom.com/old/transhumanism.html> Erişim Tarihi: 20.05.2018.

dünyayı tercih olarak tam bu noktaya işaret eder. İnsanoğlunun ölümlü bir varlık olarak kendini bilmesi, bu kısıtlılığı aşmasına imkân veren sanal dünyaları tercih etmesine neden olur. Fiziki dünyada yaralanma ve ölüm ihtimalleri, biyolojik yaşamın geçici oluşu, gerçeklikle tecrübeyi belirleyen unsurlardır (Heim, 1993: 135-136). VR tüm bu engellerin aşıldığı, insanın kırılğanlığını unutup her şeyi deneyebildiği bir yer olarak alternatif yaratır.

2.6.3.Zaman ve Uzamın Ortadan Kalkması

İnternet ve VR teknolojisinde oluşan sanal mekân kavramını ilk olarak “Neuromancer” romanının yazarı William Gibson kullanır. Gibson sanal mekânı, “mekânı olmayan yer” olarak adlandırır. Sanal mekânın özellikleri fiziki dünyadan oldukça farklıdır (Timisi, 2003: 147). Sanal mekân, “küresel olarak birbirine bağlanmış, bilgisayar temelli ve erişimli, çok boyutlu, yapay ya da sanal (virtual) gerçeklik”tir (Benedikt’ten aktaran Timisi, 2003: 148). Benedikt sanal mekânın çok boyutluluğu, akışkanlığı ve geçirgenliği ile sağladığı özgürlüğe dikkati çeker (a.g.e).

Sanal mekân fiziki engellerden ve zamanın kısıtlamalarından kurtulmuştur. Zaman, zamansızlık sıfatına sahip olarak yeni boyuta geçmiştir (a.g.e., 154). Sanalı fiziki olana tercih ettiren en büyük avantaj budur. Uzaklık ve zaman engelleri sanal dünyalarda bir mazeret olmaktan çıkar. İnternet ağları dünyayı sararak her türlü mesafeyi ve zaman farkını ortadan kaldırır. Beden zorunlu olarak fiziki dünyada çapalı durumdayken bilinç VR’da istediği yer ve zamana yolculuk yapabilir (Işıklı & Küçükvardar, 2016: 137).

Fiziksel evrende canlı belli bir yer kaplar, bu durum zorunludur ve kesintiye uğratılamaz, terkedilemez. Kesintiye uğratmak canlının ölümü demektir. Belli bir x, y, z koordinatında ancak bir canlı veya cansız yer alabilir. Yer değiştirmedeği sürece bu koordinatları başka bir varlık dolduramaz (a.g.e.: 138). Einstein öncesi fizik teorilerine göre varlıklar mutlak zaman ve uzamda yer alır. Bu yaklaşımlara göre “var olmak” uzayda ve zamanda yer almak demektir, başka türlü varoluş olamaz. Einstein Newton’un mutlak zaman ve uzam teorisine karşı çıkmıştır ama onun teorisinde de bir cisim (ister bir forma sahip olsun, ister olmasın) uzam ve zamansız var olamaz. Zaman ise ardaşıklık gerektirir, bir olay belli bir “t” zamanında ve “y” uzayında gerçekleşir, yeni bir olayın olması için “t¹” zamanına geçilmesi gerekir (a.g.e.: 150-151).

Sanal dünyalarda ise böyle zorunluklar yoktur. Uzam istenildiği takdirde terkedilebilir, aynı anda birden çok nesne / beden / varlık aynı uzamı işgal edebilir. Nesnelere fiziksel bir varoluşa sahip değildir dolayısıyla uzayda yer kaplamaz, bir yeri sahiplenmez. Sanal dünyada hiçbir coğrafi ve zamansal sınır yoktur. Bir yerden bir yere gitmek için zaman ve emek harcanmaz, zamanda ardaşıklık zorunluluk değildir, eş zamanlılık mümkündür. Eş zamanlılık birçok işi bir arada yapabilmeyi ve birçok kişiyle aynı anda iletişim kurabilmeyi sağlar. Bütün bu imkânlar fiziki dünyanın zorunluluklarından kurtulabilmeyi sağlar. Sanal dünyalarda var olan hiçbir şey mutlak değildir, her şey akışkandır ve oluş halindedir (a.g.e.: 138-139, 151-154). Bilgisayar ve internet kendisi bir zaman aracına dönüşerek, gerçekliği dönüştürmekte ve dünyayı algılamaya yeni boyutlar getirmektedir. Bu yeni bir zaman kavramından çok zaman bilincinin yitirilmesi şeklindedir. Zamansızlık yeni kuşakların bilincini şekillendirmektedir (Jones'dan ve Castells'den aktaran Timisi, 2014: 155). Teknolojinin insanın hayatını daha kolay ve katlanılır kıldığı kadar, insana fizik kanunlarını aşabilme ve doğa üzerinde otorite kurma imkânı vermesi sanal dünyaları cazip hale getiren unsurlardır (Işıklı & Küçükvardar, 2016: 6).

Katz'a göre zaman ve mekân kısıtlarının ortadan kalkması ve eş zamanlılık avantajı sanal dünyada Mc Luhan'ın kavramsallaştırdığı "evrensel köy" yaratılabilme imkânını taşır. Bu aynı zamanda erişim kolaylığını da beraberinde getirir. İnternet başta olmak üzere teknolojinin getirdiği kolaylık göz ardı edilemez. Erişim kolaylığı bilginin katlanarak büyümesini sağlayan bir patlamadır (Katz, 2008: 360). Harvey'e göre yeni iletişim araçlarının yarattığı avantajlar yeni toplumsal ilişkileri ve yeni ortak alanları yaratır. Mekânın ortadan kalkması (**no sence of place**) ve zamansızlık gibi özellikler ile sanal dünyalar, "toplumsallığı üreten iletişim mekânları" (Timisi, 2014: 147) haline gelerek kamusallığa sahip olmaktadır (a.g.e.: 146-147). İnternet, mobil ve elektronik cihazlar, VR teknolojileri sadece gündelik hayatı kolaylaştıran araçlar olmaktan çıkmıştır. Sadece daha iyi düşünmeyi veya içerik üretmeyi sağlayan iletişim araçları değildir. Bu araçlar insanın kimliğinin doğasını değiştirmekte ve varoluşunun mekânını fiziksel olandan sanal olana taşımaktadır. İnsanoğlu şimdiye kadar gerçekleştirdiği faaliyetleri zamansal ve mekânsal tüm engelleri ortadan kaldıran siber evrene taşımaktadır. "Bu gerçek ana kara değişimi veya göçtür" (Işıklı & Küçükvardar, 2016: 38, 91, 137).

2.6.4.Çeşitli Formlarda Sınırsız Cinsellik ve Cinsiyet Rollerini

"İnsanın ve makinenin birleştiği, cinselliğin dışarıdaki gerçek hayattan daha iyi ve güvenli olabileceği bir noktaya hızla yaklaşıyoruz." - Brian Shuster, CEO, Red Light Center

İster sanal ister fiziksel gerçeklikte olsun insanlar birbirlerini baştan çıkarmaya yatkındır. Bailenson ve Blascovich'in (2011) "Second Life" üzerine yaptıkları pilot bir çalışma, tüm aktivitelerin dörtte birini cinselliğin oluşturduğunu göstermektedir (Blascovich & Bailenson, 2011: 196-198). Hızla değişen bir dünyada, hayatın birçok yönü, cinselliğin nasıl hissedildiği ve ifade edildiği de dahil olmak üzere teknoloji tarafından dönüştürülmektedir. Diğer birçok yeniliğin yanı sıra, yakın ve uzaktaki sevgililerle anında ve uzun mesafeli ilişkiler kurabilir ve yeni partnerler ile tanışılabilir. Robotik, sanal gerçeklik ve olağanüstü bilimsel yenilikler, beş duyuyla cinselliği nasıl ifade edip deneyimleyebileceğinin alanını genişletmektedir. Biyolojik ve nörolojik bilimdeki atılımlar, yeni erotik olasılıkların önünü açmaktadır (Fotoğraf 2.4). Sanal gerçeklik daha etkileyici hale geldikçe, sanal seksin giderek daha da artacağı açıktır. VR'ın sanal dokunma üzerine teknolojisi ile cinsel zevk için tasarlanan cihazların birleşimi güçlü bir bağımlılık potansiyeli taşımaktadır. İnsan cinselliğinin dönüşümü söz konusudur⁶¹.

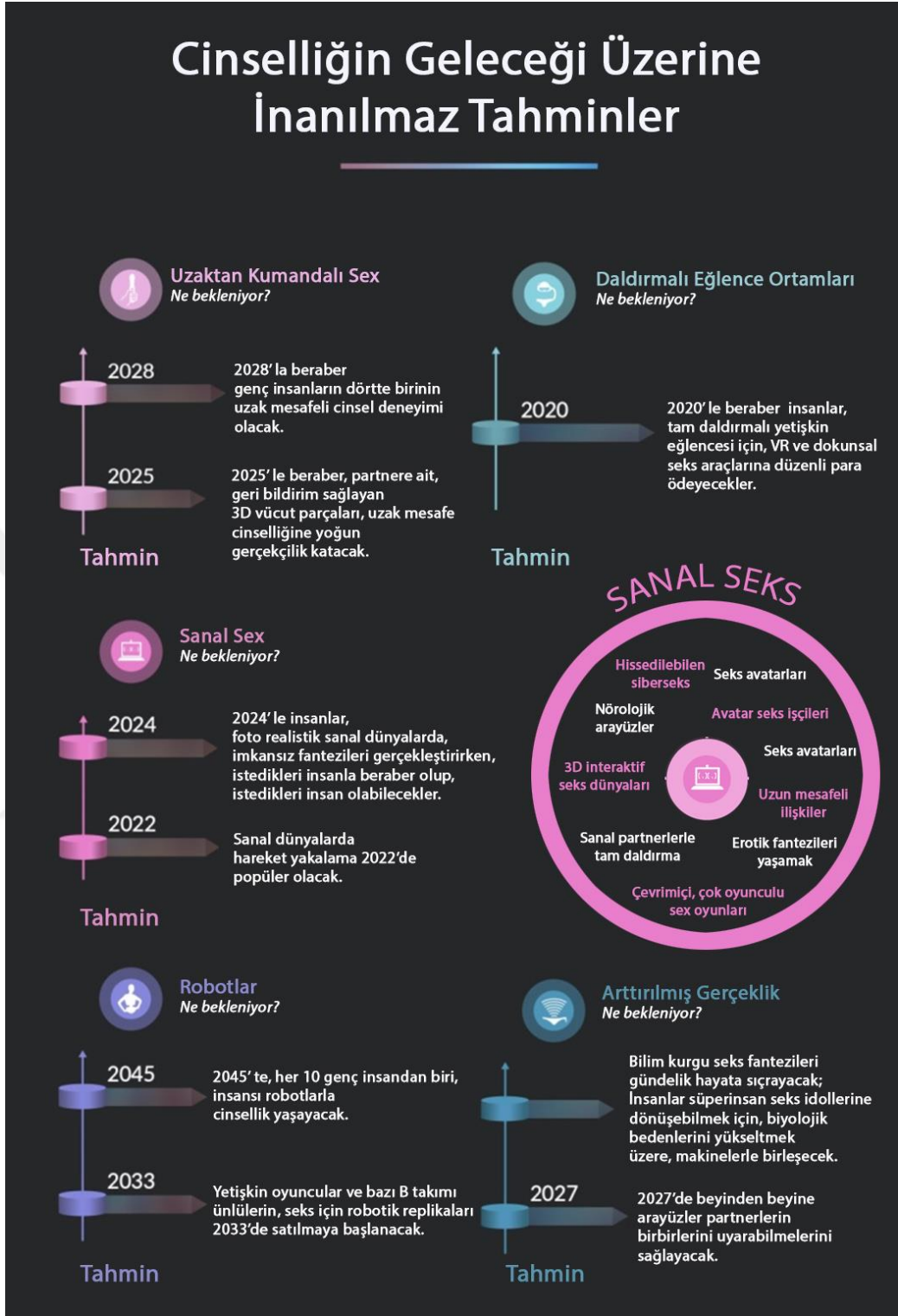
Sanal cinsellik insanlar iletişim cihazları üzerinden bağlandıklarında ve cinsel içerik paylaştıklarında gerçekleşir. Bu, hem çevrimiçi hem de telefon üzerinden yazılı mesajların yanı sıra video ve sesli sohbetleri içerir. Aynı yerde olmayan, ancak internet üzerinden bağlanan iki veya daha fazla kişi arasında cinsellik yaşamak mümkündür. İnsanlar, deneyimi artırmak için bilgisayarları veya verileri kullanan cihazlarla çalışan elektronik seks oyuncakları kullanabilir. Uzun mesafeden cinsel ilişkide gerçek zamanlı olarak birbirlerini etkilemelerine yardımcı olmak için dokunma sensörleri aracılığıyla duyular iletilmektedir. "Kiiroo's Pearl", "Onyx", "OhMiBod's blueMotion" gibi hem erkekler hem kadınlar için üretilmiş akıllı seks cihazları, masaüstü ve mobil platformlar aracılığıyla birbirleriyle etkileşime girerek ve fiziksel cinsellik hissini taklit ederek uzak mesafelere bu hisleri gönderebilmektedir (a.g.e).

⁶¹ Owsianik, Dawson, Future Of Sex Report, 1-25, <https://futureofsex.net/> Erişim Tarihi: 20.05.2018.

3D dnyalar, oyuncuların dijital temsili olan avatarları kullanarak sanal cinsellięe sahip olmak iin gittike daha popler bir yer haline gelmiřtir. Bilgisayar tarafından retilen dnyalar ve “Red Light Center” ve “3DXChat” gibi ok oyunculu evrimii seks oyunları uzak mesafe seks cihazlarını desteklemeye bařlamıřtır. Bylece avatarlar seks yaparken, bilgisayarın arkasındaki insanlar senkronize seks oyuncakları aracılıęıyla hareketleri hissedebilir (a.g.e).



Cinselliğin Geleceği Üzerine İnanılmaz Tahminler



Fotoğraf 2.4: Cinselliğin geleceği üzerine kehanetler

Kaynak: <https://futureofsex.net/> 'den Türkçeleştirilmiştir.

Erişim Tarihi: 20.05.2018.

“Second Life” ve “Red Light Center” gibi çevrimiçi sanal dünyalar, sanal seks ortaklarını arayan milyonlarca kullanıcıyı çekmektedir. İçeri girdikten sonra kullanıcılar, çeşitli ayarlarda erotik fantezilerini yaşamak için özel avatarlar oluşturur. “Red Light Center”, özellikle seks için yaratılmışken, daha yaygın olan “Second Life”, oyuncuların deneyim için cinsel organlar ve cinsiyet eylemleri gibi harici eklentileri satın almalarına izin vermektedir. Arzuları keşfetmek, fantezileri yaşamak için özelleştirilebilir cinsel ortamlar ve bedenler tasarlanabilir. Kullanıcının kendisinin veya partnerinin avatarını, kendi ideal cinsel partnere dönüştürmesi mümkündür. Sayısız seçim parmakların ucunda yer alır ve meme ve genital aletlerden, deri kanepeler ve spa küvetine, striptizci direğine kadar her şeyi seçmeye izin verir. Hareket yakalama⁶² teknolojisi ile oluşturulmuş hiper realistik avatarlar ile inanılmaz gerçekçi animasyonlar yaratılabilir. VR başlıklarını destekleyen 3D seks oyunları ile daldırmalı, yoğun gerçeklik hisli deneyimler yaşanabilir durumdadır (Epley, 2014: 239).

Sanal gerçeklik gittikçe daha popüler hale geldikçe ve ilerledikçe, VR haptik seks araçlarının birleşimiyle ortaya çıkacak tamamen daldırmalı sanal seks gitgide yaygınlaşacak görünmektedir. Fiziksel alanda “gerçek” cinsiyet ile sanal dünyalarda sanal seksi ayıran çizgi ortadan kalkacaktır. İnsanlar avatarın deneyimleriyle tamamen iç içe olacak, hem yaptıklarını hem de hissettiklerini hissedebilecektir. Yetişkin sanal dünyalarındaki oyuncular, ellerin serbest olduğu teknolojiyi kucaklayacak, klavyeye ve fare tıklamaya elveda diyebilecektir. Haptik seks takımları hisleri karşılıklı gönderme yoluyla sanal seksi var olan durumdan daha detaylı ve karmaşık hale getirecektir. Nörolojik ara yüzler, beyin dalgaları kullanarak etkileşime geçilmesiyle oyuncuları daha derinlere daldıracaktır. Seks için tasarlanmış ve yapay zekanın kontrol ettiği avatarlarla yaşanan cinsellik olağan hale gelecektir. Mesafe, ilişkiler ve cinsel birliktelikler için daha az etkiye sahip olacaktır. Sanal dünyalarda inanılmaz sürükleyici ve gerçekçi deneyimlerle, kilometrelerce uzakta biriyle son derece samimi olmak mümkün olacaktır. Yazar, bilim insanı ve fütürist Ray Kurzweil söylediği gibi “istediğimiz zaman, istediğimiz yerde, istediğimiz yaşta, istediğimiz kişiyle seks yapmak” mümkün görünmektedir (a.g.e).

⁶² Motion capture

Toplumsal cinsiyet geleneksel olarak erkek, kadın ve nötr gibi sosyal ve kültürel kategorileri ifade eder. İnsan beyninin kadın ve erkek davranışları için programlanmış parçaları vardır. Natasha Vita More “Cinselliğin geleceği”⁶³ isimli makalesinde, gelecekte bu geleneksel kategorilerin bir bulanıklığı olacağını belirtir. Kadına ve erkeğe ait ayrımların sürekli olarak bulanıklaşması, cinsiyetlerin yeniden oluşturulmasını sağlayacaktır. Vita More’a göre cinsiyeti belirleyen ve henüz değişmemiş olan XX ve XY veya XYY kromozomlarının değişmesi ve cinsiyet değiştirme işleminin gerçekleşmesi çok uzak değildir. Vita More, bugün var olan cinsel kimliklerin yanına eklenecek teknoseksüeller, postseksüeller, VRseksüeller ve retroseksüeller gibi yeni kategoriler içeren bir gelecek tanımlamaktadır. Bu kategoriler sanallaşma gerçekleştikçe çoğalabilir (a.g.e).

Cinsellik vücut parçalarının, jestlerin ve hareketlerin bir araya gelmesi, türlerin çoğaltılması üzerine evrimin düzenlediği tamamen keyfi bir meseledir. Geleceğin teknoloji ve nöroteknoloji ile şekillenen dünyasında ilk sömürülen alanlardan biri cinsellik olacağı düşünülmektedir. Sanallaştırma, biyolojinin ve duygusallığın tamamen çözülmesine izin verecektir; her şey ve her şey, vücudun tüm bölümleri, masalar, sandalyeler, tenis topları, evler dahil olmak üzere, bir erotik yük taşıyabilecektir. Ayrıca, her türlü hayal gücüne açık bir şekilde erkek ve dişi, hayvan ve insan, makine ve hayvanın garip kombinasyonları da dahil olmak üzere çeşitli bir formlar oluşabilir. Son olarak ve belki de en önemlisi, VR ortamlarının sağladığı yenilikle cinselliği yaşarken sadece kişinin kendi hislerini değil, aynı zamanda bir partnerinkini de hissetmek mümkün olacaktır. Bu garip yenedünyada cinsellik ön planda olsa da temel birşey hala geçerlidir: o da bilinçler arasındaki bağlantıdır (Katz, 2008: 357).

VR teknolojisi ile partnerin hislerini deneyimlemek henüz mümkün olmasa da çok kullanıcı, etkileşimli sanal oyun dünyalarında cinsiyet rollerini değiş tokuş yaparak karşı cinsin yerini almak çok yaygındır. Bu uygulama ayrıca kişinin kendi kişiliği içinde kadını / erkeksi yanları bulmak ve bu yönleri kabul etmekle ilgili bir durumu da içerir. İkinci olarak insanlar sanal dünyaları, toplumsal cinsiyetin insan etkileşimlerindeki rolüyle ilgili fikirlerinin şekilleneceği, birinci elden bir deneyim olarak kullanmaktadır. Cinsiyet takası, kadınların toplumsal yaşamda cinselliği

⁶³ <http://www.natasha.cc/sex.htm> Erişim Tarihi: 28.05.2018.

nedeniyle yaşadığı kısıtlamayı deneyimleyen erkekler örneğinde olduğu gibi, toplumsal cinsiyet konusunda empati geliştirmek için bir alan yaratmaktadır (Turkle, 1994: 164).

“Cinsiyet Takas Makinesi”⁶⁴ olarak adlandırılan ve Oculus Rift ile gerçekleştirilen proje cinsiyet takasını VR ortamında kuşatmalı ve etkileşimli gerçekleştirmektedir. Cinsiyet Takas Makinesi, bireylerin dünyayı bir başkasının gözü ve bedeni aracılığıyla deneyimleyebildikleri sanal bir düzenleme sistemi olan “Başka Biri Olmak İçin Makine” (The Be to Machine) sistemini kullanır . Bu deneyim sırasında, iki kişinin bir 3D video ile diğer kişinin gözünden görebildikleri bir Oculus Rift aleti vardır. Buna ek olarak, her iki kullanıcının hareketleri senkronize edilir ve fiziksel dokunuşlar ve samimi performanslarla çalışma yapılır, bu da deneyimin gerçek bir optik yanılsama olmasını sağlar. Bu deney ile sanatçılar cinsiyet kimliği, queer teorisi, samimiyet ve karşılıklı saygı gibi konuları incelemek istemektedir.⁶⁵

VR’ın sunabilecekleri daha çok cinsel ilişki alanında ön plana çıksa da romantik aşk ilişkileri için de yeni olanaklar vardır. Çevrimiçi bağlantılar, büyük mesafeler üzerinde iletişim kurmaya, diğer insanlarla tanışmaya ve ilgi alanlarını paylaşmaya izin vermiştir. Modern dünyada insanların bir araya gelmesi, etkileşimde bulunması ve topluluklar oluşturması için çok büyük zorluklar söz konusudur. Ancak Howard Rheingold’a göre insanların bir araya gelme istekleri son derece güçlüdür ve bu sebeple teknolojinin sağladığı yeni imkânları ve ortamları arar. Yeni oluşan sanal topluluklar geçmişin bire bir ilişki kavramının yeni yansımalarıdır (Rheingold’dan aktaran Timisi, 2014: 162).

Artık sadece fiziksel olarak yakında olanlarla etkileşimde bulunmak zorunluluğu yoktur, VR, durumu sohbet odalarının ve benzerlerinin bir adım ötesine taşır. Başka bir avatarın fiziksel görünümü ile etkileşim kurmak olaya ekstra bir seviye ekler. Dünyanın karşı ucunda olsalar bile, sanki aynı odada gibi konuşmak ve etkileşime geçmek mümkündür. Kullanıcılar fantazileri ve zorlukları birlikte yaşadığı için, bu heyecan verici deneyimler durumu bir ilişki haline getirebilir. Maceralar ortak samimi hikâyeler ve anılar haline gelir ve iki kişi kendisini VR dünyasını gezmenin yanı sıra bir çift olarak keşfetmeye başlar. Çiftlerden biri VR dünyasında olmadığı zaman, diğer kişi için

⁶⁴ Gender swap machine: <http://www.themachinetobeanother.org/> Erişim Tarihi: 28.05.2018.

⁶⁵ <https://iffr.com/nl/2016/films/gender-swap-machine> Erişim Tarihi: 28.05.2018.

özlem duyabilir. VR, fiziksel olarak uzak olmakla birlikte çiftler için birlikte yaşamının deneyimlenebileceği bir yer olarak bile kullanılabilir. Bu gibi olaylar fiziki dünyadaki ilişki deneyimlerine benzerlik gösterir.⁶⁶

“Kendi”liğin nerede başlayıp “fiziksel beden”in nerede bittiğini sorgulayıp sanal dünyaların “gerçek”liği kabul edildiğinde VR gibi platformlarda romantik aşk çok gerçektir. VR’da sevgi iki hayalet beden arasında gerçekleşir. Bu sayede insan olmanın ne anlama geldiğini sorgulamak ve başkaları ile bağlantılı olarak kendini nasıl hissettiğini anlamak mümkündür. İnsana kim olduğunu keşfetme ve fiziksel olarak sahip olunan görünüm ve özellikler olmadan sevgiyi açığa çıkarma imkânı sağlar. Sanal gerçeklikteki sevgi ve ilişkilerin uzun vadeli sonuçları ve etkileri henüz görülmemekte ve hissedilmektedir, ancak şu anda bile gerçekleşiyor olmaları söz konusudur. Diğer çevrimiçi ilişkilerde olduğu gibi, sanal ortamda bir araya geldikten sonra gerçek dünyada bir araya gelindiğinde fiziksel özelliklerin üstesinden gelemeyeceği durumlar olabilir. Ancak, fiziksel ve sayısal dünyalar arasındaki sınırlar daha da bulanıklaştıkça, insanlar gerçekte olanla daha az ilgilenmekte ve inşa edilmiş duygusal bağlarının gücüne güvenir hale gelmektedir (a.g.e).

2.6.5.Kendini gerçekleştirme

Birey dış dünyayı kendi içinde inşa edebilmek için nesnel dünyanın algılarıyla, geçmiş deneyimlerini, anılarını ve bilinçdışı fantezilerini birleştirir. Böyle bir süreçte sanal iletişimin varlığı, kendini belli bir oyun biçiminde gösteren çeşitli ilişki alanları yaratır. Bu oyunda kişilik bölünmesi, ayrışmalar, rol değişiklikleri, paralel fantastik yaşamlar ve başka fenomenler ortaya çıkabilir. Bunlar kişinin cinselliğinde, kimliğinde ve düşünce tarzındaki değişikliklere yol açabilir. Bilim ve teknoloji alanlarında sosyal araştırmacı ve kendisi de klinik psikolog olan Sherry Turkle'in belirttiği gibi, “çalışmamızı ve iletişimimizi kolaylaştırmanın yanı sıra, bilgisayar bize aklın yeni modellerini ve fikir ve fantezilerin nerede sunulacağı dair yeni bir ortam önermiş” gibi görünmektedir. Bilgisayar ve sanal gerçeklik bir araçtan daha fazlası olmuş gibidir.

⁶⁶ <https://theconversation.com/falling-in-love-in-virtual-reality-could-be-a-deeper-experience-than-real-life-73084> Erişim Tarihi: 29.05.2018.

Simülasyon bir ayna olarak (fantezilerin gerçekliğin bir örneğini oluşturduğu), içinden geçebilen bir yanılsamayı yaratmaktadır. Sanal dünyaları tanımlamak için kullanılan terim olan siber uzay, pek çok gerçek mekâna hitap ediyor gibi görünmektedir. Bilim kurgudan doğan sanal dünya bugün artık çoğu insan için, günlük rutinin bir parçasıdır. İnsan siber uzayda çalışabilir, yaşayabilir, sohbet edebilir, okuyabilir. Böyle yeni paralel üretim kültürünün zihin, “beden - ego – bilgisayar”, “ego - dış dünya” arasındaki ilişki hakkındaki düşünceleri nasıl etkileyebileceğini sormak gerekir (Zac de File, 2001: 6).

Uluslararası Psikanaliz Derneği üyelerinden Sara Zac de File (2001), sanallık üzerine çalışmalarında internet çağının ve sanal toplulukların insan kimliğini düşünmek için tamamen yeni bir bağlam sunduğunu söylemektedir. Bu ortam simülasyon kültürünün anlamı hakkında doğrudan öğrenebilecek alanlardır. Gerçek ve sanal, animasyonlu ve hareketsiz, üniter ve çoklu ego sınırlarındaki erozyon, hem bilimsel alanlarda ve hem de günlük yaşamda gerçekleşmektedir. Zac de File egonun, sanallığın ve gerçekliğin ayrı dünyaları arasında ne hale geleceğini sorar. Sanal dünya insanların başka düzlemlerde kaybolacağı ayrı ortam mı olacaktır? Yoksa karşılıklı zenginleşme ve genişleme potansiyelleri korunarak gerçek ve sanalın birbirlerine nüfuz edebilir yolları öğrenilecek midir? (Zac de File, 2001: 6) Sonsuz sayıda hayal kurulabilen ve bu hayallerin gerçekleştiği bir sanal ortam ve kişinin yaratıcılığı ve müdahalesinin kısıtlı olduğu fiziki dünya karşılaştırıldığında sanal evrene çok sıkı bir şekilde gömülüp, “gerçek” dünyayı unutmak mümkün görülmektedir. Bu da üstünde düşünülmesi gereken noktalardan biridir.

Sanal gerçeklik ve kapasiteleri kişiyi değiştirmektedir ve bu değişiklikler bireysel kimliklerin özüne kadar gitmektedir. Bireysel kimlikte iki psikolojik kavram ön plandadır: sosyal kimlik ve öz. İnsanlar birden fazla sosyal kimlik taşır: ailesel, mesleki, ırksal, vatansal içerikler taşıyan birçok grup rolü söz konusudur. Bir insanın birden fazla rollerini birbirine bağlayan benliğidir. Benlik mizaç, kişilik özellikleri ve tutum gibi hem genetik hem de zaman içinde değişebilen özellikler içerir. İnsanların benlik kavramları sadece etkileşime girdikleri diğer kişiler tarafından değil, aynı zamanda kendi görünüşleri ve davranışlarıyla da etkilenir (Blascovich & Bailenson, 2011: 105-106).

İnsanlar gündelik hayatlarını genellikle sabah saatlerinde giyindikleri gibi bilinçli bir şekilde yönetir. Erkekler tıraş olur, kadınlar makyaj yapar görünüşleri için,

ayrıca diyet, egzersiz, bronzluk, plastik cerrahi gibi araçlara başvurur. Bununla birlikte, sanal gerçeklik, stratejik kendini sunmayı başka bir düzeye taşıyabilir. Böyle üç boyutlu evrenlerin sürekli kullanıcıları için gerçek hayat, kişiliğinin belirli yönlerini ortaya koymasına izin veremeyecek kadar çok dar bir yerdir. Bu nedenle, bir ekran kişiliği oluşturmak, bir dizi sanal maskenin içine girildiği zaman, kendini ifade etme fırsatıdır. Avatarlar⁶⁷, bir kavramın sınırlarını zorlayabilecek kadar akışkan ve çoklu bir kimliğin yaratılmasını mümkün kılar.⁶⁸ Sanal ortamda yeni bir benlik yaratır. VR teknolojisinin üç boyutlu etkileşimli avatari, tipik bir internet ve sosyal medyanın iki boyutlu avatarından oldukça farklıdır. VR matematiksel kod dilinin görüntüye dönüşmüş halidir, alternatif bir dünya yanılmasıdır. Avatar, fiziksel gerçeklikle sınırlanmaz, kişinin görünüşü ve davranışlarıyla ilgili her şey kapsayabilir. Bir avatar, onu giyen kişiyi “daha uzun”, “farklı cinsiyet”ten ve hatta “farklı bir türden” yaparak zahmetsizce dönüştürülebilir (Blascovich & Bailenson, 2011: 111-112).

Avatar seçiminde sınırsız özellik içinde kıstasları belirleyen unsurların en başında gelen bir topluluğun varlığıdır. Belli bir avatari seçmek veya oluşturmak diğerlerinin varlığı gözetilerek yapılır. “World of Warcraft”, “Second Life”, “Heroes of City” vb. video oyunları 2000’li yılların ortalarında popülerliklerinin en yükseklerindeyken milyonlarca gelir elde etmiştir. Oyuncuların dünyasında, bu oyunlara “Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Oynama Oyunları” anlamına gelen “MMORPG” denmektedir. Bu tür bir oyunda, oyuncu gerçek zamanlı olarak birbiriyle etkileşime giren avatarlarla dolu sanal bir dünyada yaşayan bir kişiliğe sahip bir karaktere sahip olur. MMORPG sadece canavar öldürülen sanal evrenler değil, aynı zamanda avatarların en ince detaylarına kadar kişiselleştirebildiği ve benzersiz bir kimlikle kullanılabilirdiği evrenlerdir. Bir erkek küçük bir kızın görünümünü alabilir ve beyaz bir kadın siyah bir adam olabilir. MMORPG’de, oyuncunun kendi avatari

⁶⁷ Avatar: somutlaşma, tecessüm, teşahhus, (bir ilke, fikir, ülkü vb.’nin) somut/müşahhas hale gelmesi <http://www.zargan.com/tr/q/avatar-ceviri-nedir> Erişim Tarihi: 01.06.2018. “(...) sanal dünyada kişilerin kendilerini temsil veya ifade etmesi için kullandıkları görsel imgeler anlamında kullanılmaktadır.(...) Özetle avatar, bizim dijital dünyada büründüğümüz bedeni ifade etmektedir” (Sabah, 2016: 121).

⁶⁸ <https://www.wired.com/1996/01/turkle-2/> Erişim Tarihi: 18.06.2018.

üzerinde özgür saltanatı vardır. Sınırlar veya kısıtlamalar olmadan, bu, istenilen her yerde olunabilen ve istediğin görünümü alabildiğin bir dünyadır.⁶⁹

3 yıl boyunca Robbie Cooper, MMORPG oyuncularıyla görüşmek için dünyayı dolaştı. Amerika'dan Asya ve Avrupa'ya, onları gerçek hayatta fotoğrafladı. Daha sonra, bu fotoğraflarla sanal avatarlarının portrelerini, 2007'de yayınlanan “Alter Ego: Avatarlar ve onların yaratıcıları” adlı bir kitapta yan yana getirdi. Avatarı ve fiziki dünyadaki görüntüsünün yanı sıra onlarla yapılmış röportajların olduğu bu kitap, bu oyuncuların psikolojisine ve onların avatarlarıyla olan ilişkilerine zengin ve büyüleyici bir bakış sunmaktadır. Oyuncuların seçtiği kimlik bazen bir gerçek hayat kopyasıdır; diğerleri için sanal kimlik, oyuncunun fiziksel kişiliğinin tersine doğru gider, hayal gücünün sınırlarını zorlar. Kitaptaki oyunculardan Jason'ın ifade ettiği gibi bazıları için sanal dünya, gerçek dünyanın kısıtlamalarından uzak, yeni özgürlük biçimleri sunar (Fotoğraf 2.5):

“Benimle çevrimiçi karakterim arasındaki fark oldukça açık. Gerçek hayatta çok fazla fiziksel engelim var, ama yıldız savaşları galaksilerinde emperyal hızlandırıcı bir bisiklete binebilirim, canavarlarla savaşabilirim ya da bir barda arkadaşlarıyla takılabiliyim” (a.g.e).



Fotoğraf 2.5: “Avatarlar ve yaratıcıları” kitabından Jason isimli kullanıcı ve avatarının görüntüsü

Kaynak: <https://www.brainpickings.org/2011/12/14/alter-ego-robbie-cooper/>
Erişim Tarihi: 13.09.2018.

⁶⁹ <http://www.the-other.info/2014/avatar-alter-ego> Erişim Tarihi: 01.06.2018

Star Trek dizisinden uyarlama bilgisayar oyunu “Star Trek: Next Generation” oyununun 1000’e yakın kullanıcısı haftada 80 saati galaksiler arası savaflara harcamaktadır. Kullanıcıların yarattıkları karakterler, aşık olmakta, sıradan veya romantik cinsel ilişkilere girmekte, çeşitli ritüellere ve kutlamalara iştirak etmektedir. Gerçekte erkek olan ama erkek gibi davranan bir kadın karakter yaratan bir kullanıcı “bu oyun benim hayatımdan daha gerçek” diye ifade etmektedir (Turkle, 1994: 158).

Sherry Turkle MUD⁷⁰’ların anonimliğinin, insanlara, kendileriyle ilgili birçok ve genellikle keşfedilmemiş yönlerini ifade etme, kimlikleriyle oynama ve yenilerini deneme imkânı verdiğini vurgular. MUD’ların anonimliği ile yaratılan karakter “gerçek ben”in çok benzeri veya çok uzağı olabilmeye imkân vermektedir (a.g.e: 159). Avatarlar, bir kavramın sınırlarını zorlayabilecek kadar akışkan ve çoklu bir kimliğin yaratılmasını mümkün kılmaktadır. "Modernist bir hesaplama kültüründen postmodernist bir simülasyon kültürüne doğru ilerliyoruz" diyen Turkle’a göre sanal gerçeklik insana, yapımcısı, yönetmeni ve yıldızının kendisi olduğu dramaları yansıtmaya izin vermektedir.⁷¹ Kişi avatarlar aracılığıyla yarattığı bu benlik üzerinde, kendi benliğine göre daha fazla kontrole sahiptir (Belk’den aktaran Sabah, 2016: 118) Bilgisayar ekranları, hem erotik hem de entelektüel olan fanteziler için yeni mekânlardır.⁷² Sanal dünyanın sağladığı anonimlik kullanıcıya gerçek kimliğini gizleme imkânı verir. Sanal evrenin fiziki dünya kısıtlılıklarından uzak tamamen hayal gücüne dayalı yapısı gerçek bir kaza, kayıp, ölüm vb. riskler içermediği için sonsuz bir özgürlük alanı tanır. Oyuncu / kullanıcı bu özgürlük alanında fiziki evrende cesaret edemeyeceği şeyleri deneyimler⁷³. Avatarların tercih edilme sebepleri genel olarak bu şekilde özetlenebilir (İsmayılzada, 2017: 230).

⁷⁰ Multi users domains / dungeons: genellikle metin tabanlı, çok oyunculu gerçek zamanlı sanal dünya. <https://en.wikipedia.org/wiki/MUD> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

⁷¹ <https://www.wired.com/1996/01/turkle-2/> Erişim Tarihi: 18.06.2018.

⁷² A.g.e.

⁷³ Riskli durumlar sadece fiziki şartların zorlanması demek değildir. Bazen de psikanalitik geleneğin “ideal ego” tanımlayabileceği, bir durum olarak oyuncular kendileriyle ilgili olarak nefret ettikleri veya korktukları veya belki de bilinçli olarak daha önce karşılaşmadıkları yönlerini somutlaştırmak amacıyla bir veya daha çok sayıda karakter yaratılmaktadır. Bir kullanıcı ailesinin onu çok kontrolcü yetiştirilmesi ve gerçek hayatta fazlaca müdahaleci yanından ötürü çok yorgun olması nedeniyle sanal dünyadaki karakterini bilinçli olarak “pasif” yarattığını belirtmektedir (Turkle, 1994: 163).

Turkle’ın çevrimiçi dünyalardaki kimlik deęiřtirme tartiřması, insanların yeni bir çift ayakkabı için alışveriş yapıyormuř gibi kiřilikleri denedięi 3 boyutlu dünyaları ön plana çıkarır. Ancak, bir avatar aracılıęıyla dönüřtürölmüř bir kimlięi kullanmak, avatarın arkasındaki kiřiyi nasıl deęiřtirir? Bir kiři kendisinden farklı bir avatar kullanırsa - örneęin, daha genç, daha kısa veya daha ince - bu kiři kendine dair görüşlerini deęiřtirir mi? VR teknolojisinde bir erkek kendini sanal aynada bir erkek avatarı, bir kadın avatarı, hatta bir hayvan gibi görebilmektedir (Fotoęraf 2.6), (Blascovich & Bailenson, 2011: 112-113).



Fotoęraf 2.6: VR ve farklı kimlikler (Blascovich & Bailenson, 2011: 112-113).

Yapılan çalıřmalar sanal dünyada elde edilen güvenin etkisinin fiziki dünyada da devam ettięini göstermiřtir (Bkz. bölüm 2.5.3). Örneęin sanal dünyada çekici bir imaja sahip olmak, insanın kendi algıladıęı çekicilięini arttırmaktadır. Sanal benlięin etkileri fiziki dünyaya taşınmaktadır (Sabah, 2016: 120). Bu psikolojik etkinin kendisi bile insanların sanal dünyayı deneyimlemek istemesine yeterken, avatarlar “akıřkan benlik” özellięi ile insana kendini hem yeniden hem de farklı bir řekilde yaratma imkânını sağlamaktadır.

Aynı řekilde insanların fiziki dünyadaki davranıř kalıplarını sanal dünyaya taşıdıkları yapılan psikolojik sanal gerçeklik deneyleri ile gösterilmiřtir (Blascovich & Bailenson, 2011). Yapılan arařtırmalar “avatarların gerçek benlięin dijital ortamdaki ifadesi olarak deęerlendirilebileceęi gibi aynı zamanda kullanıcılar tarafından ideal benlięin bir yansıması olarak da ele alınabileceęi”ni göstermektedir. Benlik çalıřmalarında sanal ve fiziki evren farkı bazıları için hala birbirini dıřlayan öęeler

olarak ele alınsa da, bu kavramları birbirini etkileyen, geçişken unsurlar olarak ele almak daha çok tercih edilir hale gelmiştir. Avatarlar gerçek benliğin ortaya çıkması için elverişli bir araç olarak görüldüğü gibi ideal benliğin anlaşılması için de bir ortam olarak görülmektedir. Sanal dünya sayesinde benliğin yeni özelliklerinin ortaya çıkarılması, bunların fiziki dünyanın risklerine maruz kalmadan denenmesi ve pekiştirilmesi ve fiziki dünyaya aktarılması mümkün olmaktadır. Sanal dünya kişiye fiziki dünyada kendi benliği üzerinde yapmakta zorlanacağı değişiklikleri daha kolay gerçekleştirmesine olanak vermektedir. (Nagy & Koles, Schultze & Leahy'den aktaran Sabah, 2016: 119-120, 122-123).

Çıkarılacak sonuçlar şöyle özetlenebilir:

1. Fiziki evrende sahip olunan benlik özellikleri sanal evrene taşınır.
2. Sanal evren ve avatarlar bu anlamda “gerçek” benliği keşfetmek ve üzerinde inceleme yapmak için iyi bir laboratuvarıdır. Fiziksel olarak ve kişilik özelliklerinden oldukça farklı avatar kullanımlarında bile kullanıcının benliğini yansıttığı görülmüştür.
3. Sanal evrende avatar kullanımı ideal benliği yansıttığı ve gerçek benlik ile avatarın benliği birbirinden ayrılmadığı için bu iki kavram geçişken hale gelmiştir. Sanallık sayesinde arasındaki çatışma azaltılabilir.
4. Avatar ile elde edilen ideal benlik özellikleri fiziki evrene ve gündelik hayata taşınır. Bu sayede risksiz bir şekilde kişinin benliğinin farklı yönlerini deneme imkânı olur (Sabah, 2016).

Turkle'a göre sanal dünyalarla etkileşim yetişkinlerin çözülmemiş meseleleri yeniden ele alıp işleyebilmelerini ve genel olarak yaşamın tanımını, amacı ve zeka ile ilgili sorular da dahil olmak üzere benliğin doğası üzerinde düşünmek için “ikinci şans” sağlar. Bilgisayarın başında tek başına olan birey için geçerli olan bu durum, MUD'larda olduğu gibi diğer insanlarla etkileşim kurmak için kullanıldığında daha yüksek bir güce ulaşır. Sanal dünyayla tek başına etkileşim bilgisayarı kontrol ve ustalık etrafında merkezlenen kimlik sorunları için genellikle kullanılırken, sanal dünyaların iletişim aracı olarak kullanıldığı yerde işbirliği ve samimiyet için kapasite geliştirmek daha fazla alan vardır. Bu araç, benliğin kendi doğasını ve gücünü yansıtacağı sosyal bir bağlamı keşfetmesini sağlar. Turkle kullanıcı tarafından “daha gerçek” olarak

nitelendirilip “sanal” kavramıyla çelişen bu dünyaların gelecekte sosyal bilimlerin çalışma konularının ne olacağını habercisi olduğunu belirtir (Turkle, 1994: 159). Turkle’ın araştırma konusu olan MUD’ların sahip olduğu avatar / karakter, sanal ortam, sanal topluluklar, etkileşim, iletişim gibi özellikler, VR teknolojisi ile benzerlik gösterdiği için aynı referansların VR dünyası için de geçerli olduğu söylenebilir. Ayrıca kuşatmalı bir VR ortamında sanal bedenlerin ve kimliklerin kişinin benliği ile daha bütünleşik durumda olacağı göz önüne alınırsa bu etkilerin daha da kuvvetli olacağını söylemek yanlış olmaz.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

POPÜLER KÜLTÜR ÜRÜNLERİNDE HAKİKAT KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ

Teknoloji devrimi sadece bilgisayarları, elektronik ve mobil cihazları, yapay zeka ve robot teknolojisini kapsayan teknik ve bilimsel bir süreç değildir. Toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel hayatı, ilişkileri, düşünme yapısını, alışkanlıkları vb. kökten değiştiren bir devrimdir. İnsan hayatı ister bireysel ister kamusal alanda olsun teknolojik bir sistem içinde dönüşmektedir.

Gerçek zamanlı bilgisayar simülasyonu olan VR, iletişim, eğitim, sanat, ticaret vb. birçok alanda yeni bir iletişim dili yaratarak toplumda heyecan ile karşılanmıştır. VR'in gücü sadece macera dolu oyunları yaratabilmesinde değildir. VR eğlenceden seyahate, iş hayatından sağlığa, sanattan eğitime her sektörü geliştirmeyi vaat etmektedir. Seyirci / kullanıcı bir sinema filmini, varlığına tepki veren karakterlerle aynı ortamda bulunarak izleyebilir. Uçak bileti almaya gerek kalmaksızın dünya üzerinde herhangi bir yere seyahat edebilir. Bir grup sanat öğrencisi sınıftan ayrılmadan Louvre'a ziyarete gidebilir. Birkaç yıl önce, Miami'de bir çocuk cerrahı VR kullanarak, hayatta kalması beklenmeyen bir bebeği, bebeğin kalbinin üç boyutlu bir taramasını kullanarak ameliyat etmiştir (Rubin, 2018).

Teknolojinin ve insanlığın geldiği bu noktada “Ben kimim? Nereye gitmekteyim? Tam olarak neler oluyor?” gibi batı felsefesinin bu temel soruları, her zaman kaynağı ne olursa olsun, iyi bir materyale bağlı kalmaya eğilimli olan bilim kurgu alanının da sorularıdır. Bu felsefi problemler üzerinde düşünmenin en iyi yollarından biri, şeylerin nasıl değiştiğini anlamaya, sonuçların ne olacağı, o anda nasıl hissedileceği dair düşünce deneyleri yapmaktır. Bununla birlikte, bilim kurgunun standart hikâyelerinin çoğunun büyük felsefi rezonansları vardır. Aynı zamanda felsefi kaygıların aynı zamanda büyük bir hikâye jeneratörü olduğu da kabul edilmelidir (Kanavey, 2005: 63 - 64).

Gerçekliğin doğasını tartışmak için kullanılan standart metaforlardan biri, Descartes'ın, beyni bir kutuda tutan ve gerçeğin hayalî görüntüleriyle besleyen aldatıcı iblisidir. Bir diğeri ise Platon'un mağarası, mahkumların dünyayı, titrek bir ateşin

gölgesi aracılığıyla yorumladıkları yer. Bütün bunların bilim kurgudaki yankıları, hem yazılı biçiminde hem de filmlerde bulur; Wachowski kardeşlerin The Matrix (1999) 'da gösterdiği dünya, Descartes'ın iblis kurallarının olduğu bir dünyadır (a.g.e).

VR teknolojisi üzerine araştırmalar ve bilim kurgu edebiyatı, sinematografisi, birbiriyle yakından ilişkilidir. ABD'li bilim kurgu roman ve kısa hikâye yazarı Philip K. Dick'in eserleri⁷⁴, VR ve yapay zeka alanında bugün dünyanın dört bir yanındaki araştırma laboratuvarlarında yer alan pek çok projeyi önceden haber vermişti. Bilim kurgu ve bilimsel araştırma arasındaki çizgi geçişkendir: bilim insanları ve mühendisler etkili siberpunk yazarlarından ilham alarak çalışma yürütebilir veya yazarlar teknoloji konusunda fikir toplamak amacıyla laboratuvarları ziyarette bulunabilir (Blascovich & Bailenson, 2011: 230-231). Örneğin sanal gerçeklik araştırmasının öncülerinden biri olan Jaron Lanier, “Neuromancer”⁷⁵’in yazarı William Gibson’la sık sık işbirliği yapmıştır.⁷⁶ Ayrıca sanal gerçeklik derslerinde ve araştırmalarında erken dönem siberpunk metinleri ciddi akademik metinler olarak ele alınmaktadır.⁷⁷ Teknoloji ve kurgu kesişiminde ortak vizyonlar ve perspektifler için muazzam bir potansiyel vardır.

VR, siberpunk (cyberpunk⁷⁸) filmleri ve bilim kurgu literatüründe yaygın temalardandır. Bu türün yazarları, insan-makine iletişimi ve insan-bilgisayar etkileşiminin geleceği hakkındaki vizyonlarını göstermek için VR kullanırlar. Modern dünyadaki pek çok şeyde olduğu gibi VR fikrinin kökenleri Antik Yunan’a uzanır. VR bilim kurgusunun en eski örneği sayılabilecek “Mağara Alegorisi”, Yunan filozofu Platon tarafından “Cumhuriyet” adlı kitap kitabının başında tanımlanmıştır. Eski bir yer altı mağarasında bir duvara bakarak oturan zincirlenmiş bir grup mahkum, doğumdan

⁷⁴ Dick'in 1965'te yazdığı “Sizin İçin Topyekûn Hatırlayabiliriz” hikâyesi “Gerçeğe Çağrı” (Total Recall - 1990), “Android’ler Elektrikli Koyun Düşler mi?” romanı “Bıçak Koşucuları” (Blade Runner - 1982), “İkinci Tür” kısa öyküsü “Çılgınlıklar” (Screamers - 1995), “Azınlık Raporu” öyküsü “Azınlık Raporu” (Minority Report - 2002) filmine uyarlanmıştır. Yazarın eserlerinden uyarlanan film sayısı 16’dır.

<http://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/philip-k-dickin-eserlerinden-uyarlanan-filmler/> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

⁷⁵ Neuromancer, “siberuzay” terimini icat eden ve gelecekteki sanal gerçeklik evrenini başarıyla tasvir eden Gibson’un kült romanıdır.

⁷⁶ Jaron Lanier’in, Gibson ile işbirliğini anlattığı röportajı için Bkz. <http://www.scielo.org.co/pdf/difil/v12n19/v12n19a01.pdf> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

⁷⁷ Siberpunk eserleri ve sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimi arasındaki ilişkiyi incelemek için: <http://www.scielo.org.co/pdf/difil/v12n19/v12n19a01.pdf> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

⁷⁸ “Siberpunk ya da Siber çılgınlık, "yüksek teknoloji, düşük yaşam" şeklinde özetlenen bir dünya şekli çizen bilim kurgu alt türü” <https://tr.wikipedia.org/wiki/Siberpunk> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

bu yana, sadece duvara yansıtılan gölgeleri görmektedir. Esirlerin arkasında yer alan başka insanlar ateşin önündeki nesnelere geçerek ve etkileşimde bulunarak gölgelere neden olur. Ancak bu insanları göremeyen mahkumlar için bu gölgeler gerçeğin yerini almıştır. Mahkumların gerçeklik anlayışı, kuklacılar tarafından tanımlanan sınırlı görüşe dayanmaktadır (Platon, 1937: 514-516). Gerçeklik ve görünümü üzerine bir projeksiyon olan Platon'un mağara benzetmesi, kuşatmalı VR sistemi C.A.V.E.⁷⁹'in isminin esin kaynağı olmuştur. 1999 yapımı Wachowski kardeşlerin yazıp-yönettiği bir bilim kurgu filmi olan Matrix⁸⁰ filminin konusu ile Platon'un mağarası arasında büyük benzerlik vardır.

Daniel F. Galouye'nin "Simulacron-3" adlı romanı, pazarlama araştırması için kullanılan bir sanal şehir simülasyonunu anlatır. Galouye'nin romanı, Rainer Werner Fassbinder tarafından Tel Üzerinde Dünya (Welt am Draht⁸¹ - 1973), Josef Rusnak tarafından On üçüncü Kat (The Thirteenth Floor⁸² - 1999) filmlerine uyarlanmıştır. Siberpunk romanı "Neuromancer"de William Gibson, bilgisayar **hacker**'ı Case'in hikâyesini anlatır. Roman, Case'in işverenlerinden hırsızlık yapmasından sonra sinir sisteminin hasara uğratılması, böylece artık siber uzaya erişememesi ile başlar. Sonunda ise Neuromancer adında başka bir AI ile birleşip yeni, daha güçlü bir dijital varlık haline gelir (Gibson, 1998).

Neal Stephenson üçüncü romanı "Parazit"te (Snow Crash) federal hükümetin neredeyse tüm güç ve mülkleri özel kuruluşlara tahsis ettiği yirmi birinci yüzyılın distopik bir vizyonunu anlatır. İnsanlar gerçek dünyada şiddetten ve baskıdan kaçmaya çalışarak kendilerini "Metaverse"ya kaptırırlar. Metaverse, oyuncuların avatarlar tarafından temsil edildiği, paylaşımlı, VR tabanlı kitlesel çok oyunculu oyundur. Stephenson'un yarattığı "Metaverse" sanal gerçeklik evreninin, birçok filme ilham olduğu gibi, devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunlarının (MMORPG) temeli olduğu düşünülmektedir (Steinicke, 2016: 20 – 25).

⁷⁹ <https://whatis.techtarget.com/definition/CAVE-Cave-Automatic-Virtual-Environment> Erişim Tarihi: 02.06.2018.

⁸⁰ https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref=fn_al_tt_1 Erişim Tarihi: 02.06.2018.

⁸¹ <https://www.imdb.com/title/tt0070904/> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

⁸² <https://www.imdb.com/title/tt0139809/> Erişim Tarihi: 02.06.2018.

Vernor Vinge'nin 2006'daki bilim kurgu romanı "Rainbows End" 2025'in iki farklı kişi görüşünden fütüristik bir vizyonunu anlatır: dünyaca ünlü şair ve profesör Emeritus Robert Gu ve torunu Miri. Teknolojik gelişmeler sayesinde, teknofobik kahraman Profesör Gu, Alzheimer hastalığından 20 yıl sonra iyileşir. Gu, hatırladığı dünyadan tamamen farklı, hemen hemen tüm insanlar ve nesnelerin bilgisayar aracılığıyla birbirine bağlı olduğu, yapay gerçeklerin hüküm sürdüğü bir dünyaya adapte olmaya çalışır. Sanal ve gerçekliğin kesintisiz bir süreklilik içinde olduğu yeni bilgi çağının nasıl üstesinden geleceğini öğrenmek dışında bir seçeneği yoktur.⁸³

Ernest Cline'in romanı "Başlat"ta (Ready Player One), 2044 yılındaki distopik bir gelecek tanımlamakta ve OASIS olarak bilinen sanal gerçeklik ortamı, yaşamak için tek zevk alınan yer olarak görülmektedir. Bu dünyada gündelik hayat rutinleri ve kurumları büyük ölçüde OASIS'e kaymış durumdadır. OASIS, sanal bir toplumun yanı sıra devasa çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunu olarak da işlev görür. OASIS'in yaratıcısının ölümü üzerine, OASIS içinde gizli bir paskalya yumurtası bulma hedefi ile bir yarışma başlatılır. İlk bulmacayı çözen kişi OASIS üzerinde kontrol sahibi olacak ve böylece dünyanın en güçlü insanı olacaktır. Hayatta kalmak için oyuncu Wade'in yarışmayı kazanması gerekmektedir ama aynı zamanda OASIS'e erişim sağlayan global iletişim şirketi Innovative Online Industries'e karşı da rekabet etmek zorundadır (Steinicke, 2016: 20 – 25).

Son yıllarda teknolojiye ileri adımlar, güçlü mikroçipler ve hızlı internet gelişmeleri, bilim kurgu edebiyatında olduğu gibi film yapımında da devrim yaratmıştır. Sanal imgenin, fiziksel gerçekliğin kendisinden daha canlı ve gerçek olduğu fikri yaygınlaşmaya başlar: "Fiziki gerçeklik"le kıyaslandığında, "sanallık" alanının sınırsız olduğu varsayılmaktadır. Filmlerde sanal dünyaları ele alış genellikle şu temalar etrafında döner:

- Daha iyi, daha mükemmel bir dünya için özlem
- Distopik vizyonlar
- Dünyayla ilgili veya dünyanın bir yanlısına olabileceği ile ilgili temel şüpheler,

⁸³ <https://www.pandora.com.tr/kitap/rainbows-end/156339> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

- Yapay dünyalar, paralel dünyalar, geiş motifleri,
- Yapay varlıklar, yapay zeka,
- Sanal dünyanın uzantısı olarak ortam: insan vücudu,
- Daldırma, sanal dünyalara daldırma,
- Sanal cinsiyet, fantezilerin memnuniyeti,
- Sanal denetim ve kontrol karşıtlığı,
- Hafıza, kimlik (Laszing, 2013: XIV).

Gerçeklik ve simülasyon ile ilgili filmler en genel liste olarak şöyle özetlenebilir: Tel Üstünde Dünya (Welt Am Draht, Rainer Werner Fassbinder, 1973), Tron (Tron, Steven Lisberger, 1982), Deneyim Makinesi (Brainstorm, Douglas Trumbull, 1983), Gerçeğe Çağrı (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990), Bahçıvan (The Lawnmower Man, Brett Leonard, 1992), Aç Gözünü (Abre Los Ojos, Alejandro Amenábar, 1997), Matrix (Matrix, Wachowski Kardeşler, 1999), 13. Kat (Thirteenth Floor, Josef Rusnak, 1999), Varoluş (EXistenZ, David Cronenberg, 1999), Hücre (The Cell, Tarsem Singh, 2000), Vanilla Sky (Vanilla Sky, Cameron Crowe, 2001), Simone (S1m0ne, Andrew Niccol, 2002), Matrix Reloaded (Matrix Reloaded, Wachowski Kardeşler, 2003), Matrix Revolutions (Matrix Revolutions, Wachowski Kardeşler, 2003), Sessiz Tepe (Silent Hill, Christophe Gans, 2006), Suretler (Surrogates, Jonathan Mostow, 2009), Avatar (Avatar, James Cameron, 2009), Tron Efsanesi (Tron, Joseph Kosinski, 2010), Başlangıç (Inception, Christopher Nolan, 2010), Yaşam Şifresi (Source Code, Duncan Jones, 2011) Gerçeğe Çağrı (Total Recall, Len Wiseman, 2012), Başlat (Ready Player One, 2018).

Özellikle erken dönem sanal gerçeklik filmlerinin ortak noktası karanlık gelecek tasviridir. Fiziki dünya kaos ve çöküşün eğişinde, insanlık sürekli büyüyen teknoloji karşısında umutsuzluk ve atıllık içindedir. Dünya kıtlığa, yoksulluğa, hastalığa, savaşa, iklim deęişikliğine, dünya çapında enerji krizlerine yenik düşmüştür. İnsanlar bu “anlamsız” dünyada yaşamaktan yorulmuş, ancak VR evreninde anlam bulmaktadır. Ancak bu filmlerde VR teknolojisi insanları pasifize eden, kan emici, makinelerin insanları sömürdüğü teknoloji olarak resmedilmiştir. 90’lardan bu yana teknolojinin ilerlemesiyle VR’a bakış açısı deęişir. Bireysel yaşantılardan kurumsal ilişkilere, fiziki

dünyadan sanal dünyaya göç gerçekleştikçe, bu değişimin popüler kültüre yansımaları da gerçekleşmeye başlamıştır. 2018 yapımı *Başlat* filmi buna en uygun örnektir.

1990’lerden bugüne sanal gerçeklik temalı filmlerin finalleri incelendiğinde sanal evrenlerin yok edilmek istenmesinden – sanal evrenlerin korunması veya tercih edilmesi aşamasına geçildiği gözlenmektedir (Tablo 3.1):

Tablo 3.1: 1973 – 2018 arası VR temalı filmlerin finalleri.

Filmin Adı	Orijinal Adı	Yıl	Finali
Tel Üstünde Dünya	Welt Am Draht	1973	Sanal gerçeklik aldatmaca olarak gösterilir. Filmin Türkçeleştirilmiş ismi “Yalan Dünya”dır.
Tron	Tron	1982	Sanal gerçeklik evreni yok edilir.
Deneyim Makinesi	Brainstorm	1983	Deneyim makinesinin bulunduğu laboratuvar bombalanarak yok edilir.
Bahçıvan	The Lawnmower Man	1992	Sanal Gerçeklik laboratuvarı bombalanarak yok edilir.
Matrix 1	Matrix 1	1998	Sanal Gerçeklik evreni ve makinelere savaş açılır.
13. Kat	Thirteenth Floor	1999	Sanal gerçeklik yanılsama olarak gösterilir.
Varoluş	EXistenZ	1999	Sanal gerçeklik sistemleri ve yaratıcısı öldürülür.
Simone	S1m0ne	2002	VR avatari Simone yok edilir.
Suretler	Surrogates	2009	VR aracılığıyla kullanılan avatarların fişi çekilir.
Avatar	Avatar	2009	VR kullanan Jake Sully, fiziki evreni terk eder.
Başlangıç	Inception	2010	Dom Cobb, VR içinde yaşamayı daha çok tercih etmektedir.
Tron Efsanesi	Tron	2017	VR evreni yok edilir.
Başlat	Ready PlayerOne	2018	OASIS binlerce üyesi tarafından kurtarılır.

Rubin (2018) gibi sanal gerçeklik arařtırmacılarına göre Steven Spielberg filmi Bařlat'ın (Ready Player One) dnyasında kullandıđı ve her řeyi kapsayan OASIS VR evreninin (ve temel aldıđı Ernest Cline kitabının) gerekleřme ihtimali ok yakındır. Gelecek on yıl iinde bař dndrc bir sırama olacađı grlmektedir. Kulaklıklar dnřecek ve hafifleyecek, ekranlar dođal insan grřne daha yakın bir zme dođru ilerleyecektir. Bu sebeple gelecekte nasıl bir evrende ve gereklik anlayıřında yařanacađına dair ıřık tutması aısından bu filmlerin incelenmesi nemlidir. Arařtırmada rneklemeyi řekillendiren konu gerekliđin nasıl ele alındıđıdır. Nitel arařtırmada kullanılan stratejilerden, “teori temelli” (Creswell, 2016: 158) rnekleme tr seilmiř, tezin varsayımına uygun dřen rnekler seilmiř, detaylı incelenmiř ve test edilmiřtir. Bu rneklemenin, evrenin tz ile ilgili ikibin yıllık tartıřmanın vardıđı noktayı gzlemlemeyi sađlaması amalanmaktadır. 90'ların fiziki gerekliđin savunucusu filmler dizisine rnek olarak klt film Matrix, ara geiř ařamasının nemli sembol olabilecek Avatar, son dnemi temsilen de Bařlat filmleri incelenecektir. Sanal gerekliđi tema olarak ele alan TV ve internet dizileri kapsam dıřında tutulmuřtur.

İnceleme kapsamında gereklikle kurulan iliřkinin zaman iinde filmler bazında nasıl deđiřtiđi bazı tematiklerle ele alınacaktır. Sanal gerekliđi tercih etme nedenleri zerinde durulurken fiziki evren – sanal evren farkı arařtırılacaktır. Sanal – fiziki evren farklarının ortaya koymak insanların kendi bedenlerinin ve fiziksel dnyanın kısıtlılıklarından bahsetmektir. Arařtırmanın ana sorusu bu kısıtlılıkları VR aracılıđıyla ařabilmenin, filmlerde seyirciye nasıl yansıtıldıđıdır. Blm 2.4'de ele alınan “sanal evreni avantajlı kılan zellikler” bařlıkları řu tematiklere dnřtrlmřtr:

- Bedensizleřme ve lmszlk
- Zaman ve uzamın ortadan kalkması (fiziksel ve sanal ortam nasıl tasvir ediliyor?)
- Ařk, cinsellik ve toplumsal cinsiyet rolleri
- Kendini gerekleřtirme

Bu bařlıklar ercevesinde řu sorulara yanıt aranacaktır:

1. Bu fark VR temalı filmlerde 1990'lardan itibaren (Matrix, Avatar, Bařlat filmleri rneklemesinde) nasıl ele alınmıřtır?

2. Sanal ve maddi evren, bedenle ilişki bakımından nasıl ele alınmaktadır?
3. Filmlerde sanal ve fiziki evrenin sunuluşu anlatısal ve biçimsel olarak neyi temsil etmektedir?
4. Filmlerde aşk, cinsellik ve cinsiyet rolleri VR aracılığıyla değişikliğe uğramış mıdır? Bu değişim olumlu mu olumsuz mu yansıtılmıştır?
5. Filmlerde sanal dünya, avatar kullanımı ve benlik ilişkisi nasıldır? Sanal dünyada elde edilen ideal benlik fiziki dünyadakini etkileyip dönüştürdü mü? Başka biri yaptı mı? Bu değişim olumlu mu olumsuz mu yansıdı? Gerçek bedeni ile sanal olanı arasındaki ayrılık ve bu farklılıklar öznelliğini nasıl etkilemiştir?
6. Filmlerde gerçekliği ele alış nasıldır? 1990'ların fiziki dünyayı ele alış ve "fiziki gerçekliğin" savunucusu olmaktan "yapay gerçekliğe" kayış filmlerde nasıl gözlenmektedir?

3.1.Matrix, Avatar ve Başlat Filmlerinin Konusu Ve Künyeleri

3.1.1.Matrix Filmi Özeti ve Künyesi

Üç bölümden oluşan bilim kurgu dizisi Matrix, 1999 yılında Matrix 1 ve 2003 yılında Matrix Reloaded ve Matrix Revolutions isimleriyle Wachowski kardeşler tarafından çekilmiştir. Kullandığı yüksek ve yenilikçi teknoloji ile büyük başarı yakalayan film, gelişmiş hikâyesi ile de uzun süre üzerine filozoflardan siyasetçilere her kesimin uzun süre konuştuğu kült bir film haline gelir. İnsan ve makina arasındaki son bir savaşın işlendiği distopik senaryosu, küreselleşen teknolojiler ve sanal gerçeklik temalarını ele alır. Distopya, din, maneviyat, felsefe ve teknolojinin bir karışımı olan hikâyesinde, "gerçek nedir?" "neden buradayız?", "dünya neden böyle?" sorularına detaylı yer ayırmış filmlerdendir (Laszig, 2013: 287, 291).

Film, kurumsal bir firmada bilgisayar yazılımcısı olarak çalışan Thomas Anderson'ın, bilgisayarına gelen bir mesajla tüm dünyasının değişmesini anlatır. Anderson aynı zamanda hacker'lık yapmaktadır. Yaşadığı dünya ile tam olarak açıklayamadığı bir huzursuzluk duymaktadır. Mesajı gören Anderson bu konunun peşine düşer. Bir gece kulübünde Trinity ile tanışan Anderson, onun yönlendirmesi ile

kendisini bir direnişçi grubun içinde bulur. Bu grubun lideri Morpheus ona şok edici gerçekleri açıklar. Anderson doğduğundan beri yapay zeka tarafından oluşturulmuş bir sanal gerçeklik sisteminin içinde bir nevi uyutuluyordur. İşi, evi, arkadaşları kısacası tüm hayatı yapaydır. Aslında kendisi bir devasa bir üretim çiftliğinde, bir fanus içinde canlı tutulmaktadır. Onun gibi milyonlarca insandan elde edilen enerji, yapay zeka tarafından kullanılmaktadır. Bu zihin hapisanesinde köle olarak tutulan Anderson, bir seçim yapmak zorunda kalır. Eğer kırmızı hapı seçerse Morpheus'un anlattığı Matrix köle sistemini kendisi deneyimleyecektir. Mavi hapı seçerse, simülasyondaki hayatına hiçbir şey olmamış gibi devam edecektir.

Neo kırmızıyı seçer. Matrix'in ne olduğunu bilmek ister. Thomas Anderson olarak başladığı hayatı sona erer. Bir nevi yeniden doğarak Neo ismini alır. Bu tanımadığı yeni gerçeklikte ve Matrix simülasyonunun hiç deneyimlemediği boyutlarında hayatta kalmak için uzun bir eğitim aşaması geçirir. Aynı zamanda tüm hayatının bir yanılsama olduğu gerçeği ile mücadele etmek zorundadır. Neo ve arkadaşları yapay zekaya ve onun silahı sanal gerçekliğe savaş açar. Bu savaşta Neo kendisini "seçilmiş kişi" olarak bulur.



Fotoğraf 3.1: Matrix 1 Filmi.

Kaynak: <https://www.imdb.com>

Tablo 3.2: Matrix filminin künyesi.

MATRIX 1
Yönetmen: Wachowski Kardeşler
Oyuncular: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Gloria Foster, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Julian Arahanga, Matt Doran, Belinda McClory, Anthony Ray Parker.
Gösterime giriş tarihi: 3 Eylül 1999 (Türkiye)
Bilet gişesi: 463 milyon USD

Kaynak: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_(film)) Erişim Tarihi: 06.06.2018.

3.1.2. Avatar Filmi Özeti ve Künyesi

Titanik (Titanic, 1997), Yaratık 2 (Alien 2, 1998), Terminatör (Terminator, 1998) filmlerinin yönetmeni James Cameron'un yazıp yönettiği Avatar filmi (Avatar,

2009), aynı Matrix gibi uzak gelecekte geçer. Yıl 2154'dür. Kurgusal bir gezegen olan Pandora'da, soyları tükenmekte olan Na'vi adında bir halk yaşamaktadır. Bu gezegen maden bakımından verimlidir. "Unobtanium" (elde edilemez) maddesi, Pandora'da büyük miktarlarda bitkilerde bulunmaktadır ve çok değerlidir. Bu bitkiler ağaca benzer ve bir tanesi Na'vi halkı için büyük önem taşımaktadır.

"Unobtanium" maddesini ele geçirmeye çalışan bir şirket, yerli nüfus ile iletişim kurmak için avatarları kullanır. Bu avatarlar insanlar tarafından sinir sistemi bağlantısıyla kontrol edilen Na'vi bedenlerdir. Bu avatar bedenler, şirketin kendi üretimi olan sanal gerçeklik sistemi aracılığıyla uzaktan erişimle kullanılır ve operatörü yarı insan, yarı Na'vi'li yapar. Şirketin ve onlara hizmet eden askerlerin yanı sıra, orada çalışma yapan bilim insanları da vardır. Onlar da avatar beden kullanır.

Dünyada enerji kaynaklarında sıkıntı söz konusu olduğu için, Pandora'nın madenleri değerlidir. Ancak yerli halk bu madenlerin kullanılmasını istememektedir. Çünkü onlar insan dünyasının değerlerinden çok farklı, başka bir sistemde yaşamaktadır. Pandora'da her canlının nöral olarak birbirine bağlı olduğu, anaerkil bir yapı söz konusudur. Madenin büyük miktarda bulunduğu ağaç, onlar için evrenin merkezi konumundadır. Madenin çıkarılması sırasında ağacın büyük zarar görmesi söz konusudur. Na'vi halkı buna izin vermek istemez. Bu sebeple şirket, hem halkın içine sızmak, hem de bilgi toplamak amacıyla avatar programını kullanır. Avatar bedenleri kullanmak üzere insanlar yetiştirir. Bunlardan bir de eski bir asker olan Jake Sully'dir.

Aslında bu iş önce Jake'nin ikiz kardeşine aittir. Araştırma avatarlarından birini yöneten bilim insanlarından biri Tom Sully'dir. Ancak Pandora'ya planlanan uçuştan kısa bir süre önce ölür. O ölünce görev, avatar bedeni kullanırken sorun olmaması için, DNA'larının aynı olması bakımından Jake'e teklif edilir. Jake bir bilim insanı değil, daha önceki çatışmalar nedeniyle felçli bir askerdir. Bacaklarının tedavi masraflarını karşılayabilmek için bu görevi kabul eder. Ayrıca avatar bedeninin sağlam bacakları da onu cezbeder. Sanal gerçeklik teknolojisi ona bir nevi felçli ayaklarından kurtulma fırsatı verir. Sağlam bacaklarıyla koşar, zıplar, uçar. Jake yeni doğmuş bir bebek gibi bu fantastik gezegeni keşfetmeye başlar. Jake ajan olarak girdiği bu dünyadan ve oranın halkından çok etkilenir. Sanal gerçeklik teknolojisine gitgide kendini kaptırır. Günlerce yemek yemediği bile olur. Na'vi halkından prenses Neytiri ile tanışıp ona aşık olan Sully, bir anlamda fiziki dünyayı terk etmeye başlar. Aynı zamanda şirketin ajanlığını

yapmaktan da vazgeçmeye başlar. Bu durumun fark edilmesi ve görevden geri çağrılmasına rağmen avatarını ve sanal gerçekliği bırakmaz. Jake ve arkadaşları, Na'vi'lerin varlığını tehdit eden işgalcilerin genişlemesine ve Pandora'nın büyüğü eko sistemini tehdit etmesine karşı çıkar. Sonunda tamamen Na'vi halkının yanına geçer ve onlarla beraber savaşmaya başlar. Jake, Pandora'nın tüm klanlarını toplar ve onlara öncülük eder. Başlangıçta ajanı olarak görev yaptığı şirkete karşı savaşır. Fiziki dünyada felçli bir asker iken sanal gerçeklik sistemiyle bir kahramana dönüşür. Tüm bu süreçlerin sonunda şirket yenilir. Jake kendi biyolojik felçli bedeninden tamamen vazgeçerek, Na'vi'li bedenine geçmeye karar verir. Ruh ağacında gerçekleşen bir törenle Jake'nin ruhu avatar bedenine aktarılır. Sully insan bedenini terk eder.





Fotoğraf 3.2: Avatar Filmi.

Kaynak: <https://www.interinlusion.org> Erişim Tarihi: 15.09.2018.

Tablo 3.3: Avatar filminin künyesi.

AVATAR
Yönetmen: James Cameron
Oyuncular: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Joel David Moore.
Gösterime giriş tarihi: 18 Aralık 2009 (Türkiye)
Bilet gişesi: 2,788 milyar USD

Kaynak: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar_(film)) Erişim Tarihi: 05.06.2018.

3.1.3. Başlat filmi özeti ve künyesi

Ernest Cline'in bir bilim kurgu çalışmasından uyarlanan Steven Spielberg'in yönettiği Başlat (Ready Player One, 2018) 2045 yılında geçer. Dünya kıtlık, yoksulluk, enerji krizleriyle boğuşmaktadır. Fiziki dünya yaşanmaz bir hale gelmiştir. İnsanlar yoksulluktan ve kalabalıktan üst üste gecekondular misali evlerde kalmaktadır. Bu karanlık gelecekte insanlar hayattan umutlarını kesmiş, sanal gerçeklik sisteminde yaşamaktadır. Bir anlamda fiziki dünyayı terk etmiş bu insanların kurtarıcısı, herkesin dahil olduğu büyük bir VR sistemi olan OASIS'tir. OASIS sanal gerçeklik oyunundan

daha fazlasına dönüşüp, toplumsal yaşamın yerine geçmiştir. İnsanlar fırsatını buldukları her an OASIS'e bağlanmakta, eğitim, iletişim, eğlence gibi tüm ihtiyaçlarını orada karşılamaktadır.

Wade ailesini çok küçükken kaybetmiş, teyzesi ile birlikte yaşamaktadır. Evleri bir römork parkında dikey olarak yığılmış yığınlardan oluşmaktadır. Wade geceleri bir çamaşır makinesinin üstünde uyur. Wade bu fakir ve umutsuz hayatının tersine, OASIS'te son derece aktif ve sosyaldır. Wade ve arkadaşları sadece avatarları aracılığıyla tanışır. Uzun yıllardır birlikte olmalarına rağmen fiziki dünyada birbirlerini hiç görmemişlerdir. Tüm oyuncular gibi Wade, avatar kimliği Parzival ile özdeşleşmiştir. Hatta birincil kimliği Parzival'dir. OASIS onlara hayal edebilecekleri her şeyi yapabildikleri mucizevi bir evreni sunmuştur. Bu dünyada oyuncu olmak istediği kişi olabilir, gitmek istediği yere gider, ne isterse onu yapar.

Dahi James Halliday OASIS sanal gerçeklik evreninin kurucusudur. Halliday 1980'lerin oyun, müzik, kitap, sinema kültürüne takıntılı bir şekilde bağlı bir kişidir. Yarattığı OASIS evrenini, 1980'ler için büyük bir nostaljiye sahip olan o dönemin video oyunu eserleri üzerine kurar. Wade Halliday'in en büyük hayranıdır. Onun sanal gerçeklik evreni kadar, hayatına ve hobilerine de hakimdir.

Bir gün Halliday vefat eder ve mirasını özel bir oyunun içine gizleyerek OASIS'in kullanıcılarına bırakır. Bu bir Paskalya Yumurtası avıdır. Onu bulmayı ümit eden herkes Halliday'ın 80'lerin pop kültürüne olan tutkusunu paylaşmalıdır. Bu yumurtayı bulacak kişi hem büyük bir servetin, hem de OASIS'in sahibi olacaktır. Bu cazip teklif herkesi harekete geçirirse de uzun bir süre kimse ilk aşamayı geçemez. Bir gün Wade şifreyi çözüp ilk meydan okumayı geçince herkesin dikkatini çeker. Bu şifreyi çözmeyi bir başka şirket de büyük bir arzuyla istemektedir. Ancak eğer şirket OASIS'in kontrolünü ele geçirirse, onu tamamen ticari bir ranta dönüştürmesi söz konusudur. Wade ve arkadaşları buna izin vermek istemez. Filmin karakterleri bir meydan okumadan diğerine atlarken, film, müzik ve video oyunlarını takip ederek ve Halliday'ın sevdiği ipuçlarını bularak problemi çözmeye çalışır.



Fotoğraf 3.3: Başlat Filmi.

Kaynak: <https://www.thetimes.co.uk> Erişim: 15.09.2018.

Tablo 4: Başlat filminin künyesi.

BAŞLAT: READY PLAYER ONE
Yönetmen: Steven Spielberg
Oyuncular: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Lena Waithe, T.J. Miller, Simon Pegg, Mark Rylance.
Gösterime giriş tarihi: 30 Mart 2018 (Türkiye)
Bilet gişesi: 582 milyon USD

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt1677720/> Erişim Tarihi: 11.07.2018.

3.2.Sanal Gerçeklik Evrenini Filmler Üzerinden İnceleme

3.2.1.Bedensizleşme ve Ölümsüzlük

“Bazılarına göre beden ruhun mezarıdır, bedeninin mezarda durduğuna inanırlar. Öte yandan ruh kelimesi kastettiği şeyi bedenle birlikte ifade ettiği için bu ismi alır. Ona bu ismi, bedeninin bir hapisane olduğuna inanan ve hatalarının bedelini bu şekilde ödediklerine inanan orphikçiler koymuştur. Çünkü

hataların bedelini ruh ödemektedir, beden bir hapisanedir ve bu da ruhun korunabildiği duvarlarla çevrili bir alan gibidir. Beden de ruhun hapisanesidir (...) cezası bitene kadar beden burada kalır” (Platon, 2014: 49).

Sanal Gerçekliğin en çok övülen kabiliyeti, kullanıcıyı sanal ortamda içine çekebilme kabiliyetidir. Sihir, sistem tarafından yaratılır, böylece fiziksel olarak aslında olmayan mekân ve orada ikâmet etmeyen birilerinin varlığı hissedilir. Bununla birlikte, bu etki daha da büyülü olabilir. Teknolojik daldırma etkilerine daha derin bir adım, sanal beden kavramında bulunur. Bir özne, sanal ortam içinde sanal bir vücut veya avatar ile tanımlanır. Bu, bir oyunda hangi karakteri kontrol ettiğini fark etmekten farklıdır. Sanal bedenleşme sürecinde, kullanıcıyı sanal bedenle özdeşleştiren süreçler gerçek bedenle olanla aynıdır. Bu önemli bir noktadır, daldırmalı (kuşatmalı) VR’ı diğerlerinden ayıran önemli en özelliğidir. Sanal bedenleşmeyi keşfetmek, öz beden ile zihin arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamayı sağlayabilir⁸⁴. Bundan dolayı, sanal bedenleşme üzerine yapılan araştırmalar sinirbilim araştırmacılarının, psikologların, filozofların ve bilim kurgu yazarlarının ilgisini çeker.⁸⁵

Gibson’ın Neuromancer romanında siber uzayda vakit geçirmenin kıymetli olduğu, fiziksel dünyaya ait bedenın et parçası olarak değerlendirildiği bir sürü vurgu vardır. Sanal gerçeklik; sanal benliklerin gerçek benliğin uzantısı ya da reproduksiyonu anlamına gelmediği, Gibson’ın “dijitalin sonsuz plastisitesi⁸⁶” olarak adlandırarak ön plana çıkarıldığı alternatif gerçeklik vizyonudur. “Gerçek İsimler” (True Names, 1981) siberpunk yazarı Vinge’ye göre, sanal düzlem, fiziksel temsiliyetlerini terk etmeye ihtiyaç duyanlar için özellikle caziptir.⁸⁷

⁸⁴ <https://www.matrise.no/2018/07/virtual-embodiment/> Erişim Tarihi: 11.07.2018.

⁸⁵ Sanal bedenler üzerine yapılan araştırmalarla ilgili daha fazla bilgi edinmek için Twitter’da şu hesaplar takip edilebilir; @melslater (Mel Slater), @mavi_sanchez (Mavi Sanches-Vives), @ThomasMetzinger (Thomas Metzinger), @vbwks (Virtual Bodyworks).

⁸⁶ Plastisite (plasticity): Yoğrulabilirlik, plastiklik, esneklik, şekil verilebilirlik. <http://www.nedirnedemek.com/plastisite-nedir-plastisite-ne-demek> Erişim Tarihi: 11.07.2018.

⁸⁷ Niiniluoto, 2011: 10, <http://www.scielo.org.co/pdf/difil/v12n19/v12n19a01.pdf> Erişim Tarihi: 12.07.2018.

“Ve sonra, zamanın başlangıcından beri, gerçekliği sevmeyen, başka bir dünya isteyen insanlar vardı ve eğer azıcık bir şans verilirse sonsuza kadar orada yaşayacaklardı... asla hareket etmeyecek, gerçek dünya bedenlerini asla kullanmayacaklardır.”⁸⁸

2018 yapımı TV dizisi *Reverie*, son derece gelişmiş bir sanal gerçeklik programında kendi fantezileri ve dünyalarında yaşamaktan mutlu, fiziki dünyayı reddeden ve sanal dünyada kendini kaybeden sıradan insanları konu eder.⁸⁹ Bu insanlar fiziki dünyada komaya girme, aşırı heyecandan biyolojik kalbin taşıyacağı geçirme, son kertede hayatını kaybetme riskine rağmen siber uzaydan çıkmayı reddeder. Dış gerçeklik gibi fiziki bedenleri de umurlarında değildir.

Neuromancer'da biyolojik beden küçümsenir, et parçasına indirgenir. Gibson romanda simülasyon evreninden sinir sistemi hasara uğratılarak dışlanan Case 'i şöyle anlatır:

“Hasar küçük, görünmez ve tamamen etkiliydi.

Siberuzayın gövdesiz mutluluğu için yaşayan Case için bu her şeyin sonuydu. Gözde bir kovboy olarak sık sık uğradığı barlarda, hakim elit tavra göre, insan gövdesi pek de makbul değildi. Gövde etti. Case, kendi gövdesinde hapis düştü.” (Gibson, 1998: 13).

Matrix'te Neo'nun bedeniyle ilişkisi *Matrix*'ten kurtarılma sürecinden itibaren farklılaşır. Bu kurtarılma anından sonra Neo, hem *Matrix*'te hem de VR dışında bedenine yabancılaşır. *Matrix*'te o zamana kadar bildiği tanıdığı tüm kurallar gibi bedeniyle ilişkisi de değişmiştir. O zamana kadar gerçek kabul ettiği bedeni bir aldatmacadır. Bedeninde delikler olmasına rağmen sanal gerçeklikte bunlar görünmez, bir anda vücudu akışkanlaşabilir, ağzından akan kan gerçek değildir, bir anda dövüş sporları yapabilir hale gelebilir. Neo, *Matrix* avatarının gerçek olmadığı bilinciyle onunla mesafeli ilişki kurar. Keyifle yemek yediği, sanal bedeninin avantajlarını salt kendisi için deneyimlediği görülmez. Filmde kötü karakterler bedensel hazların keyfini çıkarırken (Cyper'ın bifteği, *Matrix Reloaded*'da Fransız'ın şaraplar, tatlılar ve kadınlarla ilişkisi gibi), ya da kahin kehanetlerini sıcak kurabiyeler, kahve, sigara, şeker

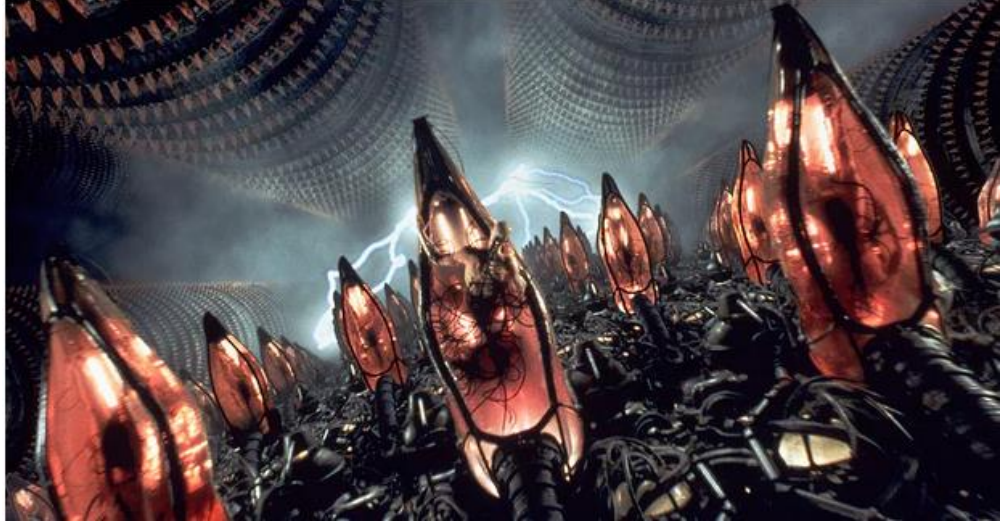
⁸⁸ A.g.e.: 15

⁸⁹ <https://www.imdb.com/title/tt6461746/> Erişim Tarihi: 11.07.2018.

eşliğinde aktarırken Neo orada sadece bir misyon gereği bulunur. Avatar bedeniyle özdeşleşmez, onu bir kabuk gibi giyer, bir silah gibi kullanır.

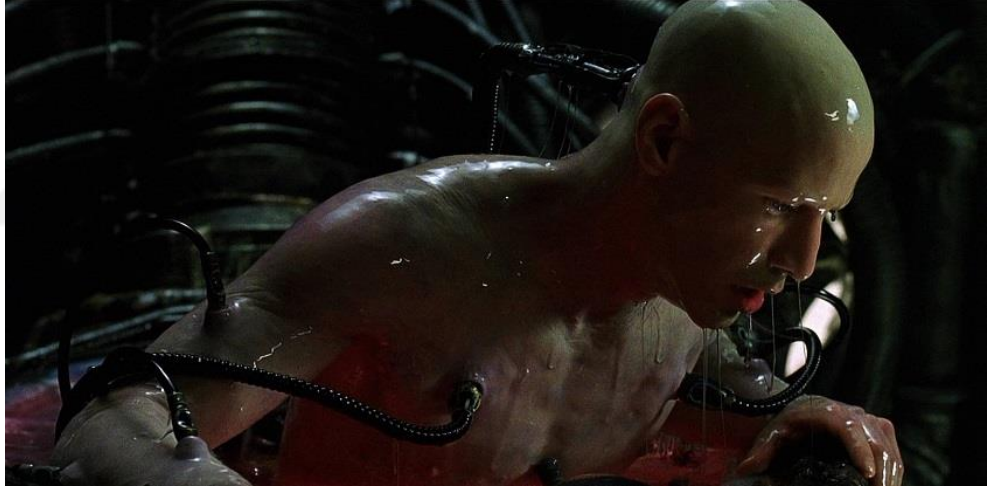
Neo üstelik biyolojik bedenine de yabancısıdır. İlk kurtarıma anında kamera sonsuz fetüs alanlarının korkunç görüntüsünü ortaya koyacak şekilde üreme çifliğini gösterir (Fotoğraf 3.4). Fetüsün hayatının ilk anlarından itibaren, makineler, onun beynini ve sinir sistemini doğrudan uyarmak için duyuşsal organlarını aldatır ve sürekli onu olmayan bir dünyanın simülasyonu ile besler. Bu “hayal dünyası” na bağılı olarak insan kiři, kendi başına bir dünyada, kendi kendine bir varlık olarak, bilgisayar programlı bir sanal evrende yaşamakta, tamamen yalıtılmış bir yapay zihinsel gelişimden geçmektedir. İnsanlar, gerçeklik ve kopyası arasındaki farkı algılayamaz. Yapay zeka ve Matrix, küresel bir sanallaştırma deneyimi gerçekleştirir. İnsan zihinsel aktivitesinin elektrik enerjisini yakalamak için bir sistem inşa eden yapay zeka, insan vücudunu harekete geçiren enerjiyi bloke eder ve bunu Matrix'in süreçlerine güç veren ateşlemeyi sağlamak için kullanır (Kimball, 2001: 178). İnsanlar, kısaca, bir “kavanoz içinde beyin”lerden başka bir şey değildir. Filozof Hilary Putnam'ın ve Descartes'ın, deneyimlerin insanın kendisinden değil, şeytani bir dehadan kaynaklandığı şeklindeki düşünce deneylerinin yeniden gündeme gelmesi söz konusudur. “Kavanoz içinde beyin” “kavanoz içinde beden” şeklinde güncellendiğı bu sistemde beden hiç kullanılmamıştır.

Aslında bu durum gerçek hayatta VR teknolojisinin bütün bedeni oyuna davet eden yapısına uymaz. Ancak filmin sanallaşmanın her yönüyle olumsuz yansıtıldığı kurgusunda VR insanları yalıtma, bir oyuna ikna etme, uyuşturma aracıdır. Bu ortamda beden işlevsizdir. İnsan zihni ve bedeni arasında bağlantı kopmuştur. İnsanlar fiziki bedenlerinin farkında değildir, neye benzediğine dair fikirleri yoktur, başka bir bedene sahip olduklarını zannetmektedir. Fetüs alanında adeta bir bebek gibi yeniden doğan Neo var olduğunu sandığı saçlara sahip değildir. “Nebuchadnezzar” gemisinde hiç kullanmadığı kasları iyileştirilir, hep sıvılarla beslendiğı için çiğnemeyi, yemek yemeyi öğrenir. Neo dış gerçeklikte aynı bir bebeğin büyüme aşamalarında bedeniyle yaşadığı süreçleri tekrar yaşar.



Fotoğraf 3.4: Matrix'te fetus alanı / Kavanoz içinde bedenler.

Kaynak: Matrix, 1999



Fotoğraf 3.5: Neo'nun hiç görmediği fiziki bedeni.

Kaynak: Matrix, 1999

Aynı şekilde sanal bedeni de yeniden şekillenir. Matrix'te Anderson olarak yaşadığı, tecrübe ettiği ve hakim olduğu beden ilişkisi tamamen değişmiştir. Neo'nun yapay zeka ve Matrix'le girişeceği savaş için büyük bir hazırlık sürecine girmesi gerekir. Bu amaçla, filmin öyküsünün büyük bir kısmı Neo'nun sanal antrenmanına, yani Matrix'in dünyasında kendi imgesini / bedenini manipüle etme pratiğine ve onun

testine ilişkindir (a.g.e.: 179). Matrix sanal gerçeklik filmlerinin erken dönemlerini temsil ettiği için, bu tür bir antreman uzun uzun gösterilir. Ünlü “I know Kung Fu”⁹⁰ sahnesi seyirciye sanal gerçeklik evreninde neler yapılabileceğini tanıtmak için kısa bir tur gibidir. Neo'nun simülasyon evreninde avatarına hakim olabilmesi için, sanal kişiliğinin fiziksel bedeninin kısıtlılıklarını bir kenara atması gerekir. Üstelik onun sanal vücudu Matrix programlarının sınırlarını bile aşabilir. Matrix'in yeniden programlanmasını engelleyecek sınırlar yoktur. Neo daha sonrasında bu kontrolün sırrını öğrenip eyleme geçirir. Morpheus'un açıkladığı gibi:

Matrix ilk inşa edildiğinde, istediği şeyi değiştirme, Matrix'i uygun gördüğü gibi yeniden yapma yeteneğine sahip bir adam vardı. İlkimizi serbest bırakan ve bize savaşın sırrını öğreten bu adamdı; Matrix'i kontrol edin ve geleceği kontrol edin.

Destansı savaşın sonunda, Ajan Smith Neo'yu öldürüyormuş gibi görünür; Neo'nun VR bedenine yapılan son bir saldırı, Neo'nun gerçek bedenine de etki eder. Matrix filminde sanal gerçeklikte ölüm, fiziksel dünyada da ölmek anlamına gelir. Morpheus'un söylediği gibi “beden, akıl olmadan yaşayamaz”dır. Ancak Trinity bu sonucu reddeder. Trinity sevginin diriliş gücüne olan inancını duyurur:

Ölmüş olamazsın Neo, ben seni seviyorum çünkü. Beni anlıyor musun? Seni seviyorum!

Aniden Neo'nun sanal gözleri açılır, bedeni ölümden sıyrılır. Matrix'in daha önce Neo'ya nüfuz ettiği gibi, Neo bir ışık kümesi haline gelip Ajan Smith'in içine girer. Matrix'in sonunda, Neo VR'da bedensizleşmenin en son boyutuna ulaşarak, kendisini Ajan Smith'i “kuşatan, solduran, yok eden,” bir formun sonsuz güçlü biçimine dönüştürür.

⁹⁰ “Kung Fu biliyorum.”

Sanal gerçekiğin insana vadettiđi ölümsüzlük fikri Matrix'te tersine işler: bir kiři Matrix simülasyonunda ölüyorsa “gerçek” dünyada da ölür. Bunu Morpheus “beden zihinsiz yaşayamaz” diyerek ve zihnin ancak bir bedenin içinde var olabileceđi tezinden yola çıkarak açıklar. Düşünür Slavoj Zizek (2014), SG'nin mantığına ters bu durumun çelişkesine dikkat çeker. Matrix'teki sanal varoluştan uyandırılmış Neo, simülasyona hükmedip onun ayarlarıyla oynayabiliyor, SG fizik kuralları içinde yeniden düzenleme yapabiliyor, kurşunları durdurabiliyorken neden sanal bedeninin ölmesi durumundan fiziki dünyada etkilenir? (Zizek, 2014: 70) Filmdeki bu çelişki son kertede sözü yine sanal gerçekiğin söylediđini gösterir. Filme göre, Neo Matrix'i bir hamur gibi yeniden şekillendiriyor gibi görünse de, SG tüm algıları kuşatıp, deneyimlere hükmederken aynı zamanda kişinin bedeni üzerindeki hakimiyeti kaybetmesine neden olmaktadır. SG'nin beden üzerindeki kontrolü eline alması nedeniyle “kimse ‘kendi bedeni’yle ‘kendisinin’miş gibi ilişkilenebilecektir” (Zizek, 2014: 70). Zizek bu durumu bedenin ilhaki olarak tanımlar. Ona göre beden ve zihin, sanal bedenler dolayımıyla birbirine yabancılaşırken, en temel insan deneyimi olan “bana ait beden” duygusunun kaybına yol açmaktadır (a.g.e.). Sürekli SG ortamında sanal bedenlerle geçirilen zamanlar, insanın kendi bedenine yabancılaşmasına neden olabilir.

Neo'nun fiziki bedenine yabancılaşması teması Suretler (Surrogates, 2009, Jonathan Mostow) filminde de görülür. Sağlıklı, güzel görünümlü yüksek teknoloji ürünü robotların uzaktan kumanda ve VR sistemiyle gerçek insanlar tarafından kontrol edildiđi bir dünyayı anlatır. Mevcut beden ideallerine göre özel olarak yapılmış ve “suretler” olarak adlandırılan insanların robot kopyaları, sahipleri evde bir koltukta otururken nöral bağlantılarla uzaktan kontrol altına alınmıştır. Böylelikle hiç kimse 2054'te yaşlı ve çirkin görünmemekte, sokaklara çıkıp yorgun bedenini ofise sürüklemek zorunda kalmamaktadır. Gerçek bedenini ve toplumsal kimliğini ifşa etmeden, herkes istediđi alanda çalışabilir. Film başlangıçta güzel ve yeni bir dünyanın sürprizlerini, fantezilerini rahat bir şekilde geliştirme, risksiz yaşayabilme vaadini suretler aracılığıyla yapar. Fizikselliğın rahatsızlığından kurtulanlar, farklı bir cinsiyette, farklı bir ten renginde, orijinalinden farklı bir yaşta olabilir. Bu güzellik tarikatı insanların istedikleri bütün nitelikleri gösterirler: uygun görünmek, zarif giyinmek, sağlıklı, güzel, akıllı olmak. Vücut artık “dışkıyla dolu bir torba” (Cluny & Huberman'dan aktaran Laszing, 2013: 429) değildir. Sahipler risklerle uğraşmak zorunda kalmaz, ölümsüzlük arzusu kabul görmüştür.

Suretler filmi pürüzsüz cilalı bir dünyayı resmeder, insanların kontrol ettiği Barbie ve Ken’lerle dolu plastik bir cennet. Suretler’in gövde, deri, saç kesimi, kıyafet, her şeyi yapay görünür. En hareketli, ateşli sahnelerde bile ruhsuzluk ve hayaletimsi bir var oluş bulunur. Aynı durum Matrix için de geçerlidir. Kahramanlar deri kıyafetler, gözlükler, son model telefonlarla dolaşır. Adeta reklam çekimlerinden fırlamış gibidir. Gece klübü sahneleri birbirinden alımlı ve havalı insanlarla doludur. Ancak bunlara rağmen Matrix’te yoğun bir plastiklik ve duygusuzluk hakimdir. Suretler’de insanların evde oturdukları mekânlar bir yoğun bakım ünitesini andırır. Suretler aslında engelli bireylerin tekrar yürüyüşe katılmaları için tasarlanmıştır. Ama işler kontrolden çıkar. Suretler filminde VR bedensizleşmesi “daha iyi bir dünya için” engellerin aşıldığı bir hayal olarak gösterilmez. İnsanlar yine “kavanozdaki beyin” noktasına gelmiştir. Fiziki bedenlerini hiç kullanmadıkları için yabancılaşmıştır. En sonunda suretler ve dolayısıyla yapay, plastik dünyalar yok edilir. Neredeyse yürümeyi bile unutmuş insanlar tekrar ürkek adımlarla sokaklara çıkar. Suretler filminde de aynı Matrix gibi beden kısıtlılıklarından kurtulmak, fiziki bedenle ilişkinin bozulmasına neden olmuştur.

Matrix VR sisteminde bedensizleşme konusunun nasıl ele alındığı şu şekilde özetlenebilir:

Matrix filminde bedensizleşme olağanüstü deneyimler için özgürleştirici bir araçtan ziyade yapay zeka ve makinelerin şeytani planlarını gerçekleştirmek için kullandıkları olanaklardan biridir. Avatar’da, felçli asker Sully’e hayat veren bedensizleşme özelliği ön plana çıkarken, Matrix’te vurgu “kavanoz içinde beden”edir. Her ne kadar Neo, Matrix’in yabancılaşmasından kurtulmuş bir vaziyette sanal gerçekliğe girse de Matrix ortamı ve bedensizleşme, kişinin kendi bedeninin kısıtlılıklarını aşmak için bir imkân olarak değil, halüsinasyon dünyasını kendi silahlarıyla vurmak için kullanılan bir özellik olarak sunulur.

VR bedensizleşmesi, fiziki bedenle ilişkiyi kuramamayı, onunla bağlantıyı koparmayı getirmiştir. Neo ancak Matrix sisteminden kurtulunca ilk defa gerçek bedenini görür.

Bedenin sanallaşması ile ilgili görselleştirmeler korku filmlerini andırır. (Fotoğraf 3.6) Sanal evreni ve yapay zekayı temsil eden tüm görseller aynı etkiye sahiptir. Teknoloji böcekler, yaratıklar, kötü ruhlar vb. imgeler aracılığıyla ortaya çıkar.

Neo hem fiziki dünyada hem de sanal evrende kendi bedeninin özelliklerini, sınırlarını, kontrol etmeyi öğrenmek zorunda kalmıştır. Bu öğrenme ve kontrol süreci bütün film boyunca devam eder. Dolayısıyla Neo hem sanal hem biyolojik bedenin tam hakimi değildir, sürekli bir güvensizlik yaşar.

Matrix'te ölünce fiziki dünyada da ölünülen bu sistemde fiziki bedenin üstüne son sözü sanal gerçeklik söyler. Bu durum da Matrix sistemi karşısında beden yeniden ölümlü ve kırılgan hale getirmektedir. Oysaki Heim'in söylediği gibi sanal gerçeklik sistemlerini özel yapan insanı incinebilir ve ölebilir olmaktan kurtarmasıdır. Örneğin Netflix dizisi Black Mirror dizisi ölümsüzlüğü yakalamanın nasıl olabileceği üzerine bir fikir sunmuştur. Black Mirror genellikle teknoloji tarafından çarpıtılan bir geleceğin korkunç vizyonlarını sunsa da, bir sıra dışı aşk hikâyesinde, Kelly karakteri, ölümünden sonra kasabasında kalmayı, bilincinin sayısallaştırılmasını ve bir sunucuya yüklenmesini sağlayarak bedeninin ötesinde hayatta kalmayı seçer. Orada genç, mutlu ve sevdiği kişiyle birlikte olacaktır. Fiziksel olarak ölümlerin zihinlerinin "canlı" olduğu bir veri merkezi olan Cloud'da bir sonraki yaşam ile simülasyon, sonsuz bir yaşam biçimine dönüşür.



Fotoğraf 3.6: Neo'nun sanallığa ilk geçişinin bedeni üzerinde etkisi.

Kaynak: Matrix, 1999

Avatar filminde bedensizleşmenin farklı boyutları söz konusudur. Avatar beden deęiştirme senaryosu üzerine kuruludur. Bu eksende bedenler önemsizleşir, ruh, benlik, zihin daha başat hale gelir. Tam tersine bedenın önem kazandıęı başka bir boyut vardır. Hem fiziki dünyada felçli bedenın yerine geçen ve hareket kapasitesi kazandıran yeni bir avatarın varlığı, hem de fiziki şartları bambaşka bir gezegende tamamen farklı bir canlı olmanın deneyimini saęlayan araç olarak beden yeniden önem kazanır. Ayrıca Jake'in ve bilim insanlarının kullandıęı avatar bedenler, son derece karmaşık yapılarıyla hibrit bedenlerdir. İnsanlar tarafından kontrol edilinceye kadar akılsız ve cansız organik yapılar olarak amniyotik sıvının içinde yatar. Filmdeki bir başka beden konusu, son noktada, Jake'in ruhunun temelli Na'vi bedene transfer olmasıyla insan bedeni terk etme ile gündeme gelir.

Filmde bütün bu beden temalarından en başatı, Jake'in ruh / bilincinin bedenler arası gidip gelmesi versiyonudur. Üstelik bu beden deęiş tokuşu sadece kendi fiziki bedeni ve avatarı arasında deęildir, kardeşiyle ortak avatar bedeni paylaşımı da söz konusudur.

“Kendilik” nedir? Çaędaş psikanalitik kuramın öncülerinden Kohut bu kavramı, “kişinin kendini algılayış biçimi ve kendisiyle ilgili imgeler bütünü” (Kohut'tan aktaran Özen, 2014: 1) olarak açıklar. Bu kavram insana en yakın olandır ve her bir insanı ben yapan şeydir. Kendilik kavramında bedenın rolü belirleyicidir. Avatar'da, Jake Sully çeşitli düzeylerde kendilik duygusuyla mücadele eder: insan ve Na'vi'li formu arasında bağlantı birimi teknoloјisi yardımıyla hareket edebilen “Jake'in, kim ya da ne olduęu konusu karışmıştır.

Her varlığın bir 'özü' veya 'doęası' olduęu fikri Platon'dan Aristoteles'e birçok filozofun üzerine düşünceler ürettięi bir alandır. Kendilięin, benlięin, aklın, ruhun ve tüm zihinsel faaliyetlerin, bir ev gibi algılanan bedenden ayrı olduęu düşüncesi hem felsefede hem de kadim dinlerde oldukça önemli yer bulmuştur. Maddi bir varlık olan vücut, maddi olmayan gerçek benlięi bir şekilde maskelendiren bir kap olarak düşünölmüştür. Bu görüşe göre esasen bir kişi, yalnızca geçici olarak bedenine sahip olan veya onu işgal eden bir ruhtur. Pek çok filozof ve din düşünürü geçici çerçevenin aslında gerçek bilgi ve erdem için bir engel olduęunu iddia edecek kadar ileri gider, böylece bedenın nihayet bir kenara atılacağı günü dört gözle beklemek gerekir. Bütün bu görüşlere göre inanç ve akıl sahibi ruh, gerçek kimlięin yeridir; gerçekte birini ben

yapan budur. Bu fikir özellikle Sokrates'ten Descartes'a uzanan idealist filozoflar çizgisi tarafından gerekçelendirilir (Decker, 2014: 127). Bedenle ruh arasında bölümlenme yapan, bedeni geçici bir kap olarak gören anlayışlardan, bir şeyin gerçek olup olmadığının anlaşılması için duyulardan kanıt talep eden amprisist teorilere kadar beden ve ruh tüm bu yelpazede önemli iki ayaktır.

Filmde bedenlerin adeta bir kıyafet gibi bu kadar kolay değiştirilmesi ruhu / bilinci, gerçek kimliğin yeri olarak gösteren inançlara işaret etmektedir. Bu filmde beden insanın dünyaya açılan gözü, deneyimin biricik yuvası değildir. Bir kere biricik değildir, değiştirilebilir, paylaşılabilir. İnsanın özünü taşıyan ise ruhtur. Bu filmde bedensizleşmenin getirdiği imkân, bedenün vazgeçilmezliğini sarsar.



Fotoğraf 3.7: Jake ve amniyotik sıvıda bekleyen yeni bedeni.

Kaynak: Avatar, 2009

Felsefeci Decker (2014), Avatar'da Jake'in her iki dünya deneyimleri üzerinde benlik oluşumunu inceler. Benlik ve zihnin varoluşu için bir beden gerekliliği şartsa, benlik dış dünyadan gelen uyarılardan ve duyu deneyimlerinden oluşuyorsa, insan olan Jake ile Na'vi'li bedeninin (bu avatar kardeşi Tom Sully'nin genlerini taşır) aynı öz benliğe sahip oldukları anlamına mı gelir? Yoksa beden biyolojik simetrimin kullanıldığı bir aracı mıdır sadece? Decker'e göre Jake kardeşinin Na'vi'li bedenini ve dolayısıyla duyu deneyimini kullandığı için onunla aynı kişisel kimliğe sahip olmaz. Var olan kişiliği, tam tersine duyu organları ve vücudunun tam anlamıyla değişmesine rağmen

devam eden davranışların ve inançların sürekliliği olarak kendini gösterir (Na'vi Jake, insan Jake'e atanan görevi yerine getirdiğinde ya da insan Jake'in, Pandora ormanlarında farklı bir bedende kazandığı Neytiri'ye olan sevgisini muhafaza ettiği zamanki gibi) (a.g.e.: 127-131).

Avatar'ın beden değiştirici senaryosu insan varlığı ile avatar bedenler arasındaki bağlantı sürecini temel alan kişisel kimlik hakkında bir varsayımı doğrular; bir bedenden diğerine geçmek kişisel kimliği ihlal etmez. Burada bir bedenden başka bir bedene transfer olan benlik, ruh ve akıldır. Bu da bedeni ikincilleştirir, maddi olmayanı ön plana çıkarır.

Temel kendilik anahtarı, bilinç akışında ve içsel bir psikolojik devamlılık hissi veren geçmiş anılarda yatar. Ama bu bütün hikâye olamaz. Örneğin, yerleşik davranışların birçoğunun sadece bilince değil, aynı zamanda bedenlerde yerleşen alışkanlıklar ve motor reflekslere de bağlıdır. Bu noktada filmde tekrar beden (avatar beden) önem kazanır. Jake, Pandora'daki ormanda nasıl manevra yapılacağını öğrendiğinde, uzun süreli bir uygulama sonucunda “ne yapacağımı bilmek için bedenime güvenebileceğim” der. Bu tür bir bilgi bilinçli beynin ürettiği bir toplam değildir, kaslarında ve yeni reflekslerinden gelen teknik bir bilgidir. Zihin ve bedenin gerçekte nasıl etkileşim kurduğunu ele alan “varoluşsal fenomenoloji” gibi teoriler akılla beden arasında keskin bir ayırımın olduğu ya da aklın bedenden daha iyi olduğuna dair tezlere eleştiri getirir. Fransız filozof Maurice Merleau-Ponty'e göre insanı dünyaya konumlandırarak, **bir bakış açısı** getirerek ve harekete geçme fırsatlarını açarak bu olağanüstü alanı mümkün kılan şey bedendir. Merleau-Ponty'nin hatırlattığı gibi, **bir bakış açısı** asla herhangi şey değildir - herhangi bir nesneyi algılamamın en ön koşuludur. Ponty'e göre bilinci ve bedeni teoride ayırma girişimleri, her ikisini de anlamayı zayıflatmaya mahkumdur (a.g.e.: 131-133). Jake'in bedeninden vazgeçerek başladığı yeni yolculuğunda ona rehberlik eden yeni bir bedendir. Jake bu sayede her şeyi deneyimler ve gelişir. Fantezilerin keşfedebileceğinden daha geniş, karmaşık ve değişken bir evrende ruhun dünyadaki evi olarak beden nasıl hareket eder? Güvenlik, yerleşme ve haz duyma bilindik beden olmaksızın nasıl sağlanır? Beden değiştiğinde bedenle ilişki nasıl değişebilir? Film bu sorulara dair cevaplar araştırır.

Jake avatar bedenine yabancı olmasına rağmen Neo'nun Matrix'in dışına çıktığı ilk zamanki bedeniyle karşılaşması gibi bir şok içinde değildir. VR fantezi dünyasına

dalmış bir kullanıcı gibi yeni avatarının imkânlarını dener. Jake ilk avatarına girdiğinde yavaşça sedyede doğrulur. Artık herhangi bir engeli olmayan bedenine bakar. Operatör ondan yavaş olmasını, monitörleri ve ayarları kontrol edeceklerini söyler. Parmak uçlarına dokunmasını ister ama Jake dinlemez. Ayak parmaklarını sallar ve dahası, ayak parmaklarının kıpırdadığını hissederek felçli bir insan olarak avatar ayaklarını denemek istemektedir. Kuyruğunu keşfeder, onunla oyunlar oynar. Sonrasında ise ilk yaptığı koşmak olur. Jake bütün bilinmezliklere rağmen avatar bedenine güvenir. Pandora'ya VR aracılığıyla bağlanmak yeniden ayakta olmak, koşmak, işlevini kaybetmiş olduğu uzuvlarına yeniden kavuşmak anlamına gelir (Fotoğraf 3.8). Bütün bunlar avatar bedeninin sayesinde olur. Aslında gerçek Jake, onunla avatar arasındaki elektrik sinyallerini ileten bir bağlantı biriminde yatıyordur. Jake'in avatarla ilişkisi, video oyuncusuyla oynadığı karakter arasındaki ilişki gibidir. Aslında, video oyunları dünyasından ödünç alınan “avatar” kelimesi, Jake'in avatarını kendi bağlantı biriminden “oynadığı” bir ilişkiyi göstermektedir. Tek fark, oyuncunun ekranındaki karakterin deneyimleyeceği gibi her hissi yaşamasıdır.



Fotoğraf 3.8: Jake'in avatar ayakları.

Kaynak: Avatar, 2009

Jake Navi bedeninde dokuz metre uzunluğunda olduğu, farklı bir atmosfer soluduğu ve farklı bir metabolizması olduğu gerçeğinden hiç etkilenmez. Bütün bunları etrafı keşfetmeye çalışan küçük bir çocuğun sevinciyle yapar. Bunda kuşkusuz felçli bedeninden kurtulmanın büyük etkisi vardır. Ancak Neo da fiziki kuralları yıktığı, yeni

beceriler edindiği bir eğitim ve antrenman sürecinden geçmişti. Neo'nun süreci bir savaş hazırlığı gerginliği içindeyken, aslında askeri bir görev nedeniyle orda olan Jake yeni bir canlı bedenini deneyimlemenin keyfini yaşamaktadır.



Fotoğraf 3.9: Jake'in felçli bedeni – Avatar bedeni

Kaynak: Avatar, 2009

Jake'in avatarı ile, daha önce yoksun olduğu tüm motor becerileri geri yüklenir. Yürümek, yüzmek, zıplamak ve sakatlanmadan önce yapabileceği her şeyi yapabilir ve daha öncekinden daha iyisini yapabilir, çünkü avatar bedenleri Na'vi'nin olağanüstü gücünü, direncini ve atletizmini paylaşır. Bununla beraber avatarı, insanın ihtiyaç duyduğu oksijen bakımından zengin havayı soluyamaz, 9 metre boyunda, parlak mavi ve görünüşte kedi benzeri bir görünüştür. İnsan kimliğinde böyle bir bedene sahip olmak kendi içinde bir handikap yaratır. Ancak Jake Na'vi'liler arasında disiplinleri daha uygun olan bir toplum bulur. Verilen birçok fiziksel antrenman yapmalı ve tehlikeli bir geçit töreninde hayatta kalmalı ve Na'vi'yi bir ajan olmadığına ikna etmelidir. Çoğunlukla, onun üstesinden gelemediği bir durum yoktur. Aynı bir Na'vi'li gibi koşabilir ve atlayabilir ve hatta bir ikranı evcilleştirebilir (Smock, 2014: 141-145).

Jake kendi avatarının hareketlerini kendi bedeninin eylemleri gibi koşarak ve sıçrayarak deneyimler, kelimenin tam anlamıyla bir rüyada yaşar. Yeni bedeni hem ona felçli olmanın sosyal ve fiziksel kısıtlılıklardan kurtulma imkânı verir, hem de yeni bir dünyayı keşfetmesini sağlar. Onun, sanal dünyasıyla bu kadar bütünleşik hale gelmesi ve sanal olanla gerçek olanı ayıramaması ve durmayı ve yemeyi bile unutabilmesi bir

video oyuncusunu andırır. Jake'in sakatlığı ve ona bağlı aşağılanması göz önüne alındığında, sanal deneyime nasıl bağımlı hale geldiği anlaşılabilir. Avatarını sadece fiziksel ve sosyal engelleri aşmak için kullanmış gibi görünür. Ancak Jake'in avatarıyla ilişkisi bundan çok daha fazlasıdır.

Jake'in avatarı sadece motor becerilerini geliştirmez, aynı zamanda algısal yeteneklerini de genişletir, aynı zamanda dünyalılarının unuttuğu birçok şeyi görmesini, duymasını ve hissetmesini sağlar. Jake avatarını kullanırken, bir oyuncunun karakteriyle oyun oynamasının çok ötesine geçer. Avatarı ile bütünleşir, o ne yapıyorsa o olur.

Kör bir adam baston kullandığında, bir alet kullanır. Baston bedeninin dışında bir şeydir, "dünyanın bir parçasıdır", adamın yolundaki engelleri tespit etme yeteneğini arttırmak için kullanır. Ancak, insanın bastonla ne yaptığını düşünürsek (etrafındaki alanı nesnelere için taramak) bastonun gözlerin "normal" koşullar altında olduğu halindeki gibi aynı işlevi yerine getirdiği anlaşılmaktadır. Bu şekilde baston sadece dışsal bir araç olmayı bırakmakta ve bunun yerine insanın zihinsel sürecinin bir parçası haline gelmektedir. Adamın baston sallaması, zihni desteklemek için dünyayla etkileşime geçen epistemik bir eylemdir. Bastonu ileri geri sallayarak, kör insan etrafındaki alanın nesnelere uzak olup olmadığını ve böylece belirli bir yönde engelsizce yürüyüp yürüyemeyeceğini belirler. Bu eylem, insanın bu yönde yürümesini doğrudan etkilediğinden, Adam Clark ve David Chalmers gibi çağdaş filozoflar, baston sallanmanın, adamın gözleri ile zemin taramasıyla aynı türden bir süreç olduğunu iddia eder. İnsanın zihinsel sürecinin bir parçası, uzamış aklının bir parçası, belki de ona "görmek" için yardım ettiği sürece bastonun o kişinin benliğinin bir uzantısı haline geldiği söylenebilir (Smock, 2014: 147-148).

Jake'in avatarı, kör insanın bastonu gibi, dünyayla etkileşime girme yeteneğini arttırmasıdır. Bağlantı birimi tarafından üretilen sinir uyarıları aracılığıyla, duyuşsal algısını bedeninin sınırları dışına ve avatarın içine taşıyabilir, böylece avatarın deneyimini deneyimleyebilir. Bu, Jake'in avatarı yönlendirdiği her eylemin epistemik bir eylem olduğu anlamına gelir, çünkü toplanan bilgiler, Jake'in avatarı nasıl yönlendireceğini etkiler. Avatar bir ekranla yüzleştğinde, Jake ekranı görür ve alay etmek için avatarını kullanır. Ve ekran, avatarı uçurumun üzerinden attığında Jake, kötü bir düşüşü önlemek için avatarı yönlendirir. Jake'in zihinsel süreci böylece avatarı dahil ederek avatarı kendi kendisinin bir uzantısı haline getirir. Avatar, Jake'in insan

vücudunun bir parçası haline gelir. İkranın kontrolünü ele geçiren Jake, onu Hallelujah Dağları'ndan geçirerek bağırır: “Evet, bebeğim, bunu anladım!” Bu yüzden, onun sakatlığı üzerindeki en büyük zaferini, avatarı mümkün kılar (a.g.e.).

Avatar filminde bedensizleşme konusu bu anlamda çok ilginçtir; avatar beden hem biyolojik bedenin biricikliğini ortadan kaldırarak, bilinci, ruhu, zihni tek değişmez ilan eder. Ama daha sonrasında bedenin yarattığı imkânların zihni / ruhu ne denli değiştirdiğini gösterir.

Beden (madde) ve bilinci (madde olmayan) birbirinden ayıran yaklaşımlara inat filmde dış gerçeklik olarak gösterilen doğanın bir bilince sahip olması konusu da ilginçtir. Pek çok açıdan, varoluşsal fenomenoloji, Navi'nin bilgeliğiyle örtüşür. Her ikisi de bedeni ve bilinci, yakından ilişkili olarak görür ve her ikisi de, temelde iç içe geçmiş gibi görünen şeyleri görme çabasında değer tanır. Navi'nin içinde olmak Jake'in bilincinde büyük bir değişiklik yaratır. Gerçekten de, özünde kendisiyle özdeş olmayan, kendi dünyasında basit ve bir kökene sahip olan bu canlılarla yakın temasa geçerek, temel özü hakkında bir şeyler keşfetmeye gelir. Jake'in insan bedeninin ölümünü ve bilincinin Na'vi formuna aktarılmasını bir metafor olarak görülebilir; dünyayı ve kendini ruh ve beden olarak bölünmüş bir yaklaşım ile ele almak temel özü keşfetmenin imkânsızlığını gösterir. Son kertede akıl bedenden uzaklaşamaz. Bu sebeple Jake insan bedeninden tamamen vazgeçer (Decker, 2014: 134-136).

Filmin sonunda Jake'in insan bedenini terk etmesi konusu vardır. Eywa aracılığıyla ruhu insan bedeninden bir Na'vi bedenine aktarılır. Bu durum bedensizleşmenin son noktasıdır. Aynı Landlower filmindeki bahçıvanın tamamen sanal boyuta geçip kendini internete bağlı tüm hatlara transfer edebilmesi gibi Jake'in ruhu da bedenler arasında yolculuk yapar. Jake'i Jake yapan şey, maddi bedenler arasında dolaşan idealizmin biricik “ruh”udur. Eywa'da gezegenin somutlaşmış bilinciyle temasa geçen Jake'in ruhu / bilinci yeni bedenini bulur. Avatar filmi, bedenlerin elbise gibi değiştirebilmesi ve en sonunda da terkedilmesi nedeniyle bedeni önemsizleştirip ruh / bilinci yükseltirken, hem felçli bir insanı Na'vi'de kahraman yapan avatar vücut ile, hem de finalde “beden olmadan akıl bir yere kadar idare edebilir” mesajıyla yeniden bedeni ön plana çıkarmaktadır.

Başlat (Ready Player One) filminde bedensizleşme, VR'ın en büyük kozu olarak sahneye çıkar. Filmin kendisi de OASIS ortamı da sanal bedenlerin kutsandığı

mecralardır. Filmin yarısına kadar başrol oyuncularını sıfırdan yaratılmış CGI (computer generated image) bedenlerdir. İzleyici açısından hem fiziksel çevre hem de avatar bedenler o kadar başarılı yaratılmış ve göz alıcıdır ki, fiziksel dünyanın biyolojik bedenleri onların yanında sönük kalır. Senaryo gereği “gerçek” dünyaların önemine vurgu olsa da karakterler her fırsatta OASIS’e sanal bedenlerine koşmak için her fırsatı değerlendirir.

OASIS evreni “insanlar sorunları çözmeyi bırakıp onlarla yaşamaya başladıktan sonra” (Başlat, 2018), “yemek, uyku ve tuvalet ihtiyaçları dışında insanlar yapmak istedikleri her şeyi” (Başlat, 2018) yaptıkları yerdir. Böylesi bir sanal göç sonunda herkes orada olduğu için insanların birbiriyle tanıştıkları, arkadaş oldukları, aşk yaşadıkları bir sosyal ortam söz konusudur. Fiziki yaşamın ikincilleştiği OASIS evreninde insanların birbiriyle muhatap oldukları sanal bedenler, her şey olabilir: “Uzun, güzel, korkutucu, farklı cinsiyet, farklı tür, film karakteri, çizgi film karakteri” (Başlat, 2018). Filmde ana karakterlerin kendisiyle özdeşleşmiş bir avatar bedeni vardır. Avatarlarını istedikleri gibi değiştirebilmelerine rağmen temel değişiklikler yapmazlar. Wade rüzgarlı saçlara para harcar, arada kimliğini gizlemek için Clark Kent olur. Beden ve imaj değiştirmek kıyafet değiştirmek kadar kolaydır. Wade’in avatar bedeni kendi bedenine göre daha atletiktir. Wade OASIS’te popüler ve zengin oldukça yeni kıyafetler ve ekipmanlara sahip olur. Art3hemis bir ara Parzival’i korkutmak için Alien filmi göndermeli bir yaratığa dönüşür. Bu geçici görünümlere rağmen filmin ana karakterlerinin kendi avatarlarıyla bütünleşmesi söz konusudur. Bu sıradan bir kullanıcı – avatar ilişkisinin çok ötesinde bir özdeşleşmedir. Wade ve Aech yıllarca birbirlerini fiziki dünyada görmeden arkadaşlıklarını sürdürürler, keza Shoito ve Daito ile de. Fiziki dünyada karşılaşmak zorunda kaldıklarında birbirlerinin neye benzedikleri hakkında hiçbir fikirleri yoktur, karşılaştıklarında birbirlerini tanımazlar. Hatta birbirlerinden ürkerler. Burada aşına olunan, yabancılaşma çekilmeyen, önce gelen sanal bedenlerdir, biyolojik bedenler yabancıdır. Filmde bütün insanlar fiziki bedenlerinden daha çok avatarlarının nasıl görüldüğüyle ilgilidir.



Fotoğraf 3.10: OASIS'te sanal bedenler.

Kaynak: Başlat, 2018

Oyuncuların OASIS deneyimlerini birebir hissedebilmesi için özel dokunsal kıyafet ve ekipmanlar satılır. Wade ve Sorrento ikinci deri gibi olan bu pahalı kıyafetleri satın alır. OASIS insanlar için birinci dünya haline gelmiş olduğu için oradaki deneyimi fiziki dünyadakine en yakın hale getirmek çok önemlidir. Filmde dikkat çeken bir yön de, VR hakkında popüler varsayımların ve beklentilerin aksine, kullanıcılar, avatarlarını, sanal gerçekliği insan vücudunun fevkalade abartılı ve cinselliği vurgulayan versiyonlarıyla birleştirmek yerine daha mütevazi ve oyun kültürüne yönelik dışı vurumlardan oluşturmuştur.

Başlat filminin ana karakterlerine bakıldığında (IOI yöneticisi Nolan Sorrento hariç) bedeniyle düzgün ilişki kuran yoktur. Wade, Halliday tipik **nerd**⁹¹ karakterler olarak bedenleri ve görünüşleriyle gurur duymaz, avatarları ise tersi havalı ve bilgedir. Samantha yüzündeki yaradan utanır, doğum lekesi onu hayatı boyunca utandırmıştır. Shoto ve Daito yaşlarıyla alakasız sanal bedenler kullanır. En şaşırtıcı olan OASIS'te dev bir **orc** bedenine sahip olan Aech, gerçek dünyada siyahi, Afrikalı Amerikalı ve lezbiyen genç bir kadındır. Sanal dünyada sahip olduğu avatarın tamamen zıttı bir bedene sahiptir. Wade'in yanında kaldığı teyzesi ve teyzesinin erkek arkadaşı, komşular vb. herkes yoksulluğun getirdiği koşullar nedeniyle fiziki bedenlerini neredeyse terk etmiş gibidir. Kötü karakter Sorrento, fiziki bedeni ve sanal bedeni arasında paralellik

⁹¹ Nerd, aşırı entelektüel, takıntılı veya sosyal becerilerden yoksun görülen kişiler için kullanılan bir tanımdır. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Nerd> Erişim Tarihi: 07.07.2018.

taşıyan tek kişidir. Başlat filmi fiziki koşulların yanına fiziki bedenleri de ekleyerek, maddi olan her şeyi adeta ikinci sınıf, “aşağılık” ilan eder. Biyolojik bedenler Neuromancer romanında tariflendiği gibi etten bir yük ve rahatsızlıktan başka bir şey değildir. Fiziki bedenlerin bakımsızlığı, Suretler filmindeki gibi pasif ve sağlıksız yaşam koşullarının bir sonucu gibi gösterilmez, daha çok bir terk etme ve umursamama halinin sonucudur (Fotoğraf 3.11).



Fotoğraf 3.11: Fiziki dünyada terk edilmiş bedenler; yağlı saçlar, özensiz kıyafetler.

Kaynak: Başlat, 2018

Dinlerin ruhu benliğın oluştıđu yer olarak gören ve bedeni (maddi olanı) ikincilleştiren yanı, Kartezyen düşüncenin ruh (bilinç) – beden ikiliđi, transhümanist düşüncenin, teknoloji yardımıyla bilincin siber uzaya aktarılması ve maddi insan vücudunun sınırlarını aşma düşüncesi siberpunk literatürü ve bilim kurgu eserleri etkilemiştir. Bedenin zihnin kapsamını sınırlandırdığı düşüncesi (Flanagan, 2014: 102), Başlat filminde başattır.

VR’ın bedeni oyuna davet eden yapısı en gerçekçi haliyle Başlat filminde gösterilmiştir. Matrix ve Avatar’ın VR yapısında bağlantı ünitesine girildiđi an atillaşan vücutlar VR’ın teknolojik özelliklerine uymaz. Mc Luhan’ın eleştirdiđi diđer iletişim araçlarının aksine tüm duyuları ve kaslar, kemikleri ve sinir sistemiyle tüm bedeni aktif hale getiren VR, Başlat filminde olduđu gibi yansıtılır. Filmde birçok kere oyuncuların tüm bedenleriyle sanal gerçeklikte fiziki dünyada olduđu gibi yer aldıkları ve hareket ettikleri görülür. Koşu bantı eklenmiş düzeneklerde koşar, ellerini kollarını sallar, silah kullanır, sanalda vurulunca gerçek dünyada düşer ve yuvarlanır, okşandıklarında veya darbe aldıklarında özel dokunsal kıyafetlerle birebir hissederler. Ölümsüzlük konusu da

güncel VR teknolojilerine uygun bir şekilde senaryolaşmıştır. Matrix'in aksine sanalda ölünce gerçek hayatta ölünmez, o zamana kadar elde edilmiş birikimler yok olur. Bedensizleşme ve ölümsüzlük konusunda VR teknolojisinin birebir yansıtıldığı film Başlat'tır.

Tablo 3.5: Bedensizleşme aracılığıyla VR algısı

Filmler	Bedensizleşme aracılığıyla VR algısı
Matrix 1	Kavanozdaki bedenler – duyuşsal / zihinsel hapishane. VR kullanırken beden pasif.
Avatar	Beden biricik değil: deęiřtirebilir, paylařılabilir, terk edilebilir. Yenidünyalar, yeni deneyimler için araç. VR kullanırken beden pasif.
Başlat (Ready Player One)	Fiziki bedenler önemsiz. Sanal bedenler süper fanteziler yařamak için, hayalleri gerçekteřtirmek için bir araç. VR kullanırken beden aktif.

3.2.2.Zaman ve Uzamın Ortadan Kalkması (Fiziksel ve sanal ortam nasıl tasvir ediliyor?)

Matrix filmi sanal gerçektikten kurtuluş, Avatar her iki dünya arasında sıkışmayı anlatırken, Başlat filmi, kullanıcı ile sanal nesnelere ve çevre arasında fiziksel engellerin olmadığı kusursuz bir VR deneyimini gösterir.

Her üç filmde de dış gerçeklik kendi içinde bir distopya olarak resmedilir. İlerleyen teknoloji insanlığın felaketi olmuş, iklim ve doğa büyük hasar görmüş, kaynaklar tükenmiş, enerji krizleri, gıda kıtlığı, savaşlar mevcuttur ve insanlık mutsuz vaziyettedir. Kısacası insanlık düşüştür (Fotoğraf 3.12), (Fotoğraf 3.13), (Fotoğraf 3.14).



Fotoğraf 3.12: Matrix filmi fiziki evren görünümü, güneşsizlik.

Kaynak: Matrix, 1999



Fotoğraf 3.13: Avatar filmi fiziki evren görünümü, kalabalıklar.

Kaynak: Avatar, 2009



Fotoğraf 3.14: Başlat filmi fiziki evren görünümü, yığınlar.

Kaynak: Başlat, 2018

Matrix filminde hem dış gerçeklik, hem de VR ortamı distopya olarak resmedilir. Ancak Matrix filminin, uğruna büyük savaşa girişilen fiziki gerçekliği tam bir cehennemdir. Güneş kararmış, dünya kurumuş, sanal gerçeklikten kaçanlar kanalizasyon dehlizlerinde yaşamaktadır. Kıyafetler, ekipmanlar eskidir, yiyecekler kötüdür. Direnişçiler tarafından sümüğe benzetilen yemek, haz almak için değil beslenmek için üretilmiş, sentetik aminoasitler, vitaminler ve minerallerle birleştirilmiş tek hücreli bir protein bulamacıdır. Direnişçiler buldukları ortamdan aslında hiç memnun değildir. Neo da kurtarıldıktan sonra bu ortama ayak uydurmakta çok zorlanır. Platon'un mağarasından kaçmış ve aydınlıkta gözleri kamaşmış mahkum olmak kolay değildir. Film bu ortama rağmen yolunda yürüyenleri kahraman ilan eder. Fiziki dünyanın sefaletinden bıkmış Cyper, gerçekliğin yapay sürümleri tarafından baştan çıkarılmış bir günahkardır. Filme göre fiziki ortam ne olursa olsun yanılısamadan kurtulmak ve gerçekliği seçmek en erdemli olanıdır. Matrix filmi Platon'nun mağara alegorisindeki mahkumun durumunu yeniden canlandırır, sahte bir gerçeklikte yaşamaktansa her şeye katlanacaktır:

“(…) O geçmişteki boş düşünceleri taşımak ve o eski tarzda yaşamak yerine her şeye katlanmayı mı yeğleyecektir?”

“Bence, o (mağarada) yaşamaktansa, her şeye katlanacaktır” (Platon, 2005: 517a).

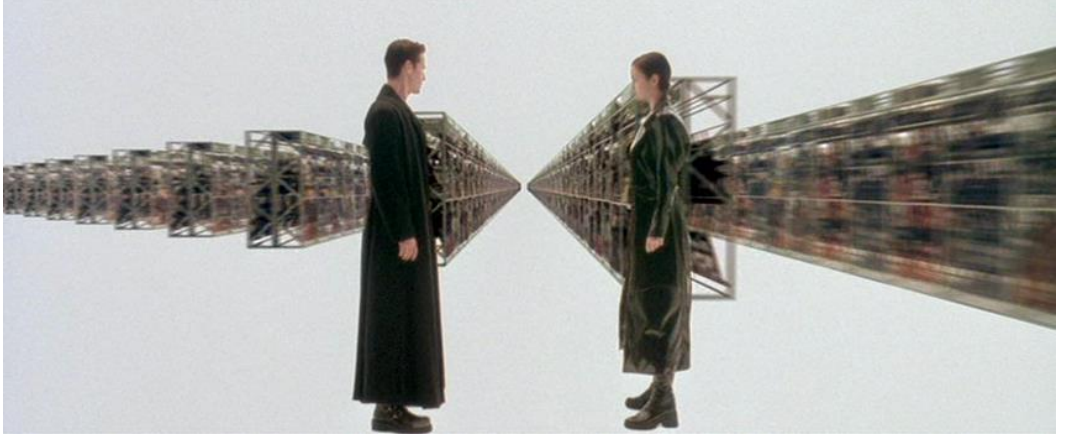


Fotoğraf 3.15: Hain Cyper ve VR deneyimlerin şeytanileştirilmesinin simgesi sanal bifttek.

Kaynak: Matrix, 1999

Üç filmde de bu kasvetli dünyaya karşılık sanal gerçeklik, fiziksel kısıtlamaların tamamen aşıldığı, zaman ve uzamın hiçbir öneminin kalmadığı bir çevrimiçi evrendir. Matrix filminde çatılardan uçulabilir, yer çekimine karşı dövüş yapılabilir, kurşunlar durdurulabilir. Neo, kendisini son savaşı içinde bulduğunda, silah istemektedir ve aniden raflar dolusu silah sonsuzluğun boşluğundan ona doğru koşar (Fotoğraf 3.16). Her ne kadar sanal gerçekliği eleştirse de filmin bütün aksiyonu Matrix'in VR dünyasının sağladığı imkânlar üzerine kuruludur:

“(…) kuralların ve kontrollerin olmadığı bir dünya, sınırların ve engellerin olmadığı bir dünya, her şeyin mümkün olduğu bir dünya (...) İnsanların fiziksel bedenlerinin sınırlılığına mahkum olmadığı” bir dünya” (Irwin, 2003: 89).



Fotoğraf 3.16: Neo, Trinity ve silahlar.

Kaynak: Matrix, 1999



Fotoğraf 3.17: Matrix'te yerçekimine karşı çatışma.

Kaynak: Matrix, 1999

Bu avantajlara rağmen Matrix sanal gerçekliği diğer iki filmdeki gibi bir görsellikte sunulmaz. Matrix'in hem içi hem de dışı karanlık, soğuk renklerdedir. Kıyafetler, gözlükler, cep telefonları son teknoloji ürünü olmalarına rağmen, onları kullananları ruhsuz birer savaş robotuna çevirir. Sanal gerçeklikte tek insancıl ortam, sıcak renkleri ve dekorasyonu, fırından gelen kurabiye kokuları ile kahinin evidir.

Avatar'ın VR ortamında ise yemyeşil bir cennette bitkilerle iletişim kurulabilir, uçan dağlarda fantastik canlılarla beraber uçulabilir. Avatar filminin özel efektleri ve daldırma film izleme ortamı Pandora'nın gündelik dünya kadar gerçekçi görünmesini

sağlar. Pandora gezegeni var olan hiçbir gezegene benzememesine ve gerçekte olmamasına rağmen, seyirci, dijital özel efekler sayesinde ikna edilir. Pandora harika yerleri ve egzotik ve tehlikeli yaratıklarıyla izleyiciyi güzel ve heyecan verici dünyasına çeker.

Avatar'da var olan iki dünya da fantezidir. Bu dünyalardan Pandora'da seyircinin gündelik hayattan bilmediği bir sürü şey vardır. Ne hayvanlar, ne bitkiler, ne de Na'vi'ler ne de fizik kuralları dünya ile benzerlik göstermez. Pandora gezegenini büyüleyici yapan, yapay dünyanın detaylarının altında yatan fikirlerdir. Örneğin, flora ve faunanın çeşitliliği ve temel fiziksel yasalarla çelişen yüzen dağların⁹² benzerliği gibi. İkinci dünya seyircinin bildiği evrene daha çok benzer. 22. Yüzyılda geçen insan – teknoloji dünyasını anlatmasına rağmen seyirciye daha tanıdık geldiği için “gerçeklik dünyası” olarak nitelendirilir.

"Gerçeklik", bir ticaret dünyası, yüksek teknoloji, bilim, rasyonel-mantıksal düşüncenin bir dünyası olarak tanımlanabilirken, "fantezi dünyası" az gelişmiş olma eğilimindedir: sadece yay ve ok var olduğu, vahşiler düzeyinde durmuş ilkel bir dünya, tekerlek bile icat edilmemiştir. Bu ilkel dünyada, “vahşiler”, birbirine bağlandıkları yemyeşil, çok renkli bir doğa ile uyum içinde yaşarlar. Bu bağlanma sadece bir tür mistik-ekolojik dünya görüşü değil, her şeyi kapsayan bir tür sinir ağıdır. Bu ortamda, rasyonel-analitik düşünme, bitkisel-sezgisel bir bağlantıdan daha az önemlidir. Jake, önce, bağlarının nasıl hareket etmesi gerektiğini düşünmeyi öğrenmelidir, böylece her şeyi kontrol edebilir duruma gelecektir. Burada kelimelerle değil, dürtülerle cevap verildiği görülmektedir. Bitki örtüsü, bitkisel ve irrasyonel bağlantılarla zengin bir dünyadır (Laszing, 2013: 415).

⁹² Pandora'nın Hallelujah dağlarının esin kaynağı Çin'deki Zhangjiajie Uluslararası Doğal Parkı'dır. Zhangjiajie'de sadece yüce dağlar ve dik tepeler değil, aynı zamanda alçak vadiler ve geniş düzlükler de vardır. Yönetmen James Cameron, Zhangjiajie'deki nefes kesen doğal güzelliklerin derinden etkilendiğini ve Zhangjiajie'de çekilen bazı görüntülerin muhteşem bilim kurgu filmi Avatar'da kullanıldığını belirtti. <https://emorfes.com/2011/03/13/chinas-floating-mountains/> Erişim tarihi: 07.07.2018.



Fotoğraf 3.18: Pandora gezegeninden bir kesit.

Kaynak: Avatar, 2004



Fotoğraf 3.19: Pandora gezegeninden bir kesit.

Kaynak: Avatar, 2004

Her ne kadar albay Pandora'yı korkunç canlılarla dolu, tehlikeli ve ölümcül bir yer olarak tanıtsa da Pandora kendini Jake'e çok başka türlü gösterir. Her şeyden önce, bir hayat kaynağı, besleyici bir anne, bir sağlayıcı ve bir koruyucu olarak Pandora'yı ve gezegeni kuşatan ve canlandıran tanrı olan Eywa'yı kabul ederler. Pandora, onlar için,

sadece ölümcül bir çatışma arenasından daha fazlasıdır. Her şeyden önce bir bakım yeridir (Dunn & Michaud, 2014: 8).

Matrix yapay zekanın aklına yenilmiş, onlar tarafından köleleştirilmiş insan ırkının kendi onurunu kurtarmak adına sanal gerçekliğe ve yapay zekaya savaş açtığı film iken, Avatar insanın akıl ve bilginin gücüyle kendini evrendeki tüm canlılardan üstün görüp nasıl yok edici bir canavar haline geldiğinin hikâyesidir. Aristoteles'ten Descartes'e akli ve rasyonel düşünceyi yücelten, insanı patron ilan eden yaklaşımlar⁹³ Avatar filminde de etkisini gösterir. İnsanoğlunun doğal olarak üstün olduğu ve dolayısıyla Pandora'da yaşayan ya da yaşamayan her şeyi üzerinde metalaştırmaya ve sömürmeye hak kazandığı düşünmesi filmin temel motifidir. Eğer “akıl” bir canlı veya cansıza üstünlük veren bir özellik ise, bir gün insandan daha zeki varlıkların ortaya çıkması ve insanoğlundan daha üstün hale gelmesi karşısında yapılacak itiraz boşa düşer.

Jake'in son kertede bu işgale karşı çıkması Pandora ve Na'vi halkını tanıması ve özümsemesi ile olur. Yaşam formlarının sosyal etkileşimlere girebildiği Pandora gerçek bir zihin buluşmasıdır. Kuyruklardan uzayan sinirsel uzantılar aracılığıyla bireysel yaşam formlarıyla iletişim kurma yetenekleri sayesinde koskoca bir ağ haline gelen tüm canlılarıyla gezegen bir ruha sahiptir. Organizmaların bir beyne sahip olmaya gerek duymadan ortak bilinci paylaştıkları bir evren (Dunn & Michaud, 2014: 97-99).

Dolayısıyla Jake'in VR yolculuğunun ev sahibi Pandora, Albay'ın bahsettiği gibi korkunç canavarlarla ve ölümcül tuzaklarla dolu bir mekân değildir. Pandora dünyası, sadece şiddetin olduğu bir yer değildir, aynı zamanda bir işbirliği ve hassasiyet yeridir. Jake Pandora canlılarını anlamak ve oyunun kurallarıyla oynamak için orada

⁹³ Filozof Aristoteles her bitki, hayvan ya da insanın bir ruha sahip olduğunu iddia etmiştir; ama insan ruhunu rasyonel düşünceye sahip olmak için tek olarak kabul eder. Bitkiler Aristoteles için en düşük yaşam biçimiydi, çünkü onlar sadece beslenebiliyor, büyüyebiliyor ve çoğalabiliyordu. Bitkilerin temelde hareketsiz (veya motor işlevsiz) olduğuna inanan Aristoteles, hayvanları hareket etme ve algılama kabiliyetleri nedeniyle daha yüksek bir basamağa koyar. Gücün zirvesinde, yalnızca insana ait olduğuna inandığı akıl yürütme kapasitesiyle insanoğlu vardı. Nihayetinde insanın insani olmayan dünya sömürsünü haklı çıkarmak için bu hiyerarşik sınıflandırmayı kullandı. Aristoteles gibi, filozof René Descartes insanı diğer canlılardan ayrı bir kategoriye yerleştirmiştir. Ancak, daha cesurca, insanlığın tek başına zihinleri olduğunu, insan olmayan organizmaların ise sadece akılsız otomata veya makineler olduğunu ısrar etti. Başka bir gerekçe, “akılcı” insanlarla kıyaslandığında diğer hayvanların sözde sınırlı davranışsal repertuarı idi. Bir varlığın aklının var olduğunu inkar etmek, bir ahlâki sorundur. Aksi takdirde bu canlılara eziyet gibi korkunç olarak değerlendirilecek davranışlar sergilenebilir (Burchett, 2014: 92).

zaman geçirmek zorundadır. Bir canlıyı öldürmek zorunda kalmanın ne acı verici olduğunu, bir ağacın ruhu olabileceğini, bütün organizmalar arasında nöral bir bağlantı olduğunu insan bedeniyle deneyimlemesi mümkün değildir. Bunu ancak VR aracılığıyla avatar bedeniyle başarır. Ve “kartezyen düşünce ve rasyonel akıl saplantısı içindeki her şeye hakkı olan insan” gözlüğünü çıkarıp, başka hayatlarla empati kurar. Bir Na’vi olmadan bu derece bir dönüşüm gerçekleştirmesi mümkün değildir. Hem avatar bedeni hem de fiziksel çevresiyle yaşadığı deneyim onun zihnini dönüştürmüştür. Avatar filminde, sanal deneyim ile bir başka gezegende bulunmak, uzamın ortadan kalkmasının en tipik örneğidir; o mekâna fiziki olarak gitmeye gerek kalmadan bu derece tesir etmek ve gitgide oranın yerlisi haline gelmek başka türlü mümkün değildir.

Jake Omaticaya klanına başladıktan sonra, Neytiri onu Na’vi için kutsal olan bir ağaç korusuna götürür. Kuyruğunun ucunu ağaçlardan birinin dalları arasına bağlayarak, birkaç Na’vi’linin seslerini duymak çok şaşırtıcıdır. Bu, Na’vi’nin Eywa’da yaşayan atalarının akıllarına erişebildiği bir Sesler Ağacı’dır. Etkiler şaşırtıcıdır: Pandora üzerindeki her organizmanın bilinci yok olmaz, ancak “insan beyninden daha fazla bağlantıya” sahip olan karmaşık bir kök sistemi aracılığıyla, birbirine bağlı bir ağlar ağı içinde küresel olarak bağlantılı bir ağ içinde somutlaşır. Avatar’ın Sesler Ağacı, VR’nin insan beyninin dijital aktarımı yoluyla ölümsüzleşmesi transhümanist idealinin gerçekleşmiş hali gibidir. Pandora’nın sinir uçlarıyla bağlanılan ağlar ağı, siber uzaya benzer, Pandora atalarının geleceğe taşınan sesleri de sonsuza kadar sanal alemde kalabilen ruhlar / beyinlerin temsili gibidir. Pandora her haliyle VR’nin renkli, merak uyandıran, fantastik halini andırır.

Avatar’ın fiziksel ortamı, zaman ve uzamı ele alışı güncel VR ile daha paraleldir (Matrix’e oranla). Kullanıcısına keyif verir, imkânsız mümkün kılar, yepyeni deneyimler içerir. Matrix’in soluk ve mavimsi kent hayatına oranla, renkli, canlı, büyüleyicidir. Matrix’te VR’a girmek kaçmalı kovalamacalı bir görevler silsilesi iken, Avatar’da büyük oranda yenedünyaları ve fizik kanunlarını ters yüz edişin keşfidir.

Başlat filminde OASIS, 1980’lerin nostaljisi ile yüksek teknoloji sanal gerçekliği birleştiren sürükleyici, oyuna takıntılı bir dünyayı tasvir eder. Bu çok oyunculu VR dünyasında oyuncular istedikleri yere seyahat edebilir, arkadaşlarıyla sosyalleşebilir, aşk yaşayabilir. Bu ortamın cazibesi dış dünyanın ekonomik, çevresel ve sosyal çöküşü

ile karşılaştırıldığında olağanüstüdür. Bitik dünyaya karşı elektronik bir sığınak OASIS, eğer Zemeckis küpü satın alırsan zamanı geriye bile sarabildiğin büyüdü bir cennettir.



Fotoğraf 3.20: OASIS'ten bir kesit, dev dalgalarla sörf.

Kaynak: Başlat, 2018



Fotoğraf 3.21: OASIS'ten bir kesit, Mısır tapınaklarında kayak.

Kaynak: Başlat, 2018



Fotoğraf 3.22: OASIS'ten bir kesit, gezegen büyüklüğünde kumarhane.

Kaynak: Başlat, 2018

Wade OASIS'ten bahsederken “gerçekliğin hayal gücümüzle sınırlı kaldığı bir yer” diye tarif eder. “İstedığımızı yapabiliriz”, istediğimiz yere gidebiliriz, tatil gezegeni gibi” Bu sözlere son derece büyüleyici görüntüler eşlik eder. OASIS'in ütopyik dünyası ne kadar büyülyyse, eş zamanlı olarak dış gerçeklik o derece korkunçtur. Yönetmen Spielberg de filmin bütün ağırlığını OASIS'in ne kadar eğlenceli ve fantastik bir yer olduğunu göstermeye adanmıştır. Başlat filminde fiziki evren ikincil bile değildir, OASIS'te eğlenirken, sevgili olurken, mücadele ederken fiziki dünyada nerede olduğunun hiçbir önemi yoktur. Bu yüzden filmin IOI şirketine karşı savaş sekansında caddeler sokaklar anlamsızca hareketler yapan bir sürü insanla dolmuştur (Fotoğraf 3.23), (Fotoğraf 3.24).



Fotoğraf 3.23: OASIS'e girmiş insanların fiziki dünyada görünümü.

Kaynak: Başlat, 2018



Fotoğraf 3.24: VR setleriyle oyuncular, ellerinde bulunan kontrolörlerle sokaklarda koşar, ancak OASIS'te, "Halo" oyunundan karakterleri savaşa koşturmaktadır.

Kaynak: Başlat, 2018



Fotoğraf 3.25: OASIS'e girmiş IOI çalışanlarının fiziki dünyada görünümü.

Kaynak: Başlat, 2018

Matrix'te sınırları aşmaya, kuralları yıkmaya, lapa yerine biftek yiyebilmeye, şık kıyafetler giyebilmeye rağmen, tüm bunların elinin tersiyle itilmesi, vahşiler gibi yaşamayı sırf “gerçek” olduğu için seçme durumu vardır. Bu filmde iki dünya arasındaki imkânların farkı çok net ortaya konmuştur. Zaman ve uzamın ortadan kalkması Neo ve arkadaşları için sadece savaşmak için bir araçtır ve zevk aldıkları, tercih ettikleri özellikler değildir. Zaman ve uzamın en çok ters yüz edildiği film olmasına rağmen sanal dünyanın bu özellikleri karakterleri çok da fazla ilgilendirmez. Onların tek derdi makineleri yenmektir. Matrix'te gerçeklik dünyası ne kadar bitik olsa da, dünya yanmış kavrulmuş olsa da, kanalizasyonda yaşamayı göze alma pahasına gerçeklik önemsenir. Ancak Avatar ve Başlat'ın dünyasında durum böyle değildir. Avatar'da Jake Sully, kendi fiziksel engellerini aşmanın yanı sıra gezegenin farklı fizik kurallarına tav olur, kendisi bir tankta yatarken gökyüzünde ekranlarla uçmanın keyfinden fiziki dünyayı unuttur. Başlat filminde, gerçekliğin kıyamet manzarası ve sanal dünyanın cazibesi arasındaki fiziki fark çok net gösterilir ve bu sefer gerçeklik dünyası her koşulda savunulması gereken bir yer olarak değil, OASIS'e gömülmenin meşruluğu için bir gerekçedir (veya tam tersi sanal dünyada istediğin yerde ve anda, istediğin kişi olabilmek, gerçekliğin dünyasından kaçmak için çok iyi bir nedendir).

Tablo 3.6: Zaman ve uzam aracılığıyla VR algısı

Filmler	Zaman ve uzam aracılığıyla VR algısı
Matrix 1	VR aracılığıyla zaman ve uzam ortadan kalkıyor. Dış dünya distopya, VR distopya.
Avatar	VR aracılığıyla zaman ve uzam ortadan kalkıyor. Dış dünya distopya, VR ütopya.
Başlat (Ready Player One)	VR aracılığıyla zaman ve uzam ortadan kalkıyor. Dış dünya distopya, VR ütopya.

3.2.3.Aşk, Cinsellik ve Toplumsal Cinsiyet Roller

Hem Yunan hem de Yahudi-Hıristiyan geleneklerinde, ilk insanlar cinsel üreme eyleminde düşünülmez. Onlar birleşme ve doğumdan geçerek dünyaya gelmez. Annenin vücudundan geçerek, rahminden çıkmaz. Tüm ampirik kanıtlara aykırı olarak, yeryüzünden ortaya çıktığı söylenir. Hıristiyan geleneği, bu efsanenin daha radikal bir formunu içerir. Yaratılıştaki, Tanrı ilk insanı oluşturur. İnsanların yeryüzünden ya da dünyadan olduğunu söylemek ne demektir? Bu yaklaşım, insanoğlunun köken ve doğası hakkında ne ifade eder? Wachowski kardeşlerin filmi, bir hiper-teknolojik, kıyamet sonrası yaşam dünyasında ortaya çıkmasına rağmen, Matrix'in bu eski kozmolojik ilkeye dayanması söz konusudur (Kimball, 2001: 175). Matrix filminin yaklaşımı insanlığın kaderi için insan varlığının üreme bağlamını değiştirmeye çalışanlara karşı çıkma halidir.

Matrix'te üç farklı yaşam formu bulunur: sadece VR ortamında bulunabilen Ajan Smith, Mimar gibi karakterler, hem Matrix hem de fiziki dünya arasında geçiş yapabilen ve özel yeteneklere sahip Neo ve arkadaşları, Zion'un et ve kandan oluşan insanları. Filmde yaşam formları içinde en zekisi olan makineler, tüm insan üreme döngüsünü kontrol etme yeteneği geliştirmiştir. Mekanik, sömürücü ve istilacı üreme tesislerinin bir ürünü olan Neo, bedenindeki dijital aparatlardan dolayı sadece biyolojik insan değil aynı zamanda makine parçalarını da içeren bir cyborg haline gelir. Bu

şekilde yetiştirilen insanlar, bu tür aparat ve yerleştirmelere sahip olmayan Zion halkından ayrılırlar (Laszing, 2013: 297).

Matrix hiçbir erkeğin çocuk sahibi olmadığı veya başka bir şekilde bir baba olarak temsil edildiği bir filmidir. Matrix fetüs alanı, erkek rolü olmadan yeni bir hayat üretebilmekten dolayı, anne olmayan bir anne olarak temsil edilir. İnsan üreme sisteminin iki kişiden doğmaktan / farklı şekilde doğmaya⁹⁴ evrilmesidir (Kimball, 2001: 192).

Neo, Matrix'in klonlama sisteminin ortasında, plasenta benzeri bir kesede asılı bir embriyoların oluşturduğu fetüs alanlarının korkunç görüntüsüne tanıklık etmekten pek hoşlanmaz. Neo'nun üreme çiftliğinden kurtuluşu bir doğum sahnesini andırır. Keseden ve kablolardan kurtuluş, bir nevi doğum kanalından atılması, üstünde yapışkan bir sıvı ile kaplı olması gibi. Neo "yeniden doğar". Matrix'in ana rahminden baba figürü Morpheus'un öncülüğünde "gerçek varoluşa" çıkarılır. "Gerçekliğin" alanı, ölü bir medeniyetin yeraltı kanalizasyon borularının kapalı alanı içinde yer alan bir başka yapay rahim olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu şablonda anne Matrix iken babanın sembolik olarak Morpheus olduğu son derece belirgindir. Morpheus ve Neo ikilisini üçlüye tamamlayan Trinity'dir. "Seçilmiş olana" duyduğu aşk ruhsallaşmayı tamamlar. Filmin üreme çiftliklerine direnişinin tek göstergesi bu aşktır.

Filmin finaline doğru Trinity'nin sevgi dolu öpücüğü ölmüş olan Neo'nun dirilişinin kaynağı olur. Bu sadece Neo'ya ait bir diriliş değildir; makinelerin hakimiyetinden kurtulacak olan, heteroseksüel aşk ve cinselliğin belirleyeceği bir toplumsal varlığın geleceğinin muştulanmasıdır. Bu yeni kuşak mekanik ve paternal olmayan⁹⁵ üretime karşı; aşık olacak, sevişecek, çocuklarını doğal yollarla meydana getirecektir. Matrix makinelerin karşısına aşkın gücünü koyarken, cinsler arası ilişkiler dünyası, üreme ve aşk kavramlarına yaklaşımıyla Yuval Noah Harari'nin "**Home Deus**" kitabında yer alan şu satırları hatırlatır:

⁹⁴ Born from two / born from different (Kimball, 2001: 196)

⁹⁵ Paternal: babadan gelen, kalıtımla babadan geçen. <http://www.tipterimlerisozlugu.com/paternal.html>
Erişim tarihi: 22.06.2018.

“Hollywood’daki bilimkurgu filmlerinin en heyecanlı sahnelerinde insanlar istilacı uzaylıların filolarıyla çarpışır, isyankar robot ordularına ya da insanlığı imha etmeyi amaçlayan bir süper bilgisayara direnir. İnsanlığın sonu yakın görünür. Ancak son anda, tüm zorluklara rağmen insanlık uzaylıların, robotların ve süper bilgisayarların aklına gelmeyen, asla idrak edemeyecekleri bir şey sayesinde tüm savaşlardan muzaffer çıkar: sevgi. Son âna dek süper bilgisayar tarafından kolaylıkla kontrol edilmiş, kötü robotların kurşunlarıyla delik deşik olmuş kahramanımız, sevgilisi sayesinde durumu tersine çevirerek Matrix’te hiç beklenemedik bir çıkış yapar. Dataizm bu tür senaryoları düpedüz aptalca bulur. “Hadi oradan,” der Hollywood senaristlerine, “Bula bula bunu mu buldunuz? Sevgi mi? Platonik kozmik bir aşk bile değil hem de, iki memeli arasındaki bedensel, şehvete dayalı bir çekim mi çözüm diye bulduğunuz? Her şeyi bilen bir süper bilgisayarın ya da tüm galaksiyi ele geçirmeyi başarmış uzaylıların bu hormonal heyecan karşısında şaşıracağını mı düşünüyorsunuz?” (Hariri, 2016: 547 – 548).

Her üç filmde de sanal dünyalara adım atan erkek karakterlere rehberlik eden, yol arkadaşı kadın oyuncu bulunur. Matrix ve Avatar’da VR ortamına yabancı ve acemi erkeklerin koruyucusu, akıl hocası ve son kertede aşık olunan kadınlardır. Bu kadınlar anne sevgi ve güvenliğinin de kaynağı gibidir. Matrix’te başından beri, Trinity Neo’ya yolculuğunda eşlik eder. İlk olarak, onun Matrix varlığı hakkındaki şüphelerini derinleştirmesine yardımcı olur. Matrix ve üreme tesislerinden kurtuluştaki ona yardım eder. Nebuchadnezzar gemisinde Neo’yu mürettebatın tekrarlanan saldırılarından kurtarır. Zion’da bile Neo’ya güvenlik ve destek veren Trinity’dir. Neo, kendi duygularını Trinity ile anlamaya çalışır. Onun koşulsuz sevgisi Neo’nun daha önce kapalı kapılarını açmasını sağlar.

Neo’nun makinelerle olan savaşında kendini bir siborgtan fazlası olarak hissetmek için aşka ihtiyacı vardır. Bu Neo’yu ajan Smith’den ayıran şey olacaktır. Neo üreme çiftliğinden gelen kökleri ve simülasyonda geçen ömrü nedeniyle son kertede bir makine olmadığını ancak Trinity’e olan aşkı ile anlayabilmektedir. Makinelerin insanı bir siborga dönüştüren, üremeyi kontrol altında tutan soğuk gücüne karşı insanın elindeki silahları bilinç ve hisleridir (aşk).

Hollywood geleneğinin her türlü ortamda çift yaratabilme gücü, Matrix filminde makinelere karşı heteroseksüel aşkı yükseltir. Sadece Neo değil, seyirci de geleceğin korkutucu projeksiyonundan aşka sığınarak rahatlar. Bütün ömrü VR ortamında geçmiş Neo’nun sanal dünyada eskiden yaşadığı bir aşk veya cinsellik ima edilmez. Oysa Neo, Matrix’te Morpheus ve arkadaşlarıyla tanışmadan önce yine kendisi gibi aslen insan olup, sanal dünyada yaşadığından haberi olmayan bir başka kişiyle sevgi dolu bir ilişki

yaşayabilirdi. Ama Neo zaten bütün eski hatıralarını çöpe atmıştır.⁹⁶ Filmde sanal dünyalarda Trinity dışında tek cinsellik vurgusu olarak görülen kırmızılı kadın, Construct⁹⁷'in ajan eğitim programının manipülasyon ve dikkat dağıtma aracıdır. Neo'nun sanal dünyada dikkatini çeken kırmızılı kadın bir anda ajana dönüşür. Daha sonrasında Mouse Neo'ya eğer isterse kırmızılı kadınla tanışabileceği söyler: "Dürtüleri inkar etmek, bizi insan yapan şeyleri inkar etmektir."⁹⁸ İnsanları makineden ayıran şey dürtüleri ise bunları ister makinelerin ister direnişçilerin yaratımı sanal dünyalarda aramak filme göre ahlâken yanlış ve gülünçtür. Matrix filmi cinsellik ve aşk dahil olmak üzere tüm sanal deneyimleri geçersiz ve değersiz ilan eder.



Fotoğraf 3.26: "Kırmızılı kadın"da sembolleşen tüm sanal cinsellik deneyimlerinin şeytanileştirilmesi.

Kaynak: Matrix, 1999

Avatar filminde Na'vi'li canlılar kadın veya erkek oldukları açıkça belli olmaksızın birbirlerine benzer bedenlere sahiptir. İnce, uzun, büyük boyutlu varlıkların dünyasında ve genel olarak filmin havasında cinsellik ikincil plandadır. Dünyahılar arasında da kadın olarak Grace ve Trudy de çok kadınsı özellikler göstermez. Biri bilim

⁹⁶ Neo: "Hayatımla ilgili anılarım var. Hiçbiri olmamış" (Matrix, 1999).

⁹⁷ "Construct", simülasyonları çalıştırmak veya Zion operatörlerinin Matrix'e girdiği zamanlarda sanal nesnelere yüklemek için oluşturulan bir çalışma alanı veya "yükleme programı"dır. <http://matrix.wikia.com/wiki/Construct> Erişim tarihi: 07.08.2018.

⁹⁸ Matrix, 1999

insanı gibi, diğeri asker gibi davranır. Buna rağmen film Pandora gezegenindeki hayat ve dünyalılar arasında net bir çizgi çeker: “Hava insanları” (Sky people) bilinç ve eril niteliklere sahipken, Pandora ve Na’vi halkı tüm sakinleriyle bilinç dışını ve anaerik dünyanın özelliklerine sahiptir.

Maternal dünyanın olumlu bir temsili olan filmde erkekler dünyası, teknoloji, doğanın acımasız sömürsü gibi mutlak olumsuz varoluşla karakterizedir. "Hava insanları annelerini yok ettiler". Na'vi'liler ise anneleriyle uyum içinde yaşamaktadır. Hemen hemen bütün erkek liderler filmde ölür. Jake de ayrıca ölür ve Na'vi olarak yeniden doğar, anne dünyasına, kadınların dünyasına, bir tür kurtarıcı rol üstlenir ve tüm ölen büyük erkeklerin yerini alır. Kadın karakterler tarafından kurtarılır; Neytiri, annesi, Eywa (Laszing, 2013: 422).

Filmin ve Jake'in erkek dünyasına nefreti en başından beri ortaya konur. Kadına şiddet gösteren bir erkeğe saldırdığı için, felçli olduğuna bakmaksızın dayak yer, tekerlekli sandalyesi üstüne atılır. Ataerkilliğin en şiddetli yaşandığı askerlik müessesesi zorluklar karşısında cesaret, dayanıklılık fikrinin hüküm sürdüğü bir ortamdır.

“Zorluklar için asker oldum ben. Hayatın örsüyle dövülmüş olmak için. Kendime bir adamın geçebileceği her sınavı geçebileceğimi söyledim.

(...)

Güçlü olan zayıfı avlar. Burada işler böyle yürüyor” (Avatar, 2009).

Pandora'daki askeri personel ezici bir şekilde erkektir. Var olan kadınlar da erkekleşmiştir. Bu ortamda Jake sürekli olarak erkek meslektaşları tarafından sürekli aşağılanır. Tam tersine, Na’vi'nin dünyası çok daha kadınsıdır. Na’vi’li kadınlar erkeklerle eşittir ve onlar kadar yeteneklidir. Hatta bazı kadınlar⁹⁹ üstün becerilere

⁹⁹ Neytiri'nin annesi Mo'at, Omaticaya klanının ruhani lideri olarak, Navi'nin kadın tanrısı Eywa'nın iradesini yorumlama becerisi sahip olması nedeniyle rakipsiz bir güç ve etki gücü uygular (Dunn & Michaud, 2014: 8).

sahiptir. Na'vi'liler hem büyük anne Eywa'ya hem de birbirlerine bağılılıkları ile bir anaerkil ahlâkı paylaşır.

Jake, erkeklerin ataerkil, bilinç egemenliğindeki dünyasından, evrenle bitkiler üzerinden bilinçdışı ile ilişkili, anaerkil bir dünyaya VR aracılığıyla taşınır. Yönetmen Cameron bu iki dünyayı sadece fiziksel özellikleriyle değil, cinsiyet rolleri açısından çok net bir şekilde ayırmış, birine olumluluk diğerine olumsuzluk atfetmiştir. VR bağlantılı fantezi dünyası Jake'e içinde artık var olamadığı (özellikle sakatlığı nedeniyle, güçsüz düşmesinden dolayı) erkek dünyasından kurtulmanın, aklın hegemonyasından uzak kadın dünyasında yeniden kahraman olmanın imkânlarını verir.

Başlat filminde cinsellik ve aşk konusu iki farklı noktada ortaya çıkar; birincisi Wade ve Samantha'nın, Parzival ve Art3mis olarak önce sanal dünyada başlayan aşklarıdır. İkinci nokta Wade'in en samimi arkadaşı Aech'in yıllarca OASIS dünyasında bir erkek gibi davranmasına rağmen aslında siyahi bir lezbiyen kadın olmasıdır.

Wade / Parzival, Samantha /Art3mis'i ilk olarak OASIS'te görür. Onun sanal görüntüsünden etkilenir. Kitapta Wade Art3mis'in avatarını kuzguni ve güzel olarak tanımlar. Güzel bir yüzü vardır: ela gözlü, sivri bir çene, yuvarlak elmacık kemikleri. Ayrıca, sanki diğer avatarlara kıyasla özelliklerinin gerçekçi olduğunu da ekler¹⁰⁰. Filmde ana karakterlerden Wade hariç diğerlerini öncelikle sanal dünyada tanındığı için, Wade'in aslında sanal bir karaktere aşık olmasına seyirci de eşlik eder. Wade Art3mis'in sadece fiziki özelliklerine değil aynı zamanda karakterinden de etkilenir. Art3mis, cesur, entellektüel, espirili ve OASIS dünyasında ünlüdür.

Wade yığınlar adı verilen gecekondu bölgesinde yaşar. Samantha ise aslında ona çok yakın bir yerde olduğu halde ancak VR ortamı sayesinde tanışırlar. Fiziki dünyada bir araya geldiklerinde aslında birbirlerine ne kadar yakın olduklarına şaşırırlar. Ama dünyanın farklı uçlarında olsalardı da durum değişmeyecekti. OASIS ortamında aynı odada gibi deneyimler paylaşabileceklerdi. Rheingold'un işaret ettiği gibi teknolojik imkânlar, çevrimiçi bağlantılar büyük mesafeler veya çok yakın mesafeler üzerinde

¹⁰⁰ http://readyplayerone.wikia.com/wiki/Samantha_Evelyn_Cook Erişim tarihi: 13.07.2018.

iletişim kurmaya izin vermiştir¹⁰¹. Geçmişin birebir ilişki kavramının yerini tutan sanal bağlantılar OASIS'te temel ilişki biçimi haline gelmiştir.

Wade yüzyıl geçse dış dünyada belki de karşılaşamayacağı Samantha'yı sanal alemde bulur. Art3mis'e dijital alanın verdiği rahatlıkla yaklaşır. Aynı şey Art3mis için de geçerlidir. Fiziki dünyada karşılaştıklarında Samantha çok daha çekingen ve doğum lekesinden utanan biridir. İlk randevularına sanal ortamda çıkarlar. Wade bu görüşme için, saniyeler içinde değişim yapabildiği bir çok popüler kültür ikonu görüntüsü araştırır ve Buckaroo Banzai¹⁰² karakterine bürünür. OASIS'in hiç olmadığı bir dünyada, yetim, parasız ve teyzesinin çamaşır makinasının üzerinde uyuyan Wade'in, ilk randevu için Samantha'yı güzel bir gece kulübüne götürmeyi bırak, üzerine yeni bir kıyafet alma imkânı bile olmazdı. Ayrıca Samantha gibi içine kapanık bir karakter olan Wade, ilk randevu gerginliğini kendi dünyası gibi yaşadığı OASIS'te hissetmez.



Fotoğraf 3.27: Buckaroo Banzai kılığında Wade ve Art3hemis randevuda.

Kaynak: Başlat, 2018

¹⁰¹ Bkz. Bölüm 2.6.4

¹⁰² Buckaroo Banzai, "The adventures of Buckaroo Banzai" isimli, 1984 yapımı macera komedi bilim kurgu dizisinin karakteridir. <https://www.imdb.com/title/tt0086856/> Erişim Tarihi: 14.09.2018

Randevunun sonunda Wade gerçek dünyadan buluşmayı önerir. Art3mis cevaplar:

Art3mis: “Gerçek dünyada buluşsak hayal kırıklığına uğrarsın.”

Parzival: “Senden hoşlanıyorum.”

Art3mis: “Beni tanımıyorsun, gerçekte böyle görünmüyorum, bu gerçek vücudum değil, gerçek yüzüm değil.”

Parzival: “Umurumda değil, gerçek adını öğrenmek istiyorum.”

Art3mis: “Hakkımda hiçbir şey bilmiyorsun, tanışmadık biz.”

Parzival: “Tanıyorum Arty, ben sana aşık oldum.”

(...)

Parzival: “Hayır aşık olmadın. Görmeni istediğim şeyleri görüyorsun sadece. Aşık olduğun kişi bu!” (Başlat, 2018).

Art3mis OASIS’e ve VR dünyalarının “boş” olduğuna inanan bir karakter olduğu için Parzival’in aşkına inanmaz. Ancak Wade / Parzival yine OASIS’te tüm dünyaya yaptığı konuşmada Samantha / Art3mis’e aşkını herkese açıklar. OASIS’i aşkı bulduğu yer olarak tarif eden Wade, bu konuşmayı sanal evren VR sakinlerine yapıyordur. Wade’in sanal aşkına şüpheci yaklaşan Samantha bu aşkı nihayet kabul eder.

Wade ve Samantha’nın neredeyse kişiliklerinin bir parçası olan avatarlarıyla yaşadıkları maceralar, giriştikleri sanal mücadele onları deneyimlerin, anıların ortağı yapar. Aynı şeylere heyecanlanır, öfkelenir, oyunu kazanmak için kafa kafaya verir, ekip olur, mutlu veya üzgün olurlar. Öncelikle sanalda edindikleri yakınlık daha sonra fiziki dünyaya taşınır. Ancak onlar fiziki dünyada aşklarını sürdürürken de sürekli olarak sanal dünyaya bağlanırlar. Hem sanalda hem dış dünyada sürekli birbirleri için hayatlarını tehlikeye atarlar. Sanal dünyadaki paylaşımları fiziksel dünyadakilerden hiçbir farklılık veya eksiklik içermez. Sanal aşkları ve deneyimleri düşük, değersiz veya fiziki dünyanın yedekleyicisi değildir, duygusal olarak eşit ağırlıktadır.

Film sadece cinsel dürtü ve cinsellik açısından fiziki dünyayı daha avantajlı gösterir. OASIS’te dokunsal kıyafetlerle yapılan dokunma ve okşama hareketlerine rağmen, bütün öpüşme sahneleri fiziki dünyaya saklanır ve “gerçeğin önemine” yapılan vurgu eşliğinde gerçekleşir. Bu yönüyle Matrix’in makinelerin hakimiyetine karşılık

aşkı öne çıkararak vurgusu yine devrededir. Film gerçeklik ilkesine tutunulacak tek dal olarak fiziki dünyada bire bir temasa güzelleme yapar:

(Sahne 1. Wade Samantha'nın fiziki dünyada yaşadığı isyan bölgesinde)

Wade: "Burası çok yavaş geldi. Ne bileyim, rüzgar, insanlar..."

Samantha: "Gerçek dünyada olmayı unutmuşsun" (Başlat, 2018).

Öpüşmek üzere yaklaşırlar.

(Sahne 2. Finale doğru, Wade ve arkadaşları savaşı kazandıktan, Wade Halliday'le OASIS'te görüşükten sonra)

Wade: "Ben Halliday gibi değilim. Adımı atacağım" (Başlat, 2018).

Halliday gerçek dünyada çekingenliklerinden dolayı harekete geçememiş, aşık olduğu kadını başkasına kaptırmıştı. Filmde Halliday sanal dünyalara fazla gömülmüş, bu onun gerçek dünyayla bağını koparmış olarak sunulur. Wade bu durumdan ders çıkarıp harekete geçer ve Samantha'yı (fiziki dünyada) öper. Finalde Wade ve Samantha öpüşürken eşlik eden Wade'e ait dış ses şunları söyler:

"(...) OASIS'i Salı ve Perşembe günleri kapattık. Garip bir hamle gibi geldiğinin farkındayım ama insanlar gerçek dünyada daha fazla vakit geçirebilmeli. Çünkü Halliday'in de dediği gibi "gerçek, gerçek olan tek şeydir". (Başlat, 2018)

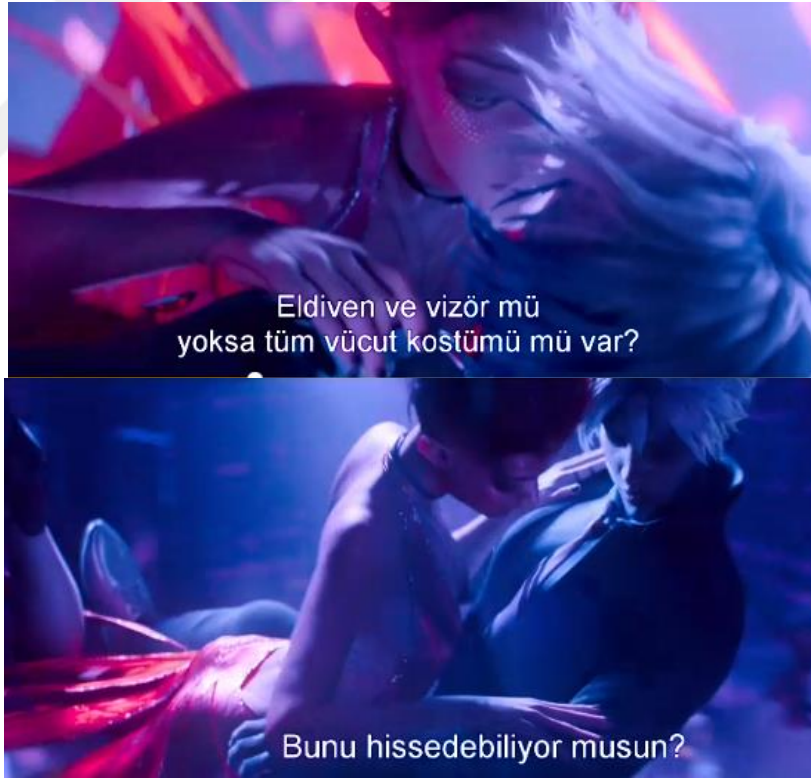


Fotoğraf 3.28: Wade ve Samantha'nın sadece fiziki dünyada gerçekleşen öpüşmeleri.

Kaynak: Başlat, 2018

2045 yılının teknolojisi ve OASIS ortamında her türlü dokunmatik eylemin gerçekleşebildiği bilgisi göz önüne alındığında fiziki dünyanın avantajı olarak sunulan öpücük / cinsellik argümanının oldukça zayıf bir kaldığı ortadadır. Zaten Parzival ve Art3mis'in OASIS'te gerçekleşen ilk randevuları sanal ortamın rahatlığı ve dokunsal

kıyafetlerin avantajlarıyla oldukça samimi geçmiştir. Samantha dış gerçeklikte aşk ve cinsellik konusunda çekingen davranırken, OASIS'te son derece cüretkar ve rahattır. Birlikte yaptıkları dansın son derece erotik olduğu göz önüne alınca, fiziki gerçeklikte bir öpücük için zorlanmaları saçma görünmektedir. Tam tersine sanal ortamdaki yakınlaşmanın getirdiği rahatlıkla, fiziki dünyada ilk defa karşılaştıkları halde öpüşmeye yakın bir pozisyonda bulurlar kendilerini. O anda Samantha'nın aklına oyunu nasıl çözebileceklerine dair bir fikir gelmese aslında bu öpüşme gerçekleşecekti. Fiziki dünyada birbirlerini daha yeni tanıdıkları düşünülürse bu yakınlık, VR dünyasının tüm duyulara hitap eden ortamından ve neredeyse gerçek dünya ile yakın duyuşal deneyimden kaynaklanmaktadır. Ancak filmde VR dünyasının avantajları finale doğru unutturularak, tek temas imkânı fiziki dünyada mümkünmüş havası yaratılmıştır. Sanal dünyada yetişkinler gibi cinsel deneyimler paylaşan oyuncular, fiziki dünyaya adım attığında öpüşmeyi bile zorlukla gerçekleştiren ergenlere dönüşmüştür.





Fotoğraf 3.29: Parzival ve Art3mis'in erotik dansı.

Kaynak: Başlat, 2018

Wade'in kendisini Halliday'le karşılaştırarak "adımımı atacağım" demesi de, Wade / Parzival'in hem sanalda hem de fiziki dünyada bütün bir süreç boyunca ilgi duyduğu kıza olan ilgisi, sevgisi, girişkenliği göze alındığında boşa düşmektedir. Filmin VR dünyasının pırıltısını, cazibesini sunmakta cömert davranması ama orijinal romanda fiziki dünyaya bağlılığı yansıtmaya eğilimi senaryoda çelişkilere yol açmıştır.

Tablo 3.7: Aşk, cinsellik ve toplumsal roller aracılığıyla VR algısı

Filmler	Aşk, cinsellik ve toplumsal roller aracılığıyla VR algısı
Matrix 1	Makinelerin mekanik paternal olmayan üreme sistemine direniş. Makineler karşı heteroseksel aşk.
Avatar	Başka gezegen canlısı ile VR aracılığıyla gerçekleşen aşk. Eril fiziki dünyaya karşılık anaerkil fantezi dünyası. VR aracılığıyla eril kimliğin dışıl kimliği deneyimlemesi.
Başlat (Ready Player One)	Önce VR ortamında başlayan ve fiziki dünyaya taşınan aşk. “Gerçek dünya önemlidir” argümanının tek destekleyicisi olarak aşk.

3.2.4.Kendini Gerçekleştirme

Matrix filminde Neo kendisine atfedilen “seçilmiş kişi” kimliğini kolay kabul etmez. Sanal dünyada uzun yıllar yaşamış olmanın, o zamana kadar olan hayatının gerçek olmadığına sancılarını bir süre yaşar. Başta anlatılanlara inanmak istemez, inkar eder, geri dönmek ister. Ancak zamanla Morpheus’un ona söylediği şeyi kabul edecektir:

“Kolay olacağını söylemedim. Gerçeğin kendisi olacak dedim” (Matrix, 1999).



Fotoğraf 3.30: Neo'nun "gerçek"lerle yüzleşmesi.

Kaynak: Matrix, 1999

Neo Matrix simülasyonunda pasif bir şekilde var olmaya alıştı. Morpheus ve ekibi ile tanışmaya kadar simülasyonu aynı fiziki dünya kuralları ile yaşadı. Matrix'te fizik kuralları yıkabileceğini ve özel yetenekler edinebileceğini başkalarından aldığı eğitimlerle ve özel tedavilerle "yolda" öğrenmiş ve ustalaşmıştır. Neo fiziki dünya olarak konumlandırılan Nebuchadnezzar gemisinde de var olan hayata yabancıdır. Kaslarını ve gözlerini hiç kullanmamıştır, beyni simülasyon harici ilk defa kullanılmaktadır. İsmi de çağrıştırdığı üzere yeni doğmuş bebek gibidir. Komutan Morpheus ve ekibi onu her iki dünyada yeni koşullarla tanıştırır. Her iki dünyada da bilinmeyen ve alışılmamış gerçeklikte hayatta kalmak zorundadır.

Neo şahsında bir nevi 90'lı yılların sanal gerçekliğe yeni adımını atan ve teknolojiyi tam benimseyememiş "VR göçebesi"¹⁰³ izleyiciyi temsil eder. Bu izleyici internetten VR'a sanal olan her şeye yabancıdır. Matrix'te izleyici Neo ile beraber sanal gerçekliğin imkânlarını öğrenir.

Neo'nun mücadelesi Matrix'in dışına çıkmakla yeni başlamıştır. Matrix'te sanallığa has kuralları aşmanın zihinsel, bedensel eğitimi ve tüm bu süreçlere adaptasyon ile uğraşmaktadır. Kung Fu bilgisi zihnine otomatik olarak yüklendiğinde

¹⁰³ VR araştırmacısı Steinicke bu kavramı, "immersive immigrant" – "immersive natives" şeklinde de kullanmaktadır (Steinicke, 2016: vii).

hemen Morpheus'u yenebileceği yanılgısı, sanal dünyalardaki otomatik işlemlerde bile belli bir beceri gerektirdiğini gösterir. Neo her iki dünyada acemidir, her konuda daha deneyimlilerin refakatına muhtaçtır. Morpheus'un ona olan inancını taşımak, mürettebatın ilgisi, fiziki dünyanın zorlukları onu bir müddet yıpratır. Üstelik kahinle yaptığı görüşmede farklı bir olasılık ortaya çıkar: belki seçilmiş olan bile değildir. Neo acemilikleri, her iki dünyaya da ait olamaması ve "seçilmiş olan" rolünün kabulündeki tereddütleriyle bir zoraki kahramandır.

Neo, neler olacağını kestiremediği için en azından Ajan Smith ile olan savaşı sürdürür. Neo zaman içinde kendi güçlü yönlerinin artan farkındalığı ile "seçilmiş olan" vasfını sahiplenmeye başlar. Sonrasında hem Morpheus'u kurtarması hem de Trinity'e aşık olması sayesinde artan benlik algısı, onu, özgür insanların yaşadığı son sığınak olan Zion'u kurtarmak için bir savaşa girmeye ikna eder.

Filmde VR dünyası makinelerin soğuk, akılcı, zalim yaşam biçiminin platformu iken, buna karşılık insanın biyolojik kodu iyilik, dayanışma ve sevgi üzerine kuruludur. VR ortamı üretim çiftliklerinin varlığını unutturmak, insanları kontrol altında tutmak için üretilmiş bir yanılsama iken, bunu bile kontrol eden bir sistem bulunur. Bu ortamda ayrıksı düşünceler, direniş hareketleri hemen tespit edilir ve müdahalede bulunulur. Böyle bir ortamda özgür düşünce ve irade yoktur. İnsanlar mutlak bir minimum değere, vücutlarının temel yaşamını sürdürme işlevine indirgenmiş haldedir. Buna karşılık Matrix filmi, dış gerçekliğe, "kişinin özgür iradesi" mevhumunu koyar. Her ne kadar Neo, Matrix dışında yeniden doğar doğmaz "seçilmiş kişi" olma halini bir kader gibi önünde bulsa da, film belirsizliklerle onun bu etiketi zamanı geldiğinde özgür iradesiyle kendi seçmiş olarak resmeder:

Neo: "O ben değilim."

Kahin: "Üzgünüm. Yeteneğin var ama bir şey bekliyor gibisin."

Neo: "Ne?"

Kahin: "Belki bir sonraki hayatını. Kim bilir? (...)"

Neo: "Morpheus. Beni neredeyse ikna etti."

(...)

Kahin: "Morpheus sana inanıyor. Kimse ne sen, ne de ben tersini ona kabul ettiremeyiz. Sana o kadar inanıyor ki seni kurtarmak için kendi hayatını feda edecek."

(...)

Kahin: “Bir seçim yapman gerekecek. Bir tarafta Morpheus’un hayatı. Diğer tarafta kendi hayatın. Biriniz ölecek. Kimin öleceği sana bağlı. (...) Merak etme, bu kapıdan çıktığın anda iyi hissedeceksin. Bu kader oyununa falan inanmadığımı hatırlayacaksın. **Hayatının kontrolü sende.**” (Matrix, 1999).

Neo, Morpheus’un yakalanması ve fişi çekilme aşamasına gelmesiyle kendini harekete geçmeye mecbur hisseder:

Neo: “Morpheus olmadığım birşeye inandığı için böyle yaptı (...) Ben O değilim Trinity. Kahin bana bunları söyledi.”

Trinity: “Hayır, sen olmalısın.”

Neo: “Üzgünüm. Değilim. Sıradan biriyim.”

Trinity: “Hayır Neo. Bu doğru değil. Doğru olamaz.” (Matrix, 1999)

Neo Morpheus ve mürettebat ile karşılaştığı andan itibaren “seçilmiş kişi” olma baskısıyla karşı karşıyadır. Ona tüm yürekleriyle inanan insanlara ve özellikle Morpheus’a karşı büyük sorumluluk hisseder. Ölüm kalım meselesi haline geldiğinde harekete geçmek zorunda kalır. Neo’nun sanal bir cehennemde bir şeyler yapmak zorunda olması ve Morpheus’u kurtarmak için kendini adanmasıyla, gitgide kendine olan inancı gelişir, inançsız bir zoraki kahramandan, dünyayı yapay zekanın elinden kurtaracak “seçilmiş olan”a dönüşür. Matrix 1’de “gerçek” için savaşan ve bunun için her türlü güçlüğü kahramanca direnen bu insanlar, makinelerin onlar için yazmış olduğu kadere kendi özgür iradeleriyle direnirler. Onun mücadelesi sadece “gerçek dünya”ya geri dönebilmesi, kapasitesini geliştirmesi, önderlik etmesi değil, aynı zamanda insan olmanın evrensel ve aşkın değerlerinin yenilenmesi anlamına da gelmektedir (Kimbell, 2001: 176).

Neo’nun VR dışında, hayatının kontrolü elindedir; film bunu sürekli vurgular. İlginç olan nokta Neo’nun kendi benliğini keşfedişi hikâyesinde bütün kahramanlıklarını VR ortamında gerçekleştiriyor olmasıdır. Sanal dünyada hakimiyeti eline geçirdikçe, güçlüklerin üstesinden geldikçe, ona sürekli söylenen şeye inanmaya başlar. Bütün bunlar dış dünyada gerçekleşmez. Neo Matrix’in ortamında özgüven kazandıkça bu (serinin devam bölümlerinde) fiziki dünyaya yansır.

Matrix' te Neo kurtarıcı olarak tüm niteliklerini SG evrenine borçludur. Fizik kanunlarını aşabilmesi, kurşunları durdurabilmesi gibi (Zizek, 2014: 77). Bütün kilit savaşlar SG ortamında geçer. Dış gerçeklikte Neo sıradan bir savaşçıdan başka bir şey değildir. Avatar'ın Sully'si de tüm kahramanlık öyküsünü SG sistemden besler. Uçar, koşar, Na'vi'lere karışır. SG dışına çıktığı anda felçli bir askerdir. Başlat'ta Wade de öyledir. OASIS içinde herkesin takip ettiği ve hayran olduğu karakterken, dış dünyada daha ergen bir çocuktur. OASIS dışında fiziki dünyada kötü insanlara karşı mücadele etmesi saldırıdan çok kaçmak şeklindedir. O ve arkadaşları rakiplerini alt etmek için sürekli SG evrenine bağlanmaya çalışır. Matrix'te Neo da gerçeklik için bütün savaşını ancak sanal gerçeklik ortamında sağlayabilir. Zizek, "Matrix'ten topyekûn çıkarak, mahvedilmiş dünyanın üstünde yaşayan zavallı yaratıklardan farksız olduğumuz şu "gerçek gerçekliğe" girmeye ne oldu?" diye sorar (Zizek, 2014: 77) Kısacası Neo, sanal gerçeklikten kurtulmak için girdiği zorlu mücadelede sanal gerçeklikle elde ettiği becerileri kullanır. Ancak film Neo'nun kahramanlığını sanal gerçekliğe borçlu olduğunun altını çizmez.

Neo'nun Morpheus için kendini adaması, kendini inanmadığı bir "seçilmiş olan" etiketini yüklenirken bulması iradesinin zaman içinde şekillenmesi olarak sunulur. Saldırgan yapay zekanın emellerine, Matrix sanal gerçekliğinin uyuşturucu etkisine karşılık "insanın iradesi" teması sadece Matrix 1 için değil serinin devamı için de geçerlidir. İlerleyen bölümlerde Neo'nun sistemin bir ürünü olduğu ortaya çıktığı halde, Neo yine ondan bekleneni değil, kendini ve Trinity'nin yaşamının pahasına kendi kararını ortaya koyacaktır.

Matrix Reloaded ve Matrix Revolution'da Neo'nun aslında sistemin bir anormalliği olduğu ve seleflerinin defalarca ortaya çıktığı anlaşılır. İlk filmin sunduğunun aksine, Zion da, insan özgürlüğü için güvenli bir sığınak değildir. Üreme çiftliklerinde dayanılmaz varoluş biçimi, Zion'daki "gerçek" yaşamla karşılaştırılmıştır. Bu çiftliklerin aksine, Zion'daki insanların sosyal bir topluluk oluşturmaları ve ihtiyaçlarını karşılamaları mümkündür. Özellikle tapınak sahnesinde (Matrix Reloaded) uyum, yakınlık, tutku ve cinsellik için insan dilekleri sunulmaktadır. Zion, makinelerin dış gücü tarafından tehdit edilmesine rağmen, güç burada somutlaşabilir, "dış" olarak algılanabilir ve orada savaşılabilir. Saldırgan-emperyal bir kültürün emellerinden korunmak isteyen yerli bir kabile, Zion'u kanının son damlasına kadar savunur. Ancak,

Zion'un bu tasviri son filmde altüst olur. En son Zion'un makineler tarafından kurulan genel denklemde kontrollü bir yer olduğu netleşir. Makineler Zion'u bir yedek kopya olarak kullanırlar, orijinal "insan" bir çeşit hayvanat bahçesine kilitlenir, böylece ihtiyaç duyulduğunda bunlara başvurulabilir. Biyolojik insanın manipülasyonu için, orijinalin torunları gereklidir. Makineler, insanın kontrol edilemeyen kısımları için özel bir canlılık sağlamak için bir vanaya ihtiyaç duymaktadır. İnsanları simülasyon alanından kurtarıyor gibi yaparak, özgür bir karar verme duygusunu hissetmeleri sağlanır. Fakat Neo (ve dolayısıyla izleyici), bu sözde özgür kararın gerçekte öyle olmadığı konusunda giderek farkındadır. Aksine, tüm bunlar (Zion'un bir bütün olarak makinelere karşı mücadelesi) kurgusal olarak makine gücü tarafından sahnelenir (Laszig, 2013: 293).

Filmde aktarılan bu egemenlik sistemi insan topluluğunun varoluşsal soruları olarak algılanabilir: İnsan olmayı ne yapar? İnsan varlığı, totaliter koşullar altında nasıl gelişir? Neo'nun ve onunla birlikte izleyicinin anladığı, Matrix'in ne kadar evrensel ve her şeye gücü yeten bir yapı olduğudur. Filmde kahin de bir programdır. İnsanların kurala uymayan davranışlarını daha iyi kontrol etmek için yaratılmıştır. Bu bilgi Neo'nun iyi varlık olan kahinle olan ilişkisini etkisiz hale getirir. Morpheus'un benimsediği gibi yardımsever bir kurum, hayırsever bir kahin yoktur. Güç, tüm yapılarda kendini yeniden üretir. Makine dünyasının ötesinde bağımsızlık mümkün değildir (a.g.e: 293).

İlk filmde yaratılan “simülasyondan çık ve savaş” mesajının kendisinin bir simülasyon olduğu ortaya çıkar. Kahin'in başından beri vurguladığı kişinin kendi kararlarını uygulayabileceği ve bu yolla kendini yaratacağı fikri sistemin yarattığı bir yanılsamadır. Her ne kadar üçleme, makinelerin yarattığı otomatikleşmeye direnen Neo'nun hikâyesini anlatsa da son kertede iktidarın yapısı sarsılmaz, mevcut dünya olduğu gibi kalır. Zion kurtarılsa da ne zamana kadar hayatta kalacağı belli değildir. Makinelerle mücadelenin sonu bitmek bilmez. İnsanın yapabilecekleri sınırlıdır. Özgür irade diye bir şey yoktur. Neo adaklar adanan bir kahraman mertebesinden, sistemin yarattığı bir program seviyesine düşer. Uğruna savaş verilen bir sistemin ajanı sıfatından kurtulmak için en son kendini feda eder. Yapay zekanın yazdığı bir koddan ibaret olmadığını, kendine ait bir iradesi olduğunu ispat etmeye uğraşır. Film ilk önce yapay zekaya ve sanal gerçekliğe karşı çıkılabileceğini, simülasyonun insanı kısıtlayan yapısına karşı insanın özgür iradesini kullanabileceğini söyler. Sonra da bunun

imkânsızlığını gösterir. Bu durum Başlat filminde sanal gerçeklikte başlayan, fiziki dünyaya sıçrayan ve başarıya ulaşan mücadelenin tam zıttı bir durumdur.



Fotoğraf 3.31: “Biricik”liğini kaybetmiş Neo.

Kaynak: Matrix, 1999

Matrix filmi “kendini gerçekleştirme” perspektifinden ele almak için başta sorulan sorulara geri döndüğünde, sanal gerçeklikte elde edilen benlik algısının Neo’yu dönüştürdüğünü görmek mümkündür. Ancak filmde bu konuda VR sistemine bir olumluluk atfedilmemektedir. Film aksine sanal gerçekliğe karşı, sanal gerçekliğin olanaklarıyla mücadeleyi anlatmaktadır. Neo’nun kişiliğindeki değişim, tamamen VR dünyasının etkileriyle¹⁰⁴ olmasına rağmen, dış gerçekliğe çıkması sayesinde gerçekleşmiş olarak sunulmaktadır. Sanal benliğin fiziki dünyaya etkisi araştırıldığında ise durum karmaşıklaşmaktadır. “Neo’nun sanal dünyada edindiği benlik dış dünyada onu farklı biri yapmıştır” diyebileceksen, dış diye bir yerin olmadığı ortaya çıkmaktadır. Neo’yu önce kahraman sonra bir anomali yapmasıyla, ona önce özgür irade verip son noktada sistemi değiştiremeyen bir direnişçi olarak sunmasıyla, ister simülasyonda kalsın ister dışına çıksın insanı sistem karşısında etkisiz halde göstermesiyle, benlik ve VR ilişkisi bakımından Matrix filmi kötümserdir.

¹⁰⁴ Neo filmde hiç bir zaman Matrix dışında biriyle dövüşürken, silah kullanırken görülmez. Bir kere “dış dünyada” makinelerin saldırgan araçlarını elleriyle durdurur ve komaya girer. Dış dünya olarak geçen bir ortamda elleriyle bu saldırganları durdurabilmesi, izleyiciler tarafından Matrix dışının da simülasyon olduğunun kanıtı olarak öne sürülmektedir.

Matrix filminin sanal dünyasında Neo için değerli ve yaşanılır olan hiçbirşey yoktur. Ne bir samimi arkadaş, ne bir duygusal ilişki, ne de değerli anılar¹⁰⁵. Matrix simülasyonu doğuşundan beri Neo'yu duygusal olarak hissizleşmiştir, hatta Neo kurtuluşundan sonra başta Morpheus, Trinity olmak üzere takım arkadaşlarıyla bile güven sorunu yaşar. Matrix filminde bütün yüksek teknolojik ve havalı simülasyon ortamı duygusal ve sosyal olarak kendini var etme açısından bir çöldür, elverişsizdir. Avatar'da ise sanal dünya Matrix'te olduğu gibi soğuk değildir. Jake Sully ve prensesin tamamen sanal ortamda başlayan ilişkileri, kabile yerlileriyle dostluk ve dayanışma, özüne dönüş gibi birçok değerli paylaşım söz konusudur.

Avatar'ın teması en popüler mitolojik desenlerden biri olan “kahramanın yolculuğu” temel kalıbını benimsemiştir. Kahraman tanıtılır, o evi terk eder ve başka bir dünyaya doğru yola çıkar. Hepsinin ortak noktası, bildiği dünyanın ötesine giriş, tehlikelerin varlığı, mücadele ve nihayet yeni ve “yeniden doğuş” olarak eski dünyaya dönüşüdür. Eşiği geçtikten ve avatarında uyanıktan sonra, filmin kahramanı olan Jake Sully de "onun" canavarlarıyla karşılaşır: Hayvanların "evcilleştirilmesi", Jake'in yolculuğunda büyük rol oynar. Pandora dünyasında bu, aşına olmak, derinden içeriye bağlanmak ve biri olmak demektir. Jake Sully bir çocuğun tavrını öğrenir. İçinde deneyimler ve deneyimler yaşar, aynı zamanda ilkel dünyayı Pandora dünyasını takdir etmeye ve sevmeye başlar. Son olarak, kadın ve erkek doğanın bağını izler ve bireyleşme süreciyle sonuçlanır: zıtların birleşmesi: Jake ve Neytiri bir çift olur. Avatar hikâyesini özel yapan, kahramanın her zamanki dünyasındaki sınavları geçtikten sonra evine dönmemesidir. Filmde, Na'vi dünyası ve insan dünyası arasındaki bölünmenin çok büyük olduğu ve iki dünya arasında bir bağlantı olamayacağı için bir birleşme söz konusu olamaz. Asker ve girişimci (bilincin sembolleri), bilinçdışının (Pandora'nın ilkel dünyasında sembolik olarak temsil edilen) içeriğine açık değildir, bir ağ kurma şansı yoktur. Sully, kendisini Na'vi'li olarak görür ve yaşamın ölümcül darbelerinden muzdarip normal bir insan olduğunu görmez. O da insanlığından vaz geçerek bir Na'vi olmayı tercih eder (a.g.e: 419-420).

¹⁰⁵ Kahinin evine doğru giderken her zaman gittiği bir mekânı gören Neo önce heyecanlanır, “burada yemek yedim” diye seslenir (Matrix, 1999). Daha sonra tüm anılarının bir simülasyonun parçası olduğunu ve yapay olarak oluşturulduğunu hatırlayıp hüzünlenir.

Jake, aynı Neo gibi bir görevle sanal gerçekliğin içinde olmasına rağmen, ondan farklı olarak VR'ın içinde kendisi için ve zevk olarak yer alır. Adeta bir bebek gibi yenedünyanın ilginçliği ve güzelliğini keşfe çıkar. Zihni bomboş, ön yargılardan uzaktır, cahilliğin ve açıklığın verdiği cesaret ve merakla araştırır, dokunur, kendisine dokunulmasına izin verir. Dış dünyadaki “sefil” hayatından dolayı kaybedecek hiçbir şeyi yoktur, bu onu özgür kılar. Neo (sürekli gergin ve endişeli görünen) gibi bir askeri görevde olmasına rağmen güler¹⁰⁶, eğlenir, zıplar, sezgilerine güvenir. Kadınların yanında onu düşüren yaratıklara hiç gocunmadan tekrar geri biner. Oradaki yaratıklarla içsel bağlantılar kurar.



Fotoğraf 3.32: Simülasyon dışında Jake.

Kaynak: Avatar, 2009

¹⁰⁶ Jake sanal gerçekliği kullanıncaya kadar dış dünyada hiçbir sahnede ağız dolusu gülmemektedir (Fotoğraf 3.32).



Fotoğraf 3.33: Simülasyon içinde Jake.

Kaynak: Avatar, 2009

Jake simülasyon dünyasına iki travmayla girer. Biri felçli bir bedene sahip olmak, ikincisi ikiz kardeşini kaybetmek. Dış gerçeklik dünyasının bu sorunlarından kurtulmak için Pandora’da bir simülasyon onun için kaçış noktasıdır. Ancak bu kaçış uyuşturucu değil, sağaltıcı bir deneyime dönüşür. Pandora olmasaydı bir yandan hareket özgürlüğünü kaybetmesi bir yandan da kardeşinin ölümüyle uğraşmak zorunda kalacakken, sanal gerçeklik ona özgür ve güvende hissedeceği bir cennet vererek tedavi eder. Bu nokta VR’in travma ve fobilerin tedavisinde terapi için kullanımını hatırlatmaktadır.

Jake filmin başında felçli bir asker olmanın zorluklarından bahseder:

“Askeri bir hastanede yatarken bir daha eskisi gibi olamayacağımı biliyordum. Bazı rüyalar görüyordum, özgürdüm, uçuyordum. Ama elbette uyanırsın.”

(...)

“Eski asker diye bir şey yok. Her şey gider ama asker olduğun asla. Aşılabilecek her engeli aşacağıma inandım. Eğer paran varsa felç tedavisi de var. Ama gazi maaşıyla imkânsız” (Avatar, 2009).

Jake’in ana motivasyonu gerçek bacaklarını geri almak içindir. Böylelikle ömrünün sonuna kadar üzerinde taşıdığı asker kimliğini rahat bir şekilde gerçekleştirecektir. Zayıf olanın hiçbir yaşama şansı olmadığı ordunun erkek dünyasında baştan kimliğini askerlik üzerine kurmuş biri için hayat çok zordur. Jake’in

engelini aşma arzusu filmin ilk bölümünde ana motivasyonken, sonralara doğru Na'vi'lileri korumaya dönüşür.

“Reddedilen Beden” isimli eserinde feminist filozof Susan Wendell engelli bireylerin toplumun üyeleri olarak nasıl değerlendirildikleri hakkında yazar. Engelliler, “normal” insanlara göre daha aşağılık olarak görülür, çoğu zaman tiksintiyle, bazen de korku ve öfke ile kabul edilir. Engelliler sözlü ya da fiziksel istismara uğramış, ihmal edilmiş, taciz edilmiş, yoksulluk içinde yaşamaya, ayrımcılığa maruz kalmış ve sosyal olarak izole edilmiş olabilir. Jake, filmin ilk 15 dakikasında bu kötü muamele biçimlerinin çoğunu deneyimler ve geçmişte bu gibi acılar çekmiştir (Smock, 2014: 141).

Wendell, toplumun kısmen “normallik disiplinleri” olarak adlandırdığı şeyle yapılandırıldığını ileri sürer. Biyolojik olarak “normal” olmanın, tüm uzuvların ve uzantıların, belirli bir vücut şekline sahip olmanın, sosyal aktiviteyi sürdürmek için ne anlama geldiği hakkında fikirler vardır. Bu disiplinler yaygındır: onlarla her yerde karşılaşmak mümkündür ve herkes onları içselleştirir. Bu disiplinleri koruyabilen insanlar “normal” olarak kabul edilirken, diğerleri “sapkın”, “eksik”, “aşağı” veya “engelli” olarak damgalanabilir ve bu damgalama yıkıcı olabilir (a.g.e.).

Her ne kadar Jake engelli olmaktan dolayı utanç duymasa ve kendini kısıtlamasa da çevresindeki insanlar onu aşağılamadan durmazlar. Bu noktada Jake ameliyat olup gerçek bacaklarına kavuşuncaya kadar bir nevi protez bacak görevi görecek avatar bedenine başvurur. Her ne kadar görevi kabul etme sebebi özgürce koşmak, hareket etmek olmasa da, Pandora'nın sanal gerçeklik laboratuvarının sağladığı sanal bacaklar, gerçek bacaklarının yerine geçer. Avatar bedeni (her ne kadar başka bir gezegene ait olsa da) onu hareket edebilen “normal” canlı haline getirerek ideal benliğini oluşturur.

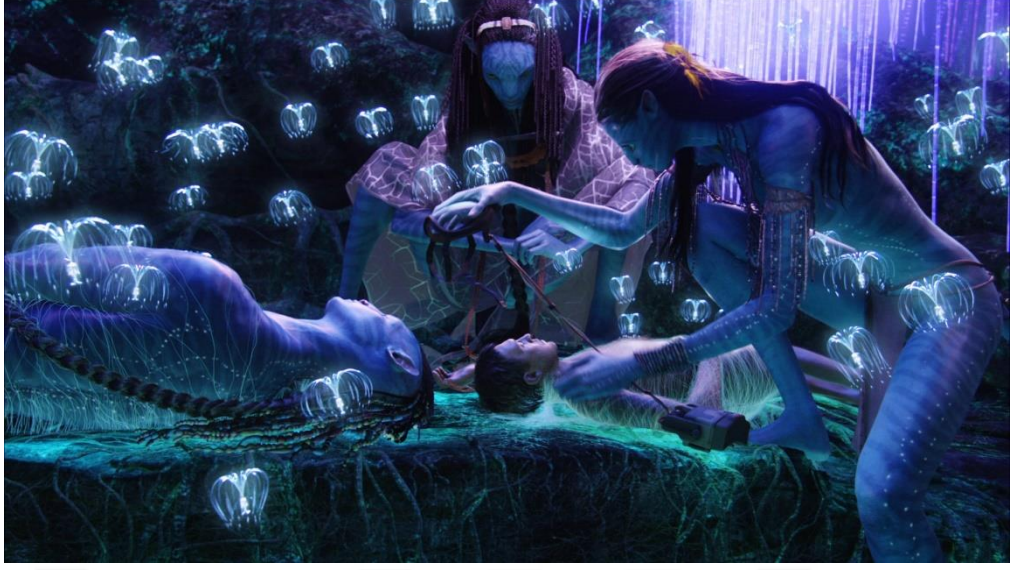
Bu ideal benlik ve avatar tam anlamıyla Jake'in bir uzantısı haline gelir. Jake, video günlüğünde şunları söyler:

“Ayaklarım güçleniyor. Her gün daha uzağa gidebilirim. Ne yapacağımı bilmek için bedenime güvenmeliyim.” (Avatar, 2009)

Bu diyalogta Jake sanal ayaklarından bahsediyordur. Felçli bedenini ve dış dünyayı unutacak kadar sanal gerçeklikte vakit geçirmeye başlar. Avatari sadece bacaklarının değil tüm bedeninin yerine geçmeye başlar. Bu durum insan bedeninde kalmayı reddetmeye dönüşür. Film bu noktada sanal dünyalara fazlaca gömülmenin olumsuz etkilerini çağırıştırır gibidir. Ancak Avatar filmi böyle anlaşılmalı önleyecek, sanal gerçekliği ve Jake'in durumunu savunan bir anlayış içerir: Jake'in kendine bulduğu ulvi amaç.

Avatar bedeni Jake'e sadece hareket edebilen bacaklar vermez. Dış dünyadaki sefil ve boş hayatında uğruna savaşılacak bir de amaç verir. Yalnız ve terk edilmiş dünyasına aidiyet, amaç, topluluk hissini sokar. Güçlü olanın zayıfı yediği, kimsenin kimseyi umursamadığı, herkesin sadece kendi maksimum kariyla ilgilendiği, alkol ve oyunlarla zaman tüketerek yalnızlık ve hüznün duygularına karşı savunma yaptığı bir dünyaya karşılık, bağlantılı olmak, ait olmak ve bunun sonucu olarak anlamlılık fikri bu filmin savunduğu idealdir (Laszing, 2013: 422). Film aynı zamanda maceraya ve yeni deneyime katılmanın bir kaygısız olmasını da sağlar. Dış dünya o kadar boş, duygusuz, sert, renksizdir ki izleyici Jake'in kendini sanal dünyalarda unutmasına hak verir.

Jake Na'vi dünyasına adapte olmakla kalmayıp, bir çok engeli aşarak Ouvicaya kabilesinde ve Neytiri'nin kalbinde özel bir yer edinir. Dış dünyadaki felçli bedeniyle başarısızlığı ile sanal gerçeklik yardımıyla üstün başarısı arasında büyük bir uçurum vardır. Bu ayrım da izleyiciyi sanal gerçekliğe ve başka bir gezegene temelli göçmeye ikna eder. Başta sorulan "gerçek bedeni ile sanal olanı arasındaki ayrılık ve bu farklılıkların özneliği nasıl etkilediği" sorusu Avatar filmi için ilk görünüşte olumsuz gibidir. Sonuçta kabaca Jake, aslında kendine ait olmayan engelsiz bir avatar beden için, kendine ait engelli gerçek bedenini öldürmüştür. Kendi fiziki gerçeklikten vazgeçerek ömrünün sonuna kadar sanal gerçekliğe taşınmıştır da denebilir. Ancak film yukarıda sayılan gerekçelerle ve Jake'in benliğini taşıyan şeyin ruhu olduğunu ima ederek, bedeninin ölümünü önemsetmez. Felçli beden fiziki dünyada bırakılır, bu süreçte geliştirilmiş özgüven, genişletilmiş bilinç, dönüştürülmüş dünya görüşü yeni bedene transfer olur.



Fotoğraf 3.34: Jake'in benliđi bir bedenden diđerine yolculuk ederken.

Kaynak: Avatar, 2009

Başlat filmi OASIS sanal gerçeklik evreninde geçer, ancak burası ağırlıklı olarak oyun macerası üzerine kuruludur. Hikâyenin temeli iki ana karakter üzerinden gider. Birisi Wade ve diđerı de OASIS'in yaratıcısı Halliday'dır. Wade ve OASIS programcısı James Halliday'ın karakterleri birbirine benzer. Wade gibi, Halliday sık sık yalnızdı ve ailesiyle bağlantı kurmakta zorlandı. Hem Wade hem de Halliday sosyal olarak dışlanmışlar, ancak her ikisi de oyun oynamada bir sığınak bulur ve arkadaş oyuncularıyla sıkı sıkıya bağ içindedir. Wade için bu, Halliday'ın Paskalya Yumurtası Avı için bir tutkuya dönüşür. Çođu yumurta avcısı gibi, Wade de 1980'lerin pop kültürü ve oyunları üzerinde çalışarak Halliday'ın OASIS'te bırakmış olabileceđi ipuçlarını ortaya çıkarır. Wade'in hedefi, en büyük ödülü, Halliday'ın yazılım şirketinin sahipliđini, muazzam zenginliklerini ve OASIS'in neredeyse sınırsız kontrolünü elde etmek için çevrimiçi bulmacaları gezmektir. Wade genellikle OASIS'in kendi kimliđinin kaynađı olarak önemini yansıtır (Nordstrom, 2016: 243).

“Benim kuşađım OASIS olmadıđı bir dünyayı hiç tanımamıştı. Bizim için bir oyun ya da eğlence platformundan çok daha fazlasıydı. Hatırlayabildiğimiz kadarıyla hayatımızın ayrılmaz bir parçası olmuştu. Çirkin bir dünyada doğmuşuk ve OASIS bizim tek mutlu sığınađımızdı” (Orjinal romandan aktaran Nordstrom, a.g.e)

Film ütöpk ve distöpk ayarlar arasında geçiř yapmak için oyunu kullanır. Sadece bir oyun olmanın ötesine geçer:

“OASIS, dünyanın dört bir yanındaki insanların yaşadığı, çalıştığı ve iletişim kurduğu yolu değiřtirecek. (...) Bařlangıçta yeni bir kitlesel çok kullanıcıli online oyun olarak pazarlanmış olmasına rağmen, OASIS hızla yeni bir yaşam biçimine dönüřtü” (a.g.e).

Gerçek dünyada, Wade, yetim, yalnız ve umutsuzdur. Ancak, OASIS'te, okula gider, birçok konuda mükemmelleşir, arkadaşlarıyla takılır. Bir anlamda, OASIS Wade'in sıradan deneyimlerinin tersidir. Daha sonrasında Haliday'in mirası konusunda çıkan yarışta, büyük bir teknoloji řirketi olan IOI, yarışmaları kazanarak, hatta řiddet kullanarak OASIS'i ele geçirmeye çalışmasıyla işler büyür. Wade kendini hem sanalda hem de fiziki gerçeklikte büyük bir savaşın içinde bulur. IOI çalışanları, Wade ve arkadaşları da dahil olmak üzere yarışmayı kazanmaya yaklaşan oyuncuları tehdit eder ve hatta öldürmeye çalışır. IOI řirketinin tehlikesi sadece fiziki gerçeklikte değildir, OASIS'i ele geçirirse onun “cennet gibi” olan yapısını da değiřtirecektir. Wade bu durumu romanda şöyle açıklar:

“IOI devraldığı an, OASIS büyüdüğüm açık kaynaklı sanal ütopya olmayı bırakacaktı. Bu, řirket tarafından işletilen bir distopya ve varlıklı elitistler için aşırı bir tema parkı haline gelecekti” (a.g.e.).

Başlat filminde yinelenen soru, OASIS gibi çevrimiçi oyunların kişilerarası iletişim, eğitim ve sosyal etkileşimi geliřtirip geliřtirmediğidir. Hem Wade hem de Halliday, OASIS'i gündelik hayatın zorluklarından sıyrılmak için “gerçek dünya” dan kaçmak için kullandı. Normalde sosyal bir geri çekilme olmasına rağmen, Wade'in

OASIS oyunlarındaki becerileri ona ünlü bir "gunter¹⁰⁷" kazandırır, ürün desteklerini kazandırır, bir servet kazanır ve hayranlar edinir (Nordstrom, 2016: 246). Wade,

“OASIS’te (...) en özel partilere davet edildim. En popüler kulüplere gittim ve asla beklemek zorunda kalmadım. Ben bir pop kültürü ikonuydum, bir VR rock yıldızı. Ve gunter çevrelerinde bir efsaneydim. Bir tanrı” (Orjinal romandan aktaran Nordstrom, a.g.e).

Oyun dünyalarını inceleyen “Reality Is Broken” adlı kitabında McGonigal şöyle sorar:

“Oyuncular şunu bilmek isterler: Gerçek dünyada, oyuncuların her an odaklanmış ve meşgul olma duygusu var mı? Oyuncunun kahramanca misyonu ve topluluğa ait olma hissi nerede? Heyecan verici, yaratıcı başarı patlamaları nerede? ...takım zaferi nerede? Oyuncular bu zevkleri gerçek hayatlarında zaman zaman deneyimleyebildikleri halde, favori oyunlarını oynarken neredeyse sürekli olarak yaşayabiliyor. Gerçek dünya, dikkatlice tasarlanmış engeller, heyecan verici zorluklar ve sanal ortamların sağladığı güçlü sosyal bağları kolayca sunmaz. Gerçeklik bizi etkili bir şekilde motive etmez. Gerçeklik, potansiyelimizi en üst düzeye çıkarmak için tasarlanmamıştır. Gerçeklik bizi mutlu etmek için en alttan tasarlanmadı. Oyun dünyasında giderek büyüyen bir algı var: Gerçeklik, oyunlarla karşılaştırıldığında bozulmaya başladı.” (McGonigal, 2011: 4-5).

McGonigal oyunlar konusunda çıkan ahlâki tartışmalarda (bağımlılık yaratmalarından, büyüyen oyun endüstrisine kadar) hayati bir noktanın kaçırıldığına işaret eder: Her yaşta insanın, dünyanın her yerinde, oyun dünyasında çok fazla zaman geçirmeyi tercih etmeleri, önemli bir şeyin, acil olarak tanımak gereken bir şeyin bir işaretidir. Gerçek şu ki: bugünün toplumunda bilgisayar ve video oyunları, gerçek dünyanın şu anda tatmin edemediği gerçek insani ihtiyaçları karşılamaktadır. Oyunlar gerçekliğin veremediğini ödüllendirmektedir. Öğretir, ilham verir ve gerçekliğin yapamadığı şekillerde etkiler. Gerçekliğin yapamadığı şekilde bir araya getirir. Ortaya çıkan göçü tersine çevirmek için dramatik bir şey olmadıkça, nüfusun önemli bir kısmının oyun oynamaya en büyük çabalarını ayırdığı, oyun ortamlarında en iyi anılarını yaratan ve en büyük deneyimlerin yaşandığı bir toplum olma yolunda hızla ilerlenmektedir (McGonigal, 2011: 4-5).

¹⁰⁷ Yumurta avcısı

Aynı şekilde, Başlat filmi, oyuncuların hayatlarında sıklıkla bulunmayan bir başarı ve yön hissini oyunlarla nasıl sağlayabildiklerini göstermektedir (Nordstrom, 2016: 253). OASIS tarihini açıklarken Wade, Halliday'ın Paskalya Yumurtası Avı başladığı zaman hayatının nasıl değiştiğini açıklar:

Beni kurtardı, bence. Aniden, yapmaya değer bir şey buldum. . . . İleriye bakmak için bir şey. Yumurtayı aramaya başladığım an, gelecek artık bu kadar karanlık gözüküyordu (Orjinal romandan aktaran Nordstrom, a.g.e).

Filmde Wade ve arkadaşlarının oyuncu kimlikleri ile gerçek hayattaki varoluşları, konumları arasında farklılıklar bulunur. Çünkü OASIS, “gerçek kimlik asla ortaya çıkmadan kim ve ne olmak isterseniz olabileceğiniz, anonimliğin garanti olduğu bir yerdir”. Oklahoma'yı çevreleyen yığınlarda yaşayan 18 yaşında fakir bir yetim olan Wade, avatarı Parzival ile fiziki görünüş, cinsiyet, ırk gibi özellikler bakımından çok ciddi bir fark göstermez ama sosyal açıdan fiziki dünyadaki içe kapanıklığı ile tam tersi bir kahramanlık durumu söz konusudur¹⁰⁸. Wade'i canlandıran aktör Tye Sheridan da aynı görüşü paylaşır:

“Wade ve Parzival iki çok farklı insanlar. Parzival, Wade'in gerçek dünyada olmadığı her şeydir, ve böylece, Wade'le tanıştığımızda, oldukça içe dönük ve kapanmış biri olduğunu görürsünüz. OASIS Wade için kendini ifade ettiği yerdir¹⁰⁹.”¹¹⁰

Sheridan, hareket yakalama görüntülerini prova ederken, Spielberg'in ona, Parzival'ın Wade'in sahip olmadığı bir hava ile nasıl yürüdüğünü öğretir. Parzival'ın

¹⁰⁸ http://readyplayerone.wikia.com/wiki/Wade_Owen_Watts Erişim tarihi: 15.08.2018.

¹⁰⁹ Filmin bir sahnesinde Wade şöyle bağırır: “Burası benim dünyam Sorrento!” (Başlat, 2018).

¹¹⁰ http://readyplayerone.wikia.com/wiki/Wade_Owen_Watts Erişim tarihi: 15.08.2018.

çalımına ulaşmasında ona yardımcı olmak için Spielberg, “ Saturday Night Fever ” filmi ni örnek olarak kullanır. ¹¹¹



Fotoğraf 3.35: Parzival ve kullanıcı Wade. ¹¹²

Kaynak: <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018.

Wade'in OASIS'te yıllarca yediği içtiği ayrı gitmeyen ama gerçek dünyada işler çok sertleşinceye kadar hiç tanışmamış olduğu en yakın arkadaşı Aech, gerçekte Afro Amerikalı bir genç kadındır. Orijinal kitapta akranları tarafından daha fazla saygı görmek için Kafkas bir erkeğin görüntüsünü ve sesini kullanır. Romanda Wade, Aech'e avatarının kendisine ne kadar benzediğini sorduğunda “gerçek hayatta daha yakışıklıyım” diye cevap verir. Filmde ise Aech'nin avatarı Siborg Ork'tur. Aech, gerçek dünyada annesinin bodrumunda yaşayan genç bir siyahi kadın iken, OASIS'te insanların tamir ve inşaat için tonlarca para bayıldıkları yetenekli bir ustadır.

¹¹¹ a.g.e.

¹¹² Başlat filminde avatarlar fiziki dünyadaki kullanıcılarından daha ön planda olduğu için “Wade ve avatarı Parzival” şeklinde bir yazım benimsenmemiştir. <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018.



Fotoğraf 3.36: Aech ve kullanıcı Hellen.

Kaynak: <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018.

Art3mis ünlü bir yumurta avcısıdır, fiziki dünyadaki ismi Samantha'dır. Art3mis ile Parzival yumurta avı oyununun içinde ilişkiye başlar, birbirlerine aşık olur. Wade Art3mis'i güzel,akıllı, entelektüel, cesur, bağımsız, eğlenceli olarak anlatır. Gerçek hayatta Samantha daha utangaç bir tiptir. Yüzündeki doğum lekesinden utanmaktadır. Fiziki dünyada doğum lekesiyle yüzleştikten sonra doğum lekesi fikriyle barışır ve avatarına yansıtır (Şekil 43).



Fotoğraf 3.37: Art3mis ve kullanıcı Samantha.

Kaynak: <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018.

Shoto avatarının sahibi 11 yaşında Çinli Amerikalı Zhou'dur. OASIS dışında onu ilk defa gören Samantha'nın şaşırmasına karşılık "ne var ya, alınma 11 yaşındayım ilk beni vurun mu yazayım illa?" (Başlat, 2018) diye karşılık verir. Gerçek hayatta küçük bir çocuk olmasına rağmen, sanal ortamda büyük başarılarla imza atar.



Fotoğraf 3.38: Shoto ve kullanıcısı Zhou.

Kaynak: <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018.

Daito karakteri, Shoto ile kardeş gibi takılır, oysa gerçek hayatta hiçbir araya gelmemişlerdir. Daito'nun gerçek hayatta ismi Toshiro'dur. Toshiro genç yaşına rağmen yaşlı bir samuray avatari kullanır.



Fotoğraf 3.39: Daito ve kullanıcısı Toshiro.

Kaynak: <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018.

Karakterlerin gerek hayattaki var oluřları ve sanal dnyadaki kimlikleri birbirinden olduka farklılık gsterir. Genellikle sıradan hayatın sınırlılıklarından kurtulmak, zayıflık olarak grdkleri zelliklerini saklamak eęiliminde olmuřtur. Oyunların hetero beyaz erkek dnyasında ezilmemek, saygı grmek, sosyal g ve stat kazanmak iin iinde buldukları cinsiyet, ırk, yař kategorilerinde deęiřiklięe gitmiřtir. Bu durum sanal dnyalarda gerekte kim olduęunu gizleme konusundan farklıdır, kimlik ve g yapılarını yeniden yazmak iin sanal gereklięin nasıl bir potansiyel tařıdığını gstermektedir. Byle bir dnyada “doęru” kimlięi bařarıyla uygulayarak, bařkaları iin kabul gren zneler olmak, fiziki dnyadaki eřitsizlięi daha da pekiřtiren bir durum yaratabilir, sanalı fiziki dnyanın kurallarının geerli olduęu bir mecra haline getirebilir. Tam tersi bir durum olarak VR ortamlarında “daha az makbul” rollere brnmenin kullanıcıların bu kategorilere dair empati yeteneğini arttırma potansiyeli de sz konusudur. VR kullanımı yaygınlařtıķça etkileri de ortaya ıkacaktır. OASIS evreni bu eliřkileri iinde barındırır. Hem hetero beyaz erkek dnyasını egemen kılar, hem de fiziki dnyanın aęırlıęı altında ezilmiř ge insanları birer kahraman yapar. Wade ve arkadaşlarının oluřturduęu olduka ge bir topluluk olan “High Five” grubu, sanal dnyada kazandıkları zgven sayesinde gerek hayatın acımasızlıęıyla mcadele edecekleri gc bulabilmiřtir. Bu durum akla Blascovich ve Bailenson’un sanal gereklięin fiziki dnyaya tařan etkisi zerine yaptıkları deney ve gzlemleri getirmektedir.

Tablo 3.8: Kendini gerçekleştirme aracılığıyla VR algısı

Filmler	Kendini gerçekleştirme aracılığıyla VR algısı
Matrix 1	<p>VR acemiliği, kendini, becerilerini keşfetmesi ve sonunda kahraman olmayı kabullenmesi.</p> <p>Makinelerin ve VR'ın hakimiyetine karşılık insanın özgür iradesi.</p> <p>Sanal gerçekliğin imkânlarıyla elde edilen kahramanlığa rağmen, VR karşıtlığı.</p>
Avatar	<p>VR acemiliği, yenedünyaları ve kendini keşfetmenin zevki, coşkusu.</p> <p>Felçli ve “işe yaramaz” bir askerden, VR aracılığıyla kahramanlığa geçiş.</p>
Başlat (Ready Player One)	<p>VR yerlisi, hakim olunan dünyada en başından kahramanlığı kabul ediş.</p> <p>Sanal benlik ve gerçek benlik zıtlıkları.</p> <p>Sanalın dış dünyaya uzanan etkisi.</p>

SONUÇ

“İstesek de istemesek de sanal bir geleceğe yöneliyoruz.” Mark Bolas, VR arařtırmacısı, Stanford Üniversitesi. (Steinicke, 2016: 37)

20. yüzyılın ortalarından itibaren, mekanik ve elektronik teknolojinin yerini sayısal teknolojiye bırakmasıyla, bir devrim gerçekleşir. Sanayi devrimine benzeyen dijital devrim, bilgi çağının başlangıcını göstermektedir. Sanayi devriminden farklı olarak, bu geçiş sadece üretimdeki değişiklikler değil, özellikle tüketimde önemli değişiklikler ile karakterize edilir. Bilginin hem üretimi hem de tüketimi, çok büyük önem kazanır. Bilginin, ekonomik, kültürel ve sosyal değeri önemli ölçüde artar. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı, yaşamın hemen hemen her kesiminde ekonomik, kültürel ve sosyal uygulamalara hükmetmektedir ve insan sosyal yaşamının geleceği üzerinde, muazzam bir etkiye sahiptir. Nasıl iletişim kurulacağından, çalışma ortamlarına, nasıl eğlenileceğinden alışverişe, günlük hayatta her alanı belirlemektedir. Bu değişim ile ilgili en şaşırtıcı olan şey bu değişikliklerin meydana gelme hızıdır. “İnsanlık tarihinin çoğu dönemi için, öleceğın zamanki dünyanın, doğduğın yer ile aynı görüneceğini varsaymak mantıklıydı” (Steinicke, 2016: 37 - 40).

Bu değişim inanılmaz bir hızla gerçekleşmesine rağmen kalıcıdır; örneğın artık internetsiz bir hayatı düşünmek imkânsız hale gelmiştir. İletişim, alışveriş, öğrenme, üretim, oyun oynama, hatta arkadaş bulma gibi aktivitelerle gündelik hayatın sanala aktarıldığı bir süreç söz konusudur. Teknoloji, insanların sanal dünyalarda fiziki olandan daha fazla zaman harcadığı bir duruma yol açmaktadır. Geleneksel olandan farklı bir çevrimiçi dünya ve toplum oluşmaktadır.

Sanal ortamların getirdiğı kolaylıklar ve cazibesi, sanal gerçeklik teknolojisi ile daha da ileri seviyeye taşınır. Kullanıcıyı var olduğu ortamdan ayırarak başka bir gerçekliğın içine daldıran VR teknolojisi, harekete bağılı sürekli güncellenen yapısıyla oldukça inandırıcı görsel ve işitsel bir dünya sağlamaktadır. İnternet kullanımının bu derece yaygın olmasının, VR’ın benimsenmesinde önemli bir faktör olacağı açıktır. VR teknolojisi ucuzlayıp yaygınlaştıkça, insanlar bilgisayarlar, mobil cihazlar, çeşitli sanal

platformlar ve avatarlar aracılığıyla birbirleriyle daha çok sanal ortamdan iletişim kuracaklardır.

Teknoloji ve VR'ın ilerlemesi insanlara, hem mevcut dünyanın hem de kendi sınırlarını aşma ve kapasiteleri geliştirme imkânı vermektedir. VR, nesnel dünyayı değiştirme potansiyeline sahip bir teknolojidir. VR teknolojisi sadece eğlence aracı değildir, aynı zamanda bilinç, deneyim, gerçeklik gibi kavramlarla ilgili düşünceleri tartışmaya açmaktadır.

VR teknolojisi incelendiğinde temel bir soru ortaya çıkmaktadır: gerçek nedir? Gerçekliğin doğası nedir? Kurgu bir dünya gerçekliğin değerini azaltır mı? Doğa ve doğal olan, yapay ürünlerden daha mı iyidir? Yapay olanın doğal olana göre daha “aşağı” bulunması, doğanın düzeninin ve doğal seleksiyonun çok yavaş işlemesi ve buna karşılık teknolojinin darbelerinin sert olması mıdır?

“Fiziki evren mükemmelliğini” “kurgu olan” ile karşılaştırmadan önce, gerçekliğin bir yansıması olarak belirsizlikle dolu olduğunu kanıtlayan “doğal” kavramını sorgulamak gerekir. Gerçeğin ne olduğu ve gerçeğin nasıl anlaşıldığı şeklinde ontolojik ve epistemolojik yaklaşımlar, Antik Yunan'dan beri ortadadır. “Evrenin temeli nedir?”, “Nereden gelip nereye gitmekteyiz?”, “Dünya maddi temeller üzerine mi, düşünce üzerine mi kuruludur?”, “İnsan bedeninde ruh mu, beden mi önceliklidir?” şeklindeki sorular ve **arkhe** arayışı iki bin yıllık fikir tartışmalarının özü idi. 22. yüzyıla doğru ilerlerken, bu konu hala netlik kazanmış değildir.

Gerçeklik belli bir tutarlılığa sahip görünür. Ontolojik “gerçekçi” bakış açısı ve özelinde materyalist bakış, gerçekliğin öznenin dışında var olduğunu ve ondan belirli bir bağımsızlık derecesine sahip olduğunu söyler. Tüm düşünce ve bilim tarihi “gerçeklik” olarak lanse edilen bu “tutarlılığın” mutlak olmaktan çok uzak olduğunu, gerçeklik kavramının kültürel ve ideolojik bakış açılarını içererek epistemolojik, sosyolojik, dilbilimsel olarak göreceli olabileceğini göstermiştir. Ayrıca gerçeği bilme, ele geçirme, buradan güç devşirme meselelerinin ne derece sorunlu olduğu ortadadır; İlerleme geleneği, doğa ve insan üzerinde tahribatlar ve tahakküme yol açmıştır. Aydınlanma düşüncesine ve ilerleme idealine savaş açan postmodern eleştiri, gerçeğin ve doğanın kesinliğini ve köken arayışını topyekün ortadan kaldırmıştır (Haraway, 2006: 10). Gerçeklik konusu, sanal gerçeklik kavramı ortaya çıkmadan öncesinden beri göreceli ve tartışmalıdır.

Gerçeklik konusu zaten netlik kazanmamışken, dijital devrim’le gelen büyük değişim “doğal olan ile yapıntı (artificial) olan, zihin ile beden, kendi kendini geliştiren ile dıştan tasarlanan şey arasındaki farklılığı (...) baştan sona belirsiz hale getirmiştir” (Haraway, 2006: 10 - 11). Fiziksel olan ve kurgusal olanın ayırımının bulanıklaştığı bu yeni dünya insanlara kendi gerçekliklerini inşa etme fırsatı vermektedir.

Bilgisayar aracılı alternatif dünya, gitgide “hakikat” ile kurulan bağdan daha önemli hale gelmektedir. Büyük ideolojilerin, ideallerin, “izm”lerin anlamını kaybettiği yüzyılda, hakikatin çok da önemsizmemesi normal karşılanabilir. Ancak bunda gerçeklik tartışmalarının sanal gerçeklik öncesinde de belirsiz olması, gelecek nesillere aktarılacak, doğru, düzgün, nesnel ve değişmez bir gerçeklik yasası oluşturulamamış olmasının da payı vardır. Belki bu durum Baudrillard’ın söylediği gibi hayırlıdır; sanalın artan hakimiyeti ve gerçekliğin ölümü, insanları hakikati ele geçirme ve dünyayı bilgiyle yönetme saplantısına karşı korur (Baudrillard, 2005: 82).

Gerçeklik kavramının birkaç çeşidi olduğunu kabul etmek mantıklı görünmektedir. Kuantum mekaniğinin ontolojik ve epistemolojik bakış açısına meydan okuması buna bir örnektir. Bu, gerçeklik kavramının ortaya koyduğu genel sorunların çok kısa bir örneğidir, bu konuda asıl mesele VR’ın ‘gerçekliğin’ karşısındaki değeri değil, “sanal gerçekliğin özgüllüğü nedir?” sorusu olmalıdır. 'Sanal gerçeklik', bilgisayar denilen özel bir makinenin varlığına bağlıdır, o makinenin simülasyonudur. Simülasyon taklitten farklıdır. Bir simülasyon, bir model, bir algoritma gerektirir. Sanal gerçeklik, “gerçeklik” denilen şeyin bir ifadesi, “özel bir gerçeklik” türüdür.

Sanal gerçeklik' in temelini oluşturan iki ilke şunlardır: a) gerçek dinamikleri simüle etmek için saf matematik kullanımı, ve b) insanların bu simülasyonlarla etkileşime girmesini sağlayan bir cihaz. O zaman, simülasyonun ürünü olan nesnelere doğası nedir? Kurgu mu? Hayali mi? Gerçek mi? Onlar saf hesaplamanın ürünü olan ve 'sanal' adını verilen özel bir varlığa sahip olan 'matematiksel nesnelere'dir. 'Sanal gerçeklik' dili, matematiğin dilidir. Matematiksel dil semboliktir, ama insanlarla etkileşime giren simülasyon ürünü (VR) ikonik bir dil kullanır. Ciddiye alınması gereken noktalardan biri, sembolik dilin görüntülere sürekli olarak aktarılmasıdır. Bu görüntü dili, Baudrillard’ın sınıflandırmasında ilk aşama olan; gerçekliğin yansıması olan göstergelerden, son aşama; gerçeğin yerine geçen göstergelere dönüşümü işaret

eder (Canestri, 2001: 2 - 3). İnsanlığın ilerleyen zamanlarında bu görüntüler gerçekliğin yerine geçecektir.

Gerçeklik konusunda ikibin yıldır süren tartışmalar sürerken, bilim, görmek, hissetmek ve anlam bulmak için yeni düşünme biçimlerinin imkânlarını sağlamıştır. VR'nin insan duyularını genişletme ya da aldatma yolları, teknolojinin insan doğasına neler yapabildiğine dair temel soruları gündeme getirmektedir.

“(...) insan duyularının sanal ortamlarda ne kadar uzaklaşabileceğine dair sorular, insanın ne hale gelebileceğine dair derin sorulardır. Önümüzdeki yirmi yıl boyunca algılarımızı, duyularımızı genişletecek ve bize kendi evrenlerimizi keşfetme, değiştirme ve yaratma gücü veren makinelerle bağlanma konusundaki teknik imkânla karşı karşıyayız. Belki de insanlar, doğru tipte makinelerin en uygun işleyişi için birkaç engelin nasıl üstesinden gelebileceğini öğrendiklerinde, kendilerini değiştirmek isteyeceklerdir. İnsanlar bir makineye simbiyotik bir ortak olmayı seçtikleri zaman, makine öncesi “insan” anlayışına geri dönerler mi?” (Rheingold, 2014: 288).

Makine ve organizmanın melez bir form haline geldiği, Haraway'in tanımıyla herkesin siborglara dönüştüğü bir gelecek tasavvurunda, sanal dünyaların gitgide daha etkili ve merkezi hale gelmesinin, insanın doğasına ve evrenin algılanışına etkilerinin nasıl olacağını söylemek için henüz erkendir. Ancak duyu organlarının güvenilmezliğine, maddenin güvenilmezliğinin eklendiği, insan zihninin başat rol üstlendiği bir yaşamın belirtileri ortadadır. Gerçeklik ve deneyim – bilgi ilişkilerinin radikal dönüşümler geçireceği, sanal deneyimlerin fiziki dünya deneyimlerinin yerine geçebileceği ve hatta aynı Başlat filminde olduğu gibi insanların fiziki evreni sembolik olarak terk edebileceği düşünülebilir. İnsanoğlu yakın gelecekte bedenini atıl olduğu, sadece zihnin aktif olduğu sanal evrenlerin içinde yaşayabilir. Aile insan ilişkileri, iş ve ev hayatı, sosyal hayatı tamamen değişebilir. Coğrafi sınırlar, doğa kanunlarının hükmettiği fiziki uzam karşısında, sonsuz esnek siber uzam hakim olabilir. Bütün bu varsayımlar VR'nin bir eğlence aracı olarak algılanmak yerine, potansiyeli üzerinde düşünmeyi gerektirmektedir.

Aristoteles, tiyatronun sunduğu kaçış imkânının, topluma yararlı olduğuna inanır. Tiyatro sahnesini, oyuncuların eylemlerini tanımlama olanağı sunduğu (mimesis), duyguların sağlıklı bir şekilde salınması (katarsis) imkânı verdiği ve insan doğası ve davranışları hakkında sonsuz sorular sorabilme potansiyeli taşıdığı için yararlı bulmuştur (Rheingold, 2014: 288 - 289). Bu anlamda VR, kullanıcıların bu tarz bir

dışavurum, empati, fantezilerin gerçekleşmesi vb. durumlar için zengin ve güvenli bir ortam sunmaktadır. Ancak Baudrillard, simülasyonun insanlığı bir yanılsama salonuna götürdüğünü belirtir. Baudrillard gibi düşünürler için VR gibi sistemler, ileri teknoloji kaçıışı araçlarıdır.

Sanal gerçekliğin geleceği ile ilgili en önemli soru, kaçmak istenilen şeydir. Dış dünyadaki yaşam daha az hoşlaştıkça, tüketici için elektronik ortamlar daha cazip hale gelmektedir. Her gün, daha fazla insan, elektronik dezenfeksiyonun yapay dünyalarında daha fazla zaman harcamaktadır. Aynı zamanda, insanı eğlendirmek üzere kurgulanmış oyuncaklar güçlü araçlardır. İnsan algılarını etkileyen teknolojiler, doğadaki siyasal teknolojilerdir. Yeni medya araçlarına daha fazla dikkat edildiğinde, bu ilgiyi ölçen ve yönlendirenlere daha fazla para ve güç akışı sağladığı görülür. Yüksek teknoloji kaçış, geleceğin belirleyicisi olabilir (a.g.e.: 289). Fakat aynı zamanda bu tür teknolojilerin sadece hedonik zevkleri zenginleştirmeyeceği, aynı zamanda hem insanın kendisine hem de dünyaya şaşırtıcı yeni öneri ve olağanüstü anlayışlar sağlayacağına inanmak için de mükemmel nedenler vardır (Cogburn, Silcox, 2014: 578).

İnternet ve sosyal medyada olduğu gibi, VR'ın da olumluluk ve olumsuzluk içeren kapasitesi vardır. VR'ın insanları birbirinden izole eden kişisel mapushanelere mi dönüşeceği, yoksa fiziki sınırların aşıldığı, insanların birbiriyle aynı odadaymışca temas edebildiği, birbirleriyle empati kurabildikleri bir ortam mı olacağını zaman gösterecektir.

“Bu teknolojiyle ilgili inanılmaz olan şey, aslında başka insanlarla birlikte başka bir yerde bulunduğunuzu hissetmenizdir. Deneyen insanlar, hayatlarında yaşadıkları herhangi bir şeyden farklı olduğunu söylüyorlar.”¹¹³ Mark Zuckerberg.

Bilim dünyanın nasıl çalıştığını anlamaya yardımcı olur. Sanat gerçekliğin ne anlama geldiğini yorumlamaya yardımcı olur. Yani ikisi ortak bilgelige gider (Rheingold, 2014: 287). Sanal gerçekliğin geleceği ile ilgili bu belirsizlik, popüler kültür ürünlerine de yansımaktadır. VR teknolojisinin ortaya çıkışı ile birlikte, gerçek

¹¹³ <https://www.facebook.com/zuck/posts/10101319050523971>, Erişim tarihi: 20.07.2018.

dünyadan ayırt edilemeyen sanal dünyalarda, insanların gerçeklikle kurduğu ilişki, algılardaki yanılsamalar tekrar tekrar konu edilmiştir. İnsan – bilgisayar etkileşiminin bu yeni paradigması, bir sürü yeni sorular sormaya yol açmaktadır. Bu soruların yansımaları Hollywood sinemasında tema taraması yapıldığında ortaya çıkmaktadır: VR sistemleri önümüzdeki yıllarda nasıl gelişecek ve bu insanlığı nasıl etkileyecektir? Sanal bir devrim toplumu nasıl dönüştürecek?

İlk dönem filmleri VR'ın yararları ve potansiyellerinden daha çok, olası tehlikeleri içerir. Kahramanlar “gerçeklikle doğrudan temas” ve “sanal ortamların cazibesi” arasında (mavi ve kırmızı hap) seçim yapmak zorundadır. Gerçekliği tercih, kahramanca bir eylem olarak sunulmaktadır. Hem bilim kurgu yazarları hem de türün hayranları arasında, sanal ortamda yaşamaya yönelik bağlılığın, kişinin temel insanlığına çok pahalı bir maliyet getirdiği konusunda gayri resmi bir fikir birliği var gibi görünmektedir (Cogburn & Silcox, 2014: 564). Sanal gerçekliğin aldatmaca, halüsinasyon ve hatta akıl hastalığı gibi sunulduğu bu filmlerde kahraman, kontrolü ve dolayısıyla insanlığını kaybeder. Daha yeni tarihli filmler ise, gelecekte yaşamın büyük ya da bir kısmının bilgisayar aracılı gerçekliğin dünyasında geçmeye başlayacağını, sanal göçün veya hibrit yaşantının o kadar kötü bir şey olmadığını tasvir etmektedir.

Tezde, inceleme konusu üç filmin gerçeklik anlayışı, “bedensizleşme ve ölümsüzlük”, “zaman ve uzamın ortadan kalkması”, “aşk, cinsellik ve toplumsal cinsiyet rolleri”, “kendini gerçekleştirme” kriterleri çerçevesinde incelenmiştir. Bu kriterler, sanal evreni fiziki dünyadan ayıran ve tercih ettiren özelliklerdir. Sanal ve fiziki dünya farklarından yola çıkılarak elde edilen gerçeklik algısı Matrix, Avatar ve Başlat filmlerinde büyük değişiklik göstermektedir. Bu filmlerin sanal gerçekliği ele alışı, toplumun VR ile ilişkisinin dönemeçlerini göstermektedir.

Matrix 1 filmi, sanal gerçekliğe çok net tavır koyan bir filmidir. Filmin finalinin özeti şudur: Matrix'ten çıkış yolu vardır. Matrix'in son sahnesinde, Neo Matrix'i yenerek, Matrix'in simüle edilmiş deneyim “hapisanesinden” gelecek özgürlüğü, tüm insanlar adına güvence altına alır. Morpheus'un “gerçek dünyaya hoş geldin” diyerek kahramanı selamladığı an gibi bu özgürlük, onların gerçekliğe geri dönüşüdür (Kimball, 2001: 180).

Matrix, temelde insan bilincinin nasıl bir şekilde yanıltıldığının farkında olarak dramatize edilmiştir. Morpheus, kalıcı bir felsefi motife değinir:

“Hiç bir rüya gördün mü, Neo, gerçek olduğundan emin misin? (...) Ya eğer o rüyadan uyanamazsan Neo? Hayal dünyası ile gerçek dünya arasındaki farkı nasıl bilebilirdiniz?” (Matrix, 1999).

Matrix 1 filminin önermesi ve Morpheus'a göre, bu yanılsama delinebilir; yanlış bilincin bir durumundan uyanma mümkündür. Filmin hikâyesinin çifte önermesi, hem görünüş ile gerçeklik arasında mutlak bir fark olduğu, hem de bu farkın belirlenebilir olduğudur (Kimball, 2001: 180). Görünüş - gerçeklik, simülasyon - fiziki evren arasında mutlak farkın vurgulaması sadece Matrix'te değil Avatar ve Başlat filmlerinde de görülür. Her iki dünya fiziki açıdan birbirine benzemez şekilde resmedilir. Üç filmde de gelişmiş teknolojiye rağmen, fiziki dünya bitik durumdadır. Bunun karşısına konulan simülasyon evreni gösterişli (Matrix, Başlat), ekolojik olarak daha üstün (Avatar), yaşanan dünyanın eksiklerini kapatacak özelliktedir. Yanılsama ve gerçekliği böylece net bir şekilde ayıran üç filmde, Matrix filmi farklı olarak, insan aklının yanılsamalardan kaçabileceği vurgusu üzerine kurulmuştur. Ya da bu farka rağmen “gerçekliğin” tercih edilebileceği üzerine. Bu amaçla yapay zekayı yenmek mümkün görünmektedir, böylelikle kahraman, geleceğin insan kültürünün temeli olarak “simülasyona karşı gerçeği” yeniden kurmalıdır.

Ancak Matrix 1 filmi, görünüş ve gerçeklik ayrımında çok net olarak tavrını koyan bir film olsa da, 2003'de üçlemenin devamında çok farklı bir senaryo ortaya çıkar. Matrix simülasyonu, daha önceki versiyonlarının güncellenmiş halidir ve altıncı sürümdür. Savaşın ana mekânı Zion, simülasyonun bir ürünüdür daha önce beş kez yok edilmiştir. Makinelere ve simülasyona savaş açan Neo aslında programın altıncı kez tekrarlanan anomalisidir, kahin ise bir kontrol aracıdır. Neo'ya, Zion'u, Matrix'ten 23 kişi ile yeniden inşa etme seçeneği verilir, ancak Neo reddeder. Mimar ile anlaşma yapar, kendini ve Trinity'i feda ederek insanlarla makineler arasında barışı sağlar. Ancak bu final konusunda tam bir netlik yoktur. Zion'un simülasyonun bir parçası olup olmadığı konusunda izleyiciler ikiye bölünmüş durumdadır. Üçlemenin ikincisinin sonunda Neo, “gerçek dünyada” zihniyle nöbetçileri durdurur ve komaya girer. Zihin gücüyle maddi gerçekliğe etkide bulunması büyük oranda Neo'nun bulunduğu ortamın

(filmde dış gerçeklik) sanallığına işaret eder. Ancak yine de Zion'un gerçek olduğunu savunan izleyiciler bulunmaktadır.¹¹⁴

Matrix 1 filminin verdiği mesaj o kadar güçlüdür ki, üçlemenin sonunda Zion'un ve Neo'nun simülasyonun birer ürünü olduğu ortaya çıksa bile, izleyicilerin çoğunluğu ilk filmin etkisi altındadır. Bunun nedenleri devam filmlerinin finalinin çok fazla açık uçlu olması, çok fazla karmaşıklık içermesidir. Yıllar içinde fan grupları ve forumlarda finale dair birçok soru açığa çıksa da, esas olarak izleyicinin yorumuna bırakılmıştır. Birçok kişi bu gibi sebeplerle Matrix 1'in mesajını üçlemenin mesajı olarak algılamaktadır. Bu mesaj Matrix yanılısamasının delinebildiği, Neo'nun, Ajan Smith'i mağlup edip zihnini kurtarma yolculuğuna başladığıdır.

“Gerçek dünya” ve “yapay dünya” ayrımının net bir şekilde yapılmasına rağmen, filmin senaryosu, üçlemenin finaline dair ipuçları taşır: Morpheus'un söylediği gibi, “eğer uyandırılmazsa kimse hayal ve gerçeklik arasındaki farkı belirleyemez” ise Neo uyandırıldığını kesin ve net olarak nasıl bilebilir? Eğer simülasyon gerçek hayatı tamamen kopyalayabiliyorsa, sanaldan çıkıldığından ve gerçeği ele geçirdiğinden nasıl emin olunabilir? Matrix'teki herkesin rolleri yapay olarak belirleniyorsa, asi Neo kimliği de programın bir ürünü olamaz mı? O zaman simülasyondan uyanış diye bir şey var mıdır? Yok mudur?

Matrix 1, simülasyonun bir de dışı olduğuna inandırmaya çalışırken aslında bunun imkânsızlığına dair işaretler taşır. Neo'nun filmin içinde kabustan “uyanıp”, yaşadıklarınının (ağzının yok olması ve içine böcek robot yerleştirilmesi) gerçek olup olduğunu anlayamaması, kahine sadece Matrix üzerinden ulaşılabilmesi gibi. Bütün bunlara rağmen Matrix filmi, görünüş ve gerçeklik arasında net bir farkı ortaya koyma amaçlı sahnelerle ve ince detaylarla doludur. VR donanımına karşı - tüplü televizyon, mobil telefonlara karşı ankesörlü telefon gibi analog ve sayısal karşıtlığı bu farkı vurgulamak için kullanılır. Filmin vizyon tarihinin fotoğraf ve film gibi analog malzemenin sayısallaşmaya başladığı dönem olarak bilinen 90'lar ve 2000'lerin başına denk gelmesi manidardır. Filmin görünüm ve gerçeklik arasında mutlak bir fark

¹¹⁴ <https://www.thisisbarry.com/single-post/2017/07/30/The-Matrix-Revolutions-2003-Movie-Plot-Simplified-Ending-Explained> Erişim tarihi: 20.05.2018.

yaratma şeklinin araçları, Morpheus'un gerçek ve simülasyon arasındaki farkı yine bir simülasyon ortamında sunması ile daha da ilginçleşir.

Morpheus'un Neo'ya Matrix'in ne olduğunu anlatmaya çalıştığı sahnede tüplü TV bulunur. TV ekranı iki ardaşık görüntüyü gösterir. Biri Chicago'nun Matrix simülasyonunda yer aldığı hali, biri de "gerçek" hali. Morpheus yorum yaparken birinin simüle edildiğini, diğerinin gerçek olduğunu söyler. Ancak iddiasının gerçekliğini kim doğrulayabilir? Bu bağlamda, Morpheus'un gösterisinin kaynağı nedir? Gerçek varsayılan sunum bir TV görüntüsünün içinde, bir sanal gerçeklik ortamında gösterilmektedir (Kimball, 2001: 180 - 185). Morpheus'un sunumunun anlamı şudur: Sanal gerçekliğe güvenme ama sanal gerçekliğin içinde gösterilen "görünürde gerçek" dünyanın görüntülerine inan. Sonuç, bir sanal alanın diğerine katlanmasıdır, hiçbir yer Matrix'in sanallığının dışında duracak bir zemin oluşturamaz. Dolayısıyla Matrix'in dışı diye gösterilecek bir yer, savunulacak bir "gerçek" zaten senaryoda bile tartışmalıdır.

Her iki dünya içinde tercih yapması gereken Neo, bu tercihlerini aynı bir uyuşturucu kullanıcısı gibi haplar üzerinden yapmak zorundadır:

"Bu senin son şansın. Bundan sonra, geri dönüş olmayacak. Sen mavi hapi al, bu hikâye biter, sen yatağında uyan ve inanmak istediğin her şeye inan. Kırmızı hapi al. Harikalar diyarında kal, ve sana tavşan deliğinin ne kadar derin olduğunu gösteririm. Unutma: teklif ettiğim tek şey gerçek. Daha fazla bir şey yok." (Matrix, 1999).

VR öncülerinden Sutherland'in VR için kullandığı "harikalar diyarı" tanımlamasını Morpheus ilginç bir şekilde fiziki dünya için kullanır. Simüle edilmiş veya gerçek, halüsinasyon ya da uyanmış bir bilincin seçeneklerinin haplar üzerinden verilmesi "gerçek" versiyonun daha az uyuşturucu olmadığı anlamına gelmektedir (Kimball, 2001: 186).

Matrix 1'in "yanılsamadan uyanabiliriz" mesajı bunun gibi bir sürü detayla aslında filmin içinde baltalanır. Neo Matrix'ten uyanmış olduğuna emin olmamalıdır, gerçekliği yüceltirken, gerçeğin ne olduğu konusunda şüphelere kapılmalıdır. Bu epistemolojik ve ontolojik sorular felsefe tarihinin de konularıdır. Sanallıkla fiziki gerçeklik arasındaki fark, bunu yaşayan tarafından ayırt edilemez. Putnam'ın "kavanoz içindeki beyinler" (brains in a vat) düşünce deneyinde ele aldığı gibi insan zihninin

bulunduğu konumdan her iki deneyimin arasındaki fark ispatlanamaz. Dış dünyaya dair bilgi, duyu verisi olduğu için beynin bu yanılsamayı çözmesine imkân yoktur. Simülasyon ile karşıtı gibi görünen fiziki gerçekliğin özellikleri aynıdır: ikisi de zihin için “algılanan gerçeklik”tir. “Kavanoz içinde beyinler” ve Bostrom’un simülasyon teorilerinde¹¹⁵ anlatıldığı üzere bu metafizik sorunun rasyonel yanıtı yoktur. Her ne kadar Matrix 1 yanılsamadan kurtuluşu muştulasa da, Neo’nun “kavanoz içindeki beyni” noktasından bu uyanışın “gerçek” olup olmadığını bilinemez. Zaten üçlemenin finali, simülasyon içinde simülasyonu (aynı Inception filmindeki rüya içinde rüya teması gibi) göstererek çıkışın olmadığını ispatlamaktadır. Matrix 1, simülasyon ve fiziki dünya arasında çok net ayırım yaparken serinin diğer filmleri bu ayrımı bulanıklaştırır. Geçişken ara dünyalar odaklanır. Zamanı ve uzamı eğip bükebilme, bedensizleşme gibi özellikler her iki dünyaya da taşar (veya fiziki dünya olarak konumlandırılan Zion da simülasyonun bir parçasıdır). Dolayısıyla Matrix 1, tezde inceleme konusu filmler arasında “simülasyona karşı gerçekliği” en çok savunan filmi iken, hem ele aldığı felsefi problemi yeterince güçlü argümanlarla destekleyememektedir hem de devam filmlerinde verdiği mesajın tersi bir yöne savrulmaktadır.

Matrix 1’in fiziki gerçeklik dünyasına bağlılığı, sanal dünyayı avantajlı kılan özellikleri de negatif bir biçimde yansıtmaya yol açar. Simülasyonun insanları esir alan kötücül bir cin gibi sunulması, sanal gerçekliğin avantajlarına bile kuşkulu yaklaşımı getirir. Bedensizleşme, insanın kendi bedeni üstünde kontrol yitimidir, kendi vücuduna yabancılaşmadır. VR ile sanal dünyalara bağlanması, fiziki dünyada bedeni saldırılara ve tacizlere açık ve savunmasız hale getirir. Zaman ve uzamın yok olması, sadece yapay zekaya karşı savaşılırken kullanılan araçlardır. Aşk, yapay bir dünyaya ve makinelere karşı, insanlığın onuru için savaşırken ancak bir anlam bulabilir. Böylesi bir ölüm kalım noktasında, sanal dünyada gerçekleşecek “suni” bir aşka yer yoktur. Matrix’in hem içinde hem dışında var oluş mücadelesi veren Neo, Matrix 1’de simülasyonu ortadan kaldıracak mesih ilan edilmişken, serinin devam filmlerinde Matrix’in bir koduna indirgenir. Üçlemenin finalinde büyük sistemde hiçbir dönüşümün gerçekleşmemesi nedeniyle, yanılsamadan aslında çıkış olmadığını gösterilerek, Neo tahtından indirilir.

¹¹⁵ Bkz. Bölüm 2.5.1.

Avatar filminde, Jake'in bir bağlantı makinesi yardımıyla başka dünyalara açılması, ne Matrix'teki gibi bir mücadele için, ne de Başlat'ta olduğu gibi fiziki dünyanın cehenneminden kaçmak içindir. Jake'in serüveni son derece kişisel bir ihtiyaç (felçli olmaktan kurtulmak için para kazanmak) ile başlayan ancak yeni bir dünya keşfettikçe yavaş yavaş fiziki dünyayı sorgulatan bir süreçtir. Bunun sonunda engelli bir birey için daha da zor olan gerçek dünyanın kısıtlılıklarından, erkek egemen sistemden, çözülmesi zor anlaşmazlıklardan ve mevcut çatışmalardan kaçış başlar. Yenidünyanın verebileceklerinin fazla olması, bunları keşfetmenin arzusu, o dünyanın kahramanı olmak gibi sebeplerle Jake son kerte de fiziki dünyayı ve insan olmayı temelli terk eder.

Avatar'da, sanal gerçeklik sistemleri, bedensizleşmenin getirdiği imkânlarla, fiziki beden kısıtlılıklarından kurtuluşu sağlar. Bedenler arasında gidip gelen Jake'in benliği, zihni, ruhu birincil önemdedir. Neytiri de aslında bu öze aşık olur. Filmin sonlarına doğru Jake'in biyolojik bedenini ilk defa gören Neytiri, onu kucaklar, sevgiyle sarılır. Neytiri, bu sahnede, yabancı bir bedenle karşı karşıya olmasına rağmen Jake'i tanıdığını, kabullendiğini ifade eden "seni görüyorum" der. Pandora, maddi bedenlerin önemsizleştiği, ruhların o dünyadan bu dünyaya seyahat ettiği fantastik bir cennettir. Sanal gerçeklik, yeşili tükenmiş, mahvolmuş, bitik bir dünyaya karşılık, birbirinden farklı binlerce canlı uyum içinde yaşadığı muhteşem bir ormanın içinde yaşama imkânı verir. İkranlarla uçarak, yüzen dağlara tırmanarak, egzotik bitkilere dokunarak Pandora gezegenini deneyimlemek ancak avatar bedeniyle mümkündür. Üstelik Pandora gezegeninde ağır silahlarla vurulunca sadece avatar hayatını kaybeder. Jake zaman ve uzam engellerini kaldırarak istediği zaman avatar bedeniyle Pandora'nın içinde oradan oraya gidebilir. O sırada aynı Neo gibi bir kapsülün içinde olmasına rağmen asla "kavanoz içinde beyin" olarak sunulmaz, tam tersine onun için muhteşem bir deneyimdir. Bu kapsül ve avatar ona başka bir canlı türü olmayı deneyimletir. VR'ın tüm duyulara ve beyne hitap eden özelliğiyle, empati makinesi gibi işlev görebilmesi özelliği, bu filmde baskındır. Jake başka hiçbir bilgi ve iletişim aracı ile Na'vi'li olmanın nasıl bir şey olduğunu bu derece deneyimleyemezdi. VR aracılı bir ortam oluşturulmasaydı, insan olmayan bir başka canlıya aşık olamazdı. VR, Jake'in felçli olmaktan dolayı bomboş olduğunu düşündüğü hayatına anlam verir. Fiziki dünyada ıskartaya çıkmış felçli bir askere, fantezi diyarlarında kahraman olma imkânı sağlar. Yenidünyaları keşfederken kendini bulma gerçekleşir.

Başlat (Ready Player One) gerçekiğin çölünden sanal bir vahaya kaçışı anlatan filmidir. Filmde mahvolmuş bir dünya, bitmiş bir ekonomi manzarasının karşısına, tüm hayatı kaplayacak kadar gelişmiş bir sosyal sanal gerçekiğin cazibesi açıkça ortaya konmuştur. Çevrimiçi ve çevrimdışı dünyalar arasında çok keskin bir fark vardır. Eş zamanlı olarak, karakterler tarafından dış dünya distopya, kaçış noktası olarak dev çok kullanıcılı oyun dünyası OASIS, ütopya olarak kabul edilir. Sanal gerçeklik göz kamaştırıcı ve heyecanlıdır, büyük ölçüde fiziksel gerçekiğin eksikliğini kapatır gibi görünmektedir. Filmin genel havası Matrix gibi karanlık ve ürkütücü değildir. Her ne kadar makineler tarafından köleleştirilmemiş olsalar da insanlar oldukça zor koşullarda yaşamaktadır. Buna rağmen hem sanal gerçekiği, hem de geleceği ele alış, umut vericidir. Spielberg, Matrix'in karanlık distopyasını, Başlat'ta bir masal dünyasına çevirir.

Matrix ile Başlat filminin sanal dünyalara yaklaşımı birbirinden oldukça farklıdır. Sanal gerçeklik Matrix filminde şeytani güçlerin elinde bir silah olarak sunulur. En ünlü ve en başarılı VR uyarlaması olarak kabul edilen film¹¹⁶ insan ırkını VR aracılığıyla bir mahsule çevirmiş olarak göstermektedir. Filmde makineler, yapay zeka esas düşman olduğu halde, Matrix (sanal gerçeklik) kadar hedef gösterilmez. Biyoelektrik kaynağı insanlar tarlada mahsul gibidir, dahası köleleştiklerinin farkında bile değildir. Matrix VR'yi bir duysal hapishane biçimi olarak sunmaktadır. Herkesin birbirinden kopuk bir biçimde izole bir şekilde yaşadığı VR canlandırması, VR'ın tabiatı ve insanlık üzerinde yaratacağı tahribat ile ilgili göndermelerle doludur. "Sanal dünyalar insanları uyuşturur, gerçeklikten koparır ve izole eder."

Matrix dışındaki dünya adeta bir cehennemi andırmasına rağmen (güneşin üstü karanlık bulutlarla kaplıdır, insanlar dehlizlerde mağaralarda yaşar) Neo ve arkadaşları simülasyon dünyasına direnir. "Gerçek" ne pahasına olursa olsun her şeyden önce gelir. Matrix filmi sanal gerçekiği tercih edenleri doğrudan hain ilan eder. Bunun en somut örneği Joe Pantoliano tarafından canlandırılan Cypher ile dramatize edilir. Cypher yaklaşık on yıl boyunca matrinden çıkmış olmasına rağmen, fiziki dünyada olanları taşıyamaz. Böylece, makinelere simülasyonu yeniden girmek ve hakikatin tüm anılarını silmek için bir anlaşma yapar. Sanal bifeğinden bir ısırık alırken "cehalet mutluluktur"

¹¹⁶ Google aramalarında, VR filmleri listelerinde en başta çıkan film Matrix'tir.

(Matrix, 1999) der. Film fiziksel gerçekliğin peşinden gitmeyen, onun için savaşmayanları cahil ve aldanmış ilan eder.

Başlat filminde ise fiziki dünya artık kimsenin umrunda değildir. Fiziki dünya bedenlerin zorunlu olarak durduğu bir platformdan başka anlam taşımaz. Bu seçimlerinden dolayı kimse hain veya cahil ilan edilmez¹¹⁷. Sanal dünyanın cazibesi o kadar fazladır ki bu tercihi meşru hale getirir. OASIS sadece eğlence mekânı değildir, bir oyunun çok ötesine geçmiştir, sanal kütüphaneler, sosyalleşme, okul vb. bir çok ihtiyacı gerçekleştirir. Bu anlamda fiziki dünyanın bir çok kurumunu ikâme etmiştir. Sanallık insanların sosyal, ekonomik, toplumsal ve siyasal faaliyetlerini sürdürdükleri yeni evleridir. OASIS, oyuncular için iş ve eğlence üzerine iş gören bir araç olmanın ötesinde bir yerdir: kurucusu Halliday'in söylediği gibi “gerçek dünyada, kendi(ni) evi(n)de gibi hissedemeyenlerin” (Başlat, 2018), “insanlarla nasıl iletişim kurulur bilmeyenlerin” (a.g.e.) yuvasıdır. Wade'e göre, OASIS sadece bir sanal gerçeklik oyunu değil; aynı zamanda, “her şeyin mümkün olduğu büyümlü bir yer” dir (a.g.e.). İnsanlar, OASIS'te yeryüzündeki hayatın korkunç gerçekliğinden büyük ölçüde kaçır. OASIS insanlığın “daha iyi bir gerçekliğe” (a.g.e.) kaçır kapısıdır.

Bu anlamda hem fiziki hem de sanal dünyaların melez bir vizyonu yansıtılır. Filmin VR yaklaşımı “verilen” sınırlar içinde kalmayı reddetmekten ibarettir. Wade yoksul bir gecekonduda yalnız bir ergen olmanın sınırlarının dışına VR ile çıkar. Sadece Wade değil, birçok zorlukla mücadele eden, her biri ayrı bir ezilmişlik kategorisinin temsilcisi olan ekip arkadaşları için de siber uzay bir “olasılıklar evi”dir.

90'ların sonu ve 2000'lerin başlangıcı bilim kurgu metinleri, Matrix de dahil olmak üzere ekranın öte tarafına geçen ve orada kaybolanların hikâyelerini anlatır. Tron (1982), The Lawnmower Man (1992), eXistenZ (1999) and The Matrix (1999), True Names (Vinge, 1981) Neuromancer (Gibson, 1984), Snow Crash (Stephenson, 1992) vb. eserler bu konuda görevlerini başarılı bir şekilde gerçekleştirir¹¹⁸. Matrix VR'nin geleceği için en kötü senaryoyu temsil ederken, olumsuzlamalarında yalnız değildir. İlginç bir şekilde, VR genellikle son 30 yıl boyunca video oyunları ile aynı kaderi

¹¹⁷ Sadece fazla içinde yaşadığı için Wade, Samantha tarafından eleştirilir.

¹¹⁸

https://www.academia.edu/9332745/Desert_of_the_Real_Oasis_of_the_Virtual_Technostalgic_Pastoral_in_%C3%80_Rebours_and_Ready_Player_One , Erişim tarihi: 11.08.2018.

paylaşır; tüm günlerini dijital bir dünyada geçiren kişiler asosyal, ahlâki açıdan şüpheli ve yolsuzdur. Ahlâki mesajı tespit etmek zor değildir: VR ve oyun oynamak harcanmak ve yıkmaktır. Gerçek dünya için sağlıklı bir ikâme yoktur¹¹⁹.

Avatar ve Başlat ise sayısal ikincil dünyaların olanaklarına olan inancını yinelemektedir. Başlat'ta sanal gerçeklik, kurak ve tartışmasız çöl dünyalara karşı hayatı katlanabilir hale getiren, devasa çok oyunculu bir çevrimiçi simülasyondur. Sanal gerçeklik ve avatar kimliği 2045 yılının ekolojik ve sosyal çöküşünü telafi eden bir sistem olarak seyircinin karşısına çıkar.

Sanal gerçeklik temasının ele alınışının zıtlığı üzerine en çok Matrix ile Başlat filmleri örnek verilebilir. Matrix sanallığa karşı insanların fiziki gerçeklik için ölümüne savaşını anlatırken, Başlat filmi insanların sanal gerçekliğin kurtuluşu için, sanalda büyük savaşını anlatır. Wade OASIS'i kurtarmak ve son görev için gerekli olan koruyucu kalkanı ortadan kaldırmak için insanlara çağrı yapar:

“OASIS Sakinleri,

(...) Sizinle geleceğimiz tehdit altında olduğu için konuşuyorum. İnsanlar bu yarışmayı kazanmak için varını yoğunu ortaya döküyor. (...) Avatarlarınızdan ya da silahlarınızdan fazlasını kaybettiniz. Bazılarınız özgürlüğünü kaybetti. Bazılarınız hayatlarını kaybetti. Şimdi bu çıktı. Üçüncü görevin etrafına kurulmuş koruma kalkanı. Bu dünyaya hayatın bana sunduğu berbat koşullardan kaçmak için gelmiştim. Ama kalma sebepim, birçoğunuzda olduğu gibi kendimden daha yüce bir şey bulduğum içindi. Bir amaç buldum. Arkadaşlarımı buldum. (...) aşkı da buldum.” (Başlat, 2018).

Wade / Parzival'in sanal dünyalara fazla gömülmenin insanlığa nelere mal olduğunun¹²⁰, ne kadar zarar verdiğinin anlatıldığı bu cümlelerinden sonra, “gerçek” dünyaya bir davet gelmesi beklenirken (Halliday'in gerçek dünyayla bağlantısının önemine dair hassasiyeti, Samantha'nın Wade'e eleştirileri göze alınınca) konuşma şöyle devam eder:

¹¹⁹ <https://www.theguardian.com/film/2018/jan/02/steven-spielberg-ready-player-one-in-2045-virtual-reality-is-everyones-saviour>. Erişim tarihi: 05.06.2018.

¹²⁰ OASIS'te fazla zaman geçirmek, oyunlarda borçlanmak gerçek dünyada maddi sorunlara yol açmaktadır. İnsanlar büyük borçlara girip bir nevi hapisane görevi gören sadakat birimlerinde ömrünü çürütmektedir.

“Tüm bunları koca bir dallama olan Nolan Sorrento’ya kaptırmak istemiyorum. (...) Nolan Sorrento karşılık veremeyeceğimizi sanıyor. Şimdi de OASIS’i ona mı vereceğiz? (...) Kendinize şunu sorun. OASIS uğruna sıfırlanmaya¹²¹ hazır mısınız? Savaşmaya hazır mısınız? (...) James Halliday adına, OASIS’i kurtarmamıza yardım edin!” (Başlat, 2018).

Wade / Parzival son sözleri söylerken aynı sol ritüellerde olduğu gibi yumruğunu havaya kaldırır. Bir sonraki sahnede OASIS’te bomboş arazide Parzival ve iki arkadaşı beklerken, Sorrento’nun avatarı onlara acıyarak güler. Tam herkes ümidini kaybetmişken bir uğultu üzerine dönüp bakarlar: uzaktan akın akın avatar ordusu yardıma koşmaktadır. Parzival’in adeta “dünyanın tüm avatarları OASIS için birleşin” çağrısı yerini bulmuştur. Büyük, küçük, yaşlı, genç, kadın, erkek, yoksul, zengin herkes bu savaşa katılır. Fiziki dünyada o anda her yapıyorlarsa onu bırakıp sanal savaşa katılır. Sokaklar, caddeler dışardan bakılınca saçma görünen hareketleriyle sanal gerçeklik cihazları takmış insanlarla doludur. Bu gerçeklik için ölümüne savaşan Zion halkından, OASIS için avatar ömrünü gözünü kırpmadan harcayan insan topluluğuna zaman içinde dönüşümdür.

Film finalinde fiziki gerçeklik dünyasına bağlılığını sunsa da Matrix filminin yanında mesajı oldukça zayıf kalır. OASIS’in kurucusu Halliday başta sanal gerçekliği kendi varoluşsal sorunları için yarattığını ancak buraya fazlaca dalmanın olumsuzluğunu hayatının sonlarına doğru keşfettiğini söyler:

“Bu yer doğru düzgün yemek yiyebildiğin tek yer, çünkü gerçek dünya gerçektir.” (Başlat, 2018).

İlginç olan çoktan ölmüş olan Halliday’in, OASIS’te Wade’e yaptığı gerçeğin önemini vurgulayıcı öğretici konuşması sırasında, sanal gerçeklik aracılığıyla aktarılmış bir zihin olma olasılığıdır. Açıkça söylenmese de Halliday bu yolla ölümsüzlük

¹²¹ OASIS’te ölmek tüm birikimini kaybetmek, sıfırlanmak demektir.

kazanmış olabilir. Sanal dünyada sonsuzluğu yakalamış birinin “tek gerçeğin fiziki gerçeklik olmasına” vurgu yapması ironiktir.

Başlat filminin tüm film boyunca VR dünyasına eleştirisi bu dünyaya fazla dalmanın gerçek dünyada büyük acılara mal olmasıdır. Bunu bir sahnede Samantha dillendirir:

“Bu bir oyun değil Z. Bunu IOI’ı durdurmak için yapıyorum. Gerçek dünyada sonuçları oluyor. İnsanlar acı çekiyor. Gerçek ölüm kalım meselesi. (...) Babam bir sadakat merkezinde öldü. (...) Gerçek dünyada yaşamıyorsun Z. Bana anlattıklarına göre hiç yaşamamışsın. Bu şeyin içinde yaşıyorsun. Bu illüzyonun. Dikkatimi dağıtma riskini göze alamam.” (Başlat, 2018).

Samantha babasını sanal gerçeklik yüzünden kaybetmiş biridir ve bu yüzden dolaylı yoldan VR dünyasında Wade gibi yaşamaz. Onun aslında sanal gerçekliği sorguluyor ve eleştiriyorken, duygusu şekil değiştirerek IOI’a yönelmiş şekilde sunulur. Samantha OASIS’e hakimdir ama SG ile ilişkisi bakımından Matrix’teki Neo’yu hatırlatır (düşmanı kendi dünyasında kendi imkânlarıyla vurmak gibi). Samantha keyif için OASIS’te bulunmaz, bir misyona sahip olduğu için ordadır; IOI’ın OASIS’i ele geçirmemesi için. Wade’i sanal dünyanın cazibesine fazla kapılmakla eleştirir. OASIS’in bir ilüzyon olarak tanımlar. Bu konuşmaların üzerine finalde OASIS’den çıkması veya sevgilisinden sistemi kapatmasını istemesi gibi bir hareket beklenir. Ancak o sanal gerçeklik sayesinde bulduğu sevgilisi ve arkadaşlarıyla OASIS’in başına geçer.

İki dünya arasında sıkışıp kalan ve sonunda sanalı tercih eden Jake’den farklı olarak, Wade, her iki dünyanın efendisidir. Diğer iki filmde farklı olarak bu filmde bir antrenman ve alışma süreci yoktur. Wade filmin en başından itibaren ustalıklı VR dünyasını kullanırken görülür. O bu dünyaya doğmuş, oyunun kurallarına hakim bir “VR yerlisi”dir¹²². Kahraman artık her iki dünyayı da tamamen anlamaktadır ve

¹²² Tam tersi kötü karakter Nolan Sorrento VR dünyasına tamhakim değildir. Şifresini unutmamak için kağıda (dijital olmayan bir malzeme) yazar, bu hareketiyle alay konusudur. Sorrento bu savaşı OASIS’te bitiremeyeceğini, Wade’i sanal dünyalarda yenemeyeceğini anladığı için mücadeleyi fiziki dünyaya taşır.

aralarında hiçbir sonuç çıkarmadan özgürce seyahat edebilir. Avı kazandıktan sonra Halliday, kendisine sadece OASIS'te yaşamaması, sonsuza dek burada saklanmaması gerektiğini söyledikten sonra, eğer basılırsa, OASIS'i tamamen sona erdirecek kırmızı bir düğme verir. Wade isterse OASIS'i sonlandıracak güce sahiptir. Ancak Wade ve arkadaşları sanal gerçekliği feshetmez, sadece haftada iki gün “gerçekliğe” dünyasına dönüş için mola verir.

Halliday'in mesajı filmin finalinde Wade OASIS'I haftanın iki günü neden kapatmaya karar verdiklerini açıklamak için tekrarlar:

“Gerçek dünya, gerçek olan tek şeydir.” (Başlat, 2018).

Bu sözlere Wade ve Samantha'nın öpüşürken görüntüleri eşlik eder. “Gerçek” dünyanın insanlara verebilecekleri hakkında, yemek ve cinsellik dışında herhangi bir şeye vurgu yoktur. İnsanları makinelere köle yapan sisteme başkaldırı gibi, ulvi bir amaç yoktur. Ya da “Suretler” filmindeki gibi, sanal dünya yüzünden fiziki gerçekliği terk etmiş insanların tekrar sokaklara çıkması, hayatı keşfetmesi söz konusu değildir. Gerçek dünyanın önemine yapılan vurgudan sonra yapılan tek şey, sistemi haftada iki gün kapatmaktır. “Direniş” karakterleri gerçek dünyayı değiştirecek hiçbir şey yapmaz, onların derdi çevrimiçi dünyanın yanlış ellere geçmemesidir. Çünkü sanal dünya oyuncularına bedenlerini farklılaştırabilme, istedikleri zaman ve mekâna gidebilme, rahatça aşklarını yaşayabilme, kendilerini daha özgür bir ortamda ifade edebilme ve fiziki dünyada hangi yaş, cinsiyet, ırk veya ekonomik durumda olursa olsunlar, devlerle savaşıp kahraman olma fırsatı veren bir ortamdır.

Filmin uyarlandığı Ernest Kline'in romanı, Wade'in OASIS'te tanıştığı Art3mis'i (Samantha) fiziki dünyada bulmasıyla sona erer. Romanda Wade, Halliday'in tavsiyelerine uyar ve sanal dünyalara tekrar giriş yapma arzusuyla duymaz. Romanın eyleminin neredeyse tamamen sanal gerçeklik içinde gerçekleştiği düşünülürse bu final inandırıcı değildir. Kitabın 2011'de yazıldığı göz önüne alındığında filmin vizyon tarihi 2018'e kadar geçen yedi yılda bile çevrimiçi dünyalara ve sanal gerçekliğe yaklaşımın değiştiği aşikardır. Fiziki gerçek ile sanalın arasında bir duvar çeken bu yaklaşım, filme uyarlamada yumuşatılmış ve daha gerçeğe yakın bir şekilde resmedilmiştir. Melez gerçeklikle bulunan uzlaşma, bugünün gerçeklerine daha yakın bir çözüm sunar. Filmin

finali kadar, avatar canlarını kaybetme pahasına insanların topluca OASIS için büyük bir savaşa girmiş olması,atlanmaması gereken bir noktadır. Bu durum Matrix'in illüzyonundan kaçmak için Zion'u kuran, "gerçekliğin evreni"nde yaşamak için canı pahasına mücadele eden insan topluluğunun, Başlat filminde OASIS sanal gerçekliğini kurtarmak için avatar bedenlerini feda ederek savaşan insan topluluğuna evrilmesidir.

Sanallığa dair yaklaşımda 90'lardan 2020'lere doğru ilerlerken gelinen aşama, bombalarla patlatılan sanal gerçeklik laboratuvarlarından, fişleri çekilen, imha edilen avatlardan, sistemi iki günlüğüne kapatıp mola verme aşamasına geçmiştir. Bu final fiziki gerçeklikten karma gerçekliğe uzanışın resmîyete dökülmesidir.

Platon'un mağarasından Matrix'e, yabancılaştırıcı veya yanılsamalı bir dünyadan "gerçek gerçeğe" kaçış, artık gerçeğin ne kadar gerçek olduğunu sorgulama noktasına gelmiştir. Ya da "gerçek nedir" sorusunun hiçbir zaman cevaplanmamış olduğunun kabulünün vakti gelmiştir. İnsan türünün zaten kendi yarattığı araçlarla bedensel ve zihinsel olarak sanallaşarak bir çeşit evrim geçirdiğini, sanal ve gerçek şeklinde bir kutuplaşmaya girmenin anlamsızlığını söylemek gerekir.

Romanların ve filmlerin son on yılı, sanal gerçeklikle mücadeleden ziyade karma gerçeklik paradigmasıyla uyumlu olarak hibritlere yönelmiştir. Vernor Vinge'nin "Synthetic serendipity" ve "Rainbows End", William Gibson'ın "Spook Country", "Sleep Dealer", "Avatar", "Wall-E" ve "Hugo" gibi filmleri. Tüm bunlar, hem makine teknolojisinin hem de sanallığın yükümlülüklerini ve potansiyellerini kucaklamaktadır. Bu metinler, sanal alandan kaçarak değil, onunla melezleşerek, gerçekliğin boşluğunu iyileştirmeyi amaçlar¹²³.

123

Seegert, 2014, Çevrimiçi: https://www.academia.edu/9332745/Desert_of_the_Real_Oasis_of_the_Virtual_Technostalgic_Pastoral_in_%C3%80_Rebours_and_Ready_Player_One, Erişim tarihi: 11.08.2018.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR:

- ADANIR, Oğuz: **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, İstanbul, Hayal Et Kitap, 2008.
- ADORNO, Theodor W.
HORKHEIMER, Max: **Aydınlanmanın Diyalektiği**, Çev. Oğuz Özügül, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1995.
- ALATLI, Alev: **Batıya Yön Veren Metinler**, Cilt 1, 2, 3, 4. Derleyen: Alev Alatlı, İstanbul, Alfa Yayıncılık, 2016.
- ALPAYA, Gökçen,
ALPAYA, FARUK: **20. Yüzyıl Dünya ve Türkiye Tarihi**, İstanbul, Tarih Vakfı Yayınları, 2004.
- ARİSTO: **Metafizik**, Çev. Sebahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2006.
- ARİSTO: **Metafizik**, Çeviri: Prof. Dr. Ahmet Arslan, Sosyal Yayınlar 1996.
- ARSLAN, Ahmet: **İlkçağ Felsefe Tarihi Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları 137, Felsefe 4, 1. Baskı, 2006.
- ARSLAN, Ahmet: **İlkçağ Felsefe Tarihi, Cilt 2: Sofistlerden Platon'a**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları 153, Felsefe 5, 1. Baskı, 2006.
- BAĞLI, MAZHAR: **Modern Bilinç ve Mahremiyet**, İstanbul, Yarın Yayınları, 2011.
- BAUDRILLARD, Jean: **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları, 2011.
- BAUDRILLARD, Jean: **Şeytana Satılan Ruh**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları, 2005.

- BERKELEY, George: **Hylas ve Philonous Arasında Üç Konuşma**, Çev. K. Sahir Sel, İstanbul, Sosyal Yayınlar, 1984.
- BİRAND, Kâmiran: **İlk Çağ Felsefesi Tarihi**, Ankara, Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınlarından, 23, 1958.
- CANESTRI, Jorge: **Challenges Of Psychoanalysis In The 21st Century, Psychoanalysis, Health, and Psychosexuality in the Era of Virtual Reality**, Author: Jorge Canestri, edited by Jose Guimon and Sara Zac de File, USA, Springer Science+Business Media, LLC, 2001.
- CASTELLS, Manuel: **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür**, 1. Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 3. Baskı, 2013.
- CEVİZCİ, Ahmet: **Felsefe Sözlüğü**, İstanbul, Paradigma Felsefe Dizisi 6. Kitap, Paradigma Yayınları, 1. Basım, 1996.
- CEVİZCİ, Ahmet: **Felsefe Tarihi**, İstanbul, Say Yayınları, 2012.
- CEVİZCİ, Ahmet: **Metafizğe Giriş**, İstanbul, Paradigma Yayınları, Paradigma Felsefe Dizisi 16. Kitap, 2001
- ÇİĞDEM, Ahmet: **Bir İmkan olarak Modernite, Weber ve Habermas**, İstanbul, İletişim Yayınları, 1997.
- CRESWELL, John W.: **Nitel Araştırma Yöntemleri, Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni**, Çev. Mesut Bütün, Selçuk Beşir Demir, Ankara, Siyasal Kitapevi, 2016.
- DELACAMPAGNE, Christian: **20. Yüzyıl Felsefe Tarihi**, Çev: Devrim Çetinkasap, İstanbul, İş Bankası Kültür Yayınları, 2010.
- DELANEY, Ben: **Sex, Drugs and Tessellation_ The truth about Virtual Reality**, U.S.A, as Revealed in the Pages of CyberEdge Journal, CyberEdge Journal Information Services, 2014.
- DE MESA, Alycia: **Brand Avatar, Translating Virtual World Branding Into Real World Success**, UK, Palgrave Macmillan

- Press, 2009.
- DENKEL, Arda: **Demokritos-Aristoteles: İlkçağda Doğa Felsefeleri**, İstanbul, Doruk Yayınları, 1. Baskı, 2003.
- DESCARTES, René: **Felsefenin İlkeleri**, Çev. Mesut Akın, İstanbul, Say Yayınları, 1997.
- DESCARTES, René: **Metod Üzerine Konuşma**, Çev. K. Sahir Sel, İstanbul, Sosyal Yayınları, 1984.
- DESCARTES, René: **İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar**, Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul, İdea Yayınevi, 4. Baskı, 2013.
- DUNN, George A.,
William Irwin: **Avatar and Philosophy, Learning to See**, Series editor William Irwin, Edited by George A. Dunn, ABD, The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series, John Wiley & Sons, Inc., 2014.
- FAULKNER, Neil: **Marksist Dünya Tarihi**, Çev. Tuncer Öncel, İstanbul, Yordam Kitap, 2012.
- FLANAGAN, Victoria: **Technology and Identity in Young Adult Fiction, The Posthuman Subject**, U.K., Palgrave Macmillan Press, 2014.
- GERACİ, Robert: **Apocalyptic AI, Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality**, U.S.A, Oxford University Press, 2010.
- GIBSON, William: **Neuromancer**, Çev. Melike Altıntaş, İstanbul, Sarmal Yayınevi, Birinci Baskı, 1998.
- GÖKBERK, Macit: **Felsefe Tarihi**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2016.
- GRAU, Christopher: **Philosophers Explore the Matrix**, edited by Christopher Grau, U.K., Oxford University Press 2005.
- HARIRI, Yuval Noah: **Home Deus, Yarının Kısa Bir Tarihi**, Çev. Poyzan Nur Taneli, İstanbul, Kolektif Kitap – 90, 2016.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan; **Felsefe Sözlüğü**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1970.

- HANÇERLİOĞLU, Orhan; **Felsefe Ansiklopedisi**, Cilt 1,2,3,4, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1985.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan: **Düşünce Tarihi**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2016.
- HARAWAY, Donna: **Siborg Manifestosu**, İstanbul, Agora Kitaplığı, 2006.
- HARVEY, David: **Postmodernliğin Durumu**, Çev. Sungur Savran, İstanbul, Metis Yayınları, 1. Basım: 1997.
- HEIDEGGER, Martin: **Tekniğe İlişkin Soruşturma**, Çev. Doğan Özlem, İstanbul, Paradigma Yayınları, 1998.
- HİLAV, Selahattin: **Felsefe El Kitabı**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2016.
- HILLIS, Ken: **Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality**, U.K., Electronic Mediations, Volume 1, University of Minnesota Press, 1999.
- HORKHEIMER, Max: **Akil Tutulması**, Çev. Orhan Koçak, İstanbul, Metis Yayınları, Dördüncü basım, 1998.
- IRWIN, William: **Matrix ve Felsefe**, Çev: Murat Sağlam, İstanbul, Güncel Yayıncılık, 2003.
- İŞIKLI, Şevki,
KÜÇÜKVARDAR, Mert: **Bilişim Devrimi**, Ankara, Birleşik Yayınevi, 2016.
- KANT, Immanuel: **Pratik Aklın Eleştirisi**, Çev. Ioanna Kuçuradi, Ülker Gökberk, Füsun Akatlı, Ankara, Türkiye Felsefe Kurumu, Çeviri Dizisi 2, Üçüncü Baskı, 1999.
- KATZ, Bruce F.: **Neuroengineering the Future, Virtual Minds and the Creation of Immortality (Computer Science)**, U.S.A, Jones and Barlett Learning, 2008.
- KELLE, Vladislav,
KOVALSON Matvei: **Tarihsel Maddecilik**, Çev. Ö. Ufuk, İstanbul, Öncü Kitabevi, 1978.
- KRANZ, Walther: **Antik Felsefe**, Çev. Suat Yakup Baydur, İstanbul,

- Sosyal Yayınları, 2003.
- KUUSINEN, Otto W.: **Tarihi Materyalizm**, Çev. K. Sahir Sel, İstanbul, Sosyal Yayınlar, 1966.
- KÜÇÜK, Mehmet: **Modernite Versus Postmodernite**, Derleyen: Mehmet Küçük, İstanbul, Vadi Yayınları, 3. baskı, 2000.
- KANEVEY, Roz: **From Alien to The Matrix, Reading Science Fiction Film**, U.S.A., I.B.Tauris & Co Ltd, 2005.
- KLEVJER, Rune: **What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games**, Supervisor: Jostein Gripsrud, Germany, Department of Information Science and Media Studies University of Bergen, , 2006.
- LASZIG, Parfen: **Blade Runner, Matrix und Avatare**, Germany, Springer Medizin, 2013.
- LA VELLA, Steven M.: **Virtual Reality**, U.K., Cambridge University Press, 2017.
- LAW, Stephen: **Felsefe Dosyaları**, İstanbul, Popcore Yayınları, 1. Baskı, 2008.
- LEFEVBRE, Henri: **Marx'ın Sosyolojisi**, Bölüm I-II, Çev. Selahattin Hilav, İstanbul, Sorun Yayınları 1996.
- LEFEVBRE, Henri: **Sosyalist Dünya Görüşü**, Çev. Erol Aydınlik, İstanbul, Hür Yayınevi, 1965.
- LENIN, V.I.: **Materyalizm ve Ampriokritisizm**, Çev. İsmail Yarkın, İstanbul, İnter Yayınları, 2001.
- LÉVY, Pierre: **Becoming Virtual Reality in the Digital Age**, Translated from the French by Robert Bononno, U.S.A Plenum Press, 1998.
- LOCKE, John: **İnsan Anlığı Üzerine Bir Deneme**, Çev. Vehbi Hacıkadiroğlu, İstanbul, Kabalcı Yayınları, 2004.
- Magerstädt, Sylvie: **Body, Soul and Cyberspace in Contemporary Science Fiction Cinema: Virtual Worlds and Ethical**

- Problems.** Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- MARX, Karl,
ENGELS, Friedrich: **Seçme Yapıtlar**, Birinci Cilt, Çev. Muzaffer Ardos, Sevim Belli, Ahmet Kardam, Kenan Somer, İstanbul, Eriş Yayınları, 2003.
- MARX, Karl,
ENGELS, Friedrich: **Alman ideolojisi**, Çev. Selahattin Hilav, İstanbul, Sosyal Yayınlar, 1968.
- MC GONIGAL, Jane: **Reality Is Broken**, U.S.A, The Penguin Press, 2011.
- MC LUHAN, Marshall: **Gutenberg Galaksisi, Tipografik İnsanın Oluşumu**, Çev. Gül Çağalı Güven, İstanbul, Cogito İletişim, Yapı Kredi Yayınları, 2014.
- NOZICK, Robert: **Anarşi, Devlet ve Ütopya**, Çev. Alişan Oktay, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2. Baskı, 2006.
- PLATON: **Devlet**, Çev. Furkan Akderin, İstanbul, Say Yayınları, 2016.
- PLATON: **Kratylos**, Çev. Furkan Akderin, İstanbul, Say Yayınları, 2014.
- PLATON: **Phaidon**, , Çev. Furkan Akderin, İstanbul, Say Yayınları, 2015.
- POLITZER, Georges: **Felsefenin Temel İlkeleri**, Çev. Muzaffer Erdost, İstanbul, Sol Yayınları, 14. baskı, 1997.
- POSTER, Mark: **The Second Media Age**, UK, Polity Press, 1995.
- RANDALL, Jr. John H.,
BUCHLER, Justus: **Felsefeye Giriş**, Çev. Ahmet Arslan, İzmir, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yay., 2014.
- RHEINGOLD, Howard: **Virtual Reality**, U.S.A, Summit Books, 1991.
- RUSS, Jacqueline: **Avrupa Düşüncesinin Serüveni**, Çev. Özcan Doğan, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011.

- STACE, W. T.: **Hegel Üstüne**, Çev. Murat Belge, İstanbul, Birikim Yayınları, 1976.
- STEINICKE, Frank: **Being Really Virtual, Immersive Natives and the Future of Virtual Reality**, Germany, Springer International Publishing, 2016.
- TANİLLİ, Server: **Uygarlık Tarihi**, İstanbul, Alkım Yayınları, 23. Baskı, 2006.
- TASLAMAN, Caner: **Modern Bilim Felsefe ve Tanrı**, İstanbul, İstanbul Yayınevi, 2008.
- THALHEIMER, August: **Diyalektik Materyalizme Giriş**, İstanbul, Yordam Kitabevi, 2009.
- THALMANN, Nadia M.: **Artificial Life and Virtual Reality**, Edited by Nadia Magnenat Thalmann and Daniel Thalmann, England, John Wiley & Son's Ltd., 1994.
- TİMİSİ, Nilüfer: **Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi**, Ankara, Dost Yayınları, 2003.
- WIDGERY, Alban G.: **Tarih Boyunca Büyük Öğretiler**, İstanbul, Milliyet Yayınları, Genel Kültür Dizisi, Birinci Baskı, 1971.
- ZHAI, Philip: **Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality**, U.K., Rowman & Littlefield Publishers, 1998.
- ZIZEK, Slavoj: **Matrix, Sapkınlığın İki Yüzü**, Çev. Bahadır Turan, İstanbul, Encore Yayınları, 2. Baskı, 2014.

E – KİTAPLAR:

- BAIENSON Jeremy: **Experience On Demand, What Virtual Reality Is, How It Works, And What It Can Do**, U.K., W. W. Norton & Company, 2018.

- BLASCOVICH Jim
BAILENSON Jeremy: **Infinite Reality**, U.S.A., Harper Collins E-Books, 2011.
- GRIMSHAW, Mark: **The Oxford Handbook of Virtuality**, Edited by Mark Grimshaw, U.S.A, Oxford University Press, University of Oxford, 2014.
- HEIM, Michael: **The Metaphysics of Virtual Reality**, U.S.A, Oxford University Press, Oxford, Newyork, 1993.
- JERALD, Jason: **The VR Book, Human-Centered Design for Virtual Reality**, U.S.A., ACM Books 8, Morgan & Claypool Publishers, 2016.
- RUBIN, Peter: **Future Presence, How Virtual Reality is Changing Human Connection, Intimacy, And the Limits of Ordinary Life**, U.S.A., HarperCollins e-books, International and Pan-American Copyright Conventions, 2018.

MAKALELER VE TEZLER:

- AK, Ezgi: “Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü – Yeni Mekân Tanımları”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, İstanbul Teknik Üniversitesi, BE, 2006.
- ALTUNTAŞ,
Ekin Oyan: “Aydınlanma Döneminden Günümüze Bilimsel Bilginin Temelindeki Ana Sorunsal: İdealizm-Materyalizm Tartışması ve Diyalektik Yöntem”, **Uluslararası İlişkiler**, Cilt 12, Sayı 47, 2015, S. 27 - 43.
- BARWICK,
Daniel: “Yeni Materyalizm ve Öznenin Ölümü”, **Matrix ve Felsefe**, Çev: Murat Sağlam, İstanbul, Güncel Yayıncılık, 2003, S.89-100.
- BAILENSON,
Jeremy N., YEE,
Nick, KIM, Alice, “The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research”, **SciFi in the Mind's Eye: Reading Science Through Science Fiction**, Margret Grebowicz, ed., pp. 147-164.

- TECARRO,
Jaireh: Çevrimiçi:<https://vhil.stanford.edu/mm/2008/bailenson-sciencepunk.pdf>
- BAYRAKTAR,
Erkan, KALELİ,
Fatih: “Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları”, **Akademik Bilişim**, 31 Ocak-2 Şubat 2007, S.1-6.
- BECK, Robin: “You Won’t Know the Difference So You Can’t Make the Choice”, **Philosophy Now** Dergisi, Aralık 2000 – Ocak 2001.
- BOSTAN,
Barbaros: “Sanal Gerçeklikte Etkileşim”, **Yayınlanmamış Doktora Tezi**, T.C. Marmara Üniversitesi, SBE, 2007.
- BOSTROM, Nick: “Are You Living In a Computer Simulation?” Published in **Philosophical Quarterly**, Vol. 53, No. 211, 2003, PP. 243-255.
Çevrimiçi: <https://www.simulation-argument.com/simulation.html>
- BRAVO, B., Işıl: “Tarihin sonu, İlerleme ve Küreselleşme Üzerine Bir İnceleme”, **C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi**, Aralık 2005 Cilt : 29 No:2, S.125-138.
- BURCHETT,
Kyle: “Seeing the Na’vi Way: Respecting Life and Mind in All Organisms”, **Avatar and Philosophy, Learning to See**, Series editor William Irwin, Edited by George A. Dunn, ABD, The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series, John Wiley & Sons, Inc., 2014, PP. 89-103.
- CAN, Tuncer,
ŞİMŞEK, İrfan: “Eğitimde Yeni Teknolojiler: Sanal Gerçeklik”, **Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016**, Editörler: Aytekin İşman, Hatice Ferhan Odabaşı, Buket Akkoyunlu, 1. Baskı, 2016, Ankara.
- CANESTRI,
Jorge: **Challenges Of Psychoanalysis In The 21st Century, Psychoanalysis, Health, and Psychosexuality in the Era of Virtual Reality**, Author: Jorge Canestri, edited by Jose Guimon and Sara Zac de File, USA, Springer Science+Business Media, LLC, 2001, PP. 1-4

- COGBURN, Jon, SİLCOX, Mark: “Against Brain-in-a-Vatism: On the Value of Virtual Reality”, **Philosophy & Technology**, 2013, PP. 561-579.
Çevrimiçi: <https://philpapers.org/rec/COGABO>
- ÇALIŞ, Ayten: “J. Baudrillard’ın ‘Simülasyon’ ve J. Huizinga’nın ‘Oyun’ Kuramları Üzerinden ‘Matrix 1’ Filminin Değerlendirilmesi”, **e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi**, Volume 1 Issue 1, January 2017.
Çevrimiçi: <http://dergipark.gov.tr/ejnm/issue/34697/383540>
- DECKER, Kevin S.: “The Identity of Avatars and Na’vi Wisdom” **Avatar and Philosophy, Learning to See**, Series editor William Irwin, Edited by George A. Dunn, ABD, The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series, John Wiley & Sons, Inc., 2014, PP. 127-138.
- DEDE, Chris: “Introduction to Virtual Reality in Education”, **Themes In Science And Technology Education**, Special Issue, Klidarithmos Computer Books. 2009, PP. 7-9.
- DER MEULEN, Kelly van: “Online VS. Offline, How Dave Eggers (The Circle) and Ernest Cline (Ready Player One) warn against our relationship with online media”, **Bachelor thesis**, Universiteit Utrecht, 2017.
Çevrimiçi: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/352409>
- DUNN, George A., MICHAUD, Nicolas: “The Silence of Our Mother: Eywa as the Voice of Feminine Care Ethics”, **Avatar and Philosophy, Learning to See**, Series editor William Irwin, Edited by George A. Dunn, ABD, The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series, John Wiley & Sons, Inc., 2014, PP. 7-18.
- ELMAS, Mehmet F.: “Kant’ta Pratik Aklın Eleştirisi Merkezinde “Tanrı” ve “Ruhun Ölümsüzlüğü”, **Mavi Atlas**, 5, 2015, S.103-114.
- EPLEY, Sherry: “Sex In VR”, **Sex, Drugs and Tessellation_ The truth about Virtual Reality**, U.S.A, as Revealed in the Pages of CyberEdge Journal, CyberEdge Journal Information Services, 2014, PP. 239-242.

- ERION, Gerad j.,
SMITH, Barry: “Şüphencilik, Ahlak ve Matrix”, **Matrix ve Felsefe**, Çev: Murat Sağlam, İstanbul, Güncel Yayıncılık, 2003, S. 24-36.
- FERHAT, Savaş: “Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı, Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik”, **TRT Akademi Dijital Medya Sayısı**, Temmuz 2016, Cilt 01, Sayı 02, S. 724 – 746.
- GALLAGHER,
Shaun: “Metzinger's Matrix: Living the virtual life with a real body”, **Psyche**, Volume 11, Issue 5, June 2005.
Çevrimiçi: <http://journalpsyche.org/files/Oxaadb.pdf>
- GÜZEL, Mehmet: “Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard’ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları”, **FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)**, 2015 Bahar, sayı: 19, S. 65-84.
- İŞIKLI, Şevki: “Bilişim Felsefesinin Temel Unsurları”, **Tabula Rasa Felsefe-Teoloji**, 2013, Cilt 9. S.91-113.
- İSMAYILZADA,
Laman: “Sanal Dünyada Sanal Dönüşüm”, **e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi - eJNM** September 2017, Volume 1 Issue 3, S.227-236.
Çevrimiçi:http://yenimedya.aydin.edu.tr/wp-content/uploads/2017/06/ejnm_v01i3102.pdf
- JEANNIERE,
Abel: “Modernite nedir?” **Modernite Versus Postmodernite**, Derleyen: Mehmet Küçük, İstanbul, Vadi Yayınları, 3. baskı, 2000, S. 95-107.
- KORNELSEN,
Jude: “Virtual Reality? Marshall Mc Luhan and a Phenomenological Investigation of the Construction of Virtual Worlds”, **Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements For the Degree of Master of Arts**, Simon Fraser University, Canada, 1991.
- KOYUNCU,
Merve: “Çağdaş Zihin Felsefesinde Yapay Zekâ Tartışmaları - Turing Testi ve Yansımaları”, **Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi bildirisi**, IV. Türkiye Lisansüstü Çalışmaları Kongresi - Bildiriler Kitabı V, 14 – 17 Mayıs 2015, S.19 – 34.

- KIMBALL, A.S: “Not be getting the future: technological autochthony, sexual reproduction, and the mythic structure of The Matrix”, **Journal of Populer Culture** 35(3) , 2001, PP.175–203.
- KURBANOĞLU, Serap: “Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil Mi?”, **Türk Kütüphaneciliği**, 10,1, 1996, S. 21-31.
- MCGRATH, James F.: “The Desert of the Real: Christianity, Buddhism & Baudrillard in The Matrix Films and Popular Culture, Visions of the Human in Science Fiction and Cyberpunk”, **Inter-Disciplinary Press**, Ed. Marcus Leaning & Birgit Pretzsch, Oxford, UK, 2010. PP. 161–172.
- MEIJSING, Monica: “Real people and virtual bodies: How disembodied can embodiment be?”, **Minds & Machines**, 2006, 16, PP. 443–461.
- NORDSTROM, Justin: “A Pleasant Place for the World to Hide”: Exploring Themes of Utopian Play in Ready Player One”, **Interdisciplinary Literary Studies**, Vol. 18, No. 2, 2016, PP. 238-256.
- OLSHIN, Benjamin B.: “Reality Check: The Possible Detection of Simulated Environments through Observation of Selected Physical Phenomena”, **The University of Cape Coast Journal of Philosophy and Culture**, 3.2, July 2006, U.S.A.
Erişim: <http://serendip.brynmawr.edu/bb/olshin06.pdf>
- ÖKTEM, Ülker: “David Hume ve Immanuel Kant’ın Kesin Bilgi Anlayışı”, **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi**, 44, 2, 2004, S. 29-55.
- ÖZCAN, Ufuk: “Bir Postmodern Büyük Anlatı Örneği:İmparatorluk”, **İstanbul Üniversitesi, Sosyoloji Dergisi**, Cil 3, Sayı 6, 2003, S. 126 – 130.
- ÖZEN, Yener: “Kendilik, Kendilik Algısı ve Kendilik Algısına Bağlı Psikosomatik Bozukluklara Sosyal Psikolojik Bir Bakış”, **Akademik Bakış Dergisi**, Sayı: 40 Ocak – Şubat 2014.
- ÖZCAN, Ufuk: “Bir Postmodern Büyük Anlatı Örneği: İmparatorluk”, **Sosyoloji Dergisi**, 2003, Cilt 3, Sayı 6, S.125 – 130.

- ÖZDEMİR, Ufuk: “Küreselleşme Tarihin Sonu mu?”, **Köprü Üç Aylık Fikir Dergisi**, 77. Sayı, 2002.
Çevrimiçi:
<http://www.koprudergisi.com/index.asp?Bolum=EskiSayilar&Goster=Yazi&YaziNo=37>
- RHEINGOLD,
Howard: “Quality, Innovation, and the Virtual World Art, Mind, Technology”, **Sex, Drugs and Tessellation_ The truth about Virtual Reality**, U.S.A, as Revealed in the Pages of CyberEdge Journal, CyberEdge Journal Information Services, 2014, PP. 285-290.
- SABAH, Şenay: “Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik”, **Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi**, Cilt 9 Sayı 1, Haziran 2017, S. 117-154.
- SANDYWELL,
Barry: “The Presocratic Reflexivity: The Construction of Philosophical Discourse”, **Logological Investigations** Volume 3, 1996, PP. 600-450.
- SHICK JR.,
Theodore: “Kader, Özgürlük ve Önceden Bilme”, **Matrix ve Felsefe**, Çev: Murat Sağlam, İstanbul, Güncel Yayıncılık, 2003, S.101-115.
- SMOCK, Ryan: “ ‘I Got This’: Disability, Stigma, and Jake Sully’s Rejected Body”, **Avatar and Philosophy, Learning to See**, Series editor William Irwin, Edited by George A. Dunn, ABD, The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series, John Wiley & Sons, Inc., 2014, PP. 139-150.
- STONE,
Allucquere R.: “Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures.” In *Cyberspace: First Steps*”, edited by Michael Benedikt, **Cambridge, Mass.: MIT Press**, 1991, PP. 81–118.
- TIMPANARO,
Sebastiano: “Materyalizm Üzerine Düşünceler”, **Teori ve Politika Dergisi**, S. 8, Çev.: Ayşegül Ertuğrul, Güz 1997
- VASSELEU,
Cathryn: “Virtual Bodies / Virtual Worlds”, **Australian Feminist Studies**, 9:19, 1994, PP.155-169.

- WEBERMAN, David: “Matrix Simülasyonu ve Postmodern Çağ”, **Matrix ve Felsefe**, Çev: Murat Sağlam, İstanbul, Güncel Yayıncılık, 2003, S. 262-277.
- TURKLE, Sherry: “Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs”, **Mind Culture and Activity**, Vol. 1, No.3 Summer 1994, PP. 158 – 167.
- ZAC DE FILE, Sara: **Challenges Of Psychoanalysis In The 21st Century, Psychoanalysis, Health, and Psychosexuality in the Era of Virtual Reality**, Author: Jorge Canestri, edited by Jose Guimon and Sara Zac de File, USA, Springer Science+Business Media, LLC, 2001, PP. 5-8.

İNTERNET KAYNAKLARI

- CHALMERS, David J.: The Virtual and the Real.
(Çevrimiçi) <http://consc.net/all-papers-by-date/> Erişim Tarihi: 02.02.2018
- CHALMERS, David J.: The Matrix as Metaphysics.
(Çevrimiçi) <http://consc.net/all-papers-by-date/> Erişim Tarihi: 02.02.2018
- HEIM, Michael: Virtual Realism.
(Çevrimiçi) <http://www.mheim.com/rio> Erişim Tarihi: 03.04.2018
- OWSIANIK, Jenna, DAWSON, Ross: Future Of Sex Report.
(Çevrimiçi) <http://futureofSex.net> Erişim Tarihi: 20.05.2018
- RÖBLER, Konstantin: Homo Virtualis: Body, Mind, and Soul in a Virtual World, Psychological Perspectives.
(Çevrimiçi) <https://www.matrise.no/2018/07/virtual-embodiment/> Erişim Tarihi: 11.07.2018
- SEEGERT, Alf: Desert of the Real, Oasis of the Virtual: Technostalgic Pastoral in À Rebours and Ready Player One.
(Çevrimiçi)
https://www.academia.edu/9332745/Desert_of_the_Real_Oasis_of_the_Virtual_Technostalgic_Pastoral_in_%C3%80_Rebours_and_Ready_Player_One Erişim tarihi: 11.08.2018

(Çevrimiçi) <http://www.virtualstudio.tv/blog/post/134-from-plato-to-portal-3000-years-of-virtual-reality> Erişim Tarihi: 10.12.2017

(Çevrimiçi) http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ab4e87c1898d0.17730309 Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ab4e880880849.78502084 Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ab4f38728ce73.95645291 Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Descartes Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/George_Berkeley Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Wilhelm_Joseph_Schelling Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/John_Locke Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Immanuel_Kant Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Auguste_Comte Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Charles_Darwin Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Sigmund_Freud Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Max_Horkheimer Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger Erişim Tarihi: 25.03.2018

(Çevrimiçi) <https://tr.wikipedia.org/wiki/Render> Erişim Tarihi: 11.04.2018

(Çevrimiçi) <http://blog.itucekirdek.com/sanal-gerceklik-bu-sefer-kalici-olmaya-geldi/> Erişim Tarihi: 25.02.2018

(Çevrimiçi) <https://www.forbes.com/sites/eladnatanson/2016/03/11/technologys-next-big-wave-virtual-reality/#58cb55e45d72> Erişim Tarihi: 15.04.2018

(Çevrimiçi) <https://www.sabah.com.tr/saglik/2018/01/13/korkular-sanal-gerceklik-terapisi-ile-son-buluyor> Erişim Tarihi: 25.04.2018

(Çevrimiçi) <https://www.nature.com/articles/nmeth.4399> Erişim Tarihi: 15.04.2018

(Çevrimiçi) <https://www.youtube.com/watch?v=1DJOTEDBA2c> Erişim Tarihi: 15.04.2018

- (Çevrimiçi) <https://www.youtube.com/watch?v=nnl6nY8YKHs&feature=youtu.be>
Erişim Tarihi: 24.04.2018
- (Çevrimiçi) <https://topdocumentaryfilms.com/simulation-hypothesis/> Erişim Tarihi:
24.04.2018
- (Çevrimiçi) https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/game-of-thronesun-butcesini-geride-birakan-yeni-dizi-altered-carbon-basladi,j8SWST9-fEC2B9x_u7nIjw/fNVtglA2wEO9zhvVyge4DQ Erişim Tarihi: 25.04.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/bir-siberpunk-basyapiti-neuromancer/> Erişim Tarihi: 24.04.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/mind-reading-headset-computer-control-thoughts-microsoft-patent-a8163976.html> Erişim Tarihi: 25.04.2018
- (Çevrimiçi) https://philosophynow.org/issues/30/You_Wont_Know_the_Difference_So_You_Cant_Make_the_Choice Erişim Tarihi: 01.05.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.weforum.org/agenda/2017/11/an-alternative-to-opioids-virtual-reality-has-the-potential-to-treat-chronic-pain> Erişim Tarihi: 10.05.2018
- (Çevrimiçi) https://www.ntv.com.tr/teknoloji/hayalet-eklem-agrisina-artirilmis-gerceklik-cozumu,z7s54_fRIUKKgexQdAfM5Q Erişim Tarihi: 10.05.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.youtube.com/watch?v=8h5atzgNGMM> Erişim Tarihi:
11.05.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.youtube.com/watch?v=bo4xPB8ek1s> Erişim Tarihi:
11.05.2018
- <https://www.weforum.org/agenda/2017/12/how-virtual-reality-is-making-people-well-again> Erişim Tarihi: 13.05.2018
- (Çevrimiçi) <http://ieeexplore.ieee.org/document/7893343/> Erişim Tarihi: 14.05.2018
- (Çevrimiçi) <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0093650214534973> Erişim Tarihi: 14.05.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.embodiedlabs.com/> Erişim Tarihi: 13.05.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.forbes.com/sites/nextavenue/2017/02/14/using-virtual-reality-to-get-inside-an-ailing-persons-world/#616c5ee8298c> Erişim Tarihi: 14.05.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.acrosstheonlinevr.com/> Erişim Tarihi: 11.05.2018

(Çevrimiçi) <https://www.plannedparenthood.org/about-us/newsroom/press-releases/new-study-shows-virtual-reality-can-move-peoples-views-on-abortion-and-clinic-harassment> Erişim Tarihi: 14.05.2018

(Çevrimiçi) https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=tr#t-554189 Erişim Tarihi: 14.05.2018

(Çevrimiçi) <https://nickbostrom.com/old/transhumanism.html> Erişim Tarihi: 20.05.2018

(Çevrimiçi) <https://futureofsex.net/> Erişim Tarihi: 20.05.2018

(Çevrimiçi) <http://www.natasha.cc/sex.htm> Erişim Tarihi: 28.05.2018

(Çevrimiçi) <http://www.themachinetobeanother.org/> Erişim Tarihi: 28.05.2018

(Çevrimiçi) <https://iffr.com/nl/2016/films/gender-swap-machine> Erişim Tarihi: 28.05.2018

(Çevrimiçi) <https://theconversation.com/falling-in-love-in-virtual-reality-could-be-a-deeper-experience-than-real-life-73084> Erişim Tarihi: 29.05.2018

(Çevrimiçi) <http://www.zargan.com/tr/q/avatar-ceviri-nedir> Erişim Tarihi: 01.06.2018.

(Çevrimiçi) <https://www.wired.com/1996/01/turkle-2/> Erişim Tarihi: 18.06.2018

(Çevrimiçi) <http://www.the-other.info/2014/avatar-alter-ego> Erişim Tarihi: 01.06.2018

(Çevrimiçi) <https://en.wikipedia.org/wiki/MUD> Erişim Tarihi: 01.06.2018

(Çevrimiçi) <https://www.wired.com/1996/01/turkle-2/> Erişim Tarihi: 18.06.2018

(Çevrimiçi) <https://www.weforum.org/agenda/2017/12/how-virtual-reality-is-making-people-well-again> Erişim Tarihi: 18.05.2018

(Çevrimiçi) <https://www.brainpickings.org/2011/12/14/alter-ego-robbie-cooper/> Erişim Tarihi: 13.09.2018

(Çevrimiçi) [https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_(film)) Erişim Tarihi: 06.06.2018

(Çevrimiçi) <https://www.interinlusion.org> Erişim Tarihi: 15.09.2018

(Çevrimiçi) [https://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar_(film)) Erişim Tarihi: 05.06.2018

(Çevrimiçi) <https://www.thetimes.co.uk> Erişim: 15.09.2018

(Çevrimiçi) <https://www.imdb.com/title/tt1677720/> Erişim Tarihi: 11.07.2018

(Çevrimiçi) <https://pop.inquirer.net/49375/meet-geek-friends-known-high-five-ready-player-one> Erişim tarihi: 05.07.2018

(Çevrimiçi) <http://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/philip-k-dickin-eserlerinden-uyarlanan-filmler/> Erişim Tarihi: 01.06.2018

- (Çevrimiçi) <http://www.scielo.org.co/pdf/difil/v12n19/v12n19a01.pdf> Erişim Tarihi: 01.06.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.scielo.org.co/pdf/difil/v12n19/v12n19a01.pdf> Erişim Tarihi: 01.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://tr.wikipedia.org/wiki/Siberpunk> Erişim Tarihi: 01.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://whatis.techtarget.com/definition/CAVE-Cave-Automatic-Virtual-Environment> Erişim Tarihi: 02.06.2018
- (Çevrimiçi) https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref=fn_al_tt_1 Erişim Tarihi: 02.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.imdb.com/title/tt0070904/> Erişim Tarihi: 01.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.imdb.com/title/tt0139809/> Erişim Tarihi: 02.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.pandora.com.tr/kitap/rainbows-end/156339> Erişim Tarihi: 01.06.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.beyazperde.com/filmler/film-61282/> Erişim Tarihi: 05.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.theguardian.com/film/2018/jan/02/steven-spielberg-ready-player-one-in-2045-virtual-reality-is-everyones-saviour> Erişim Tarihi: 22.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.csmonitor.com/The-Culture/Movies/2018/0329/Ready-Player-One-is-a-movie-at-odds-with-itself> Erişim Tarihi: 14.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.rogerebert.com/reviews/ready-player-one-2018> Erişim Tarihi: 14.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.csmonitor.com/The-Culture/Movies/2018/0329/Ready-Player-One-is-a-movie-at-odds-with-itself> Erişim Tarihi: 14.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.theguardian.com/film/2018/jan/02/steven-spielberg-ready-player-one-in-2045-virtual-reality-is-everyones-saviour> Erişim Tarihi: 22.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.rogerebert.com/reviews/ready-player-one-2018> Erişim Tarihi: 18.06.2018
- (Çevrimiçi) <https://www.matrise.no/2018/07/virtual-embodiment/> Erişim Tarihi: 11.07.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.nedirnedemek.com/plastisite-nedir-plastisite-ne-demek> Erişim Tarihi: 11.07.2018
- (Çevrimiçi) <http://www.scielo.org.co/pdf/difil/v12n19/v12n19a01.pdf> Erişim Tarihi: 12.07.2018

(Çevrimiçi) <https://www.imdb.com/title/tt6461746/> Erişim Tarihi: 11.07.2018

(Çevrimiçi) <https://tr.wikipedia.org/wiki/Nerd> Erişim Tarihi: 07.07.2018

(Çevrimiçi) <https://emorfes.com/2011/03/13/chinas-floating-mountains/> Erişim tarihi: 07.07.2018

(Çevrimiçi) <http://www.tipterimlerisozlugu.com/paternal.html> Erişim tarihi: 22.06.2018

(Çevrimiçi) <http://matrix.wikia.com/wiki/Construct> Erişim tarihi: 07.08.2018

(Çevrimiçi) http://readyplayerone.wikia.com/wiki/Samantha_Evelyn_Cook Erişim tarihi: 13.07.2018

(Çevrimiçi) <https://www.imdb.com/title/tt0086856/> Erişim Tarihi: 14.09.2018

(Çevrimiçi) http://readyplayerone.wikia.com/wiki/Wade_Owen_Watts Erişim tarihi: 15.08.2018

(Çevrimiçi) http://readyplayerone.wikia.com/wiki/Wade_Owen_Watts Erişim tarihi: 15.08.2018

(Çevrimiçi) <https://www.facebook.com/zuck/posts/10101319050523971>, Erişim tarihi: 20.07.2018

(Çevrimiçi) <https://www.thisisbarry.com/single-post/2017/07/30/The-Matrix-Revolutions-2003-Movie-Plot-Simplified-Ending-Explained> Erişim tarihi: 20.05.2018

(Çevrimiçi) https://www.academia.edu/9332745/Desert_of_the_Real_Oasis_of_the_Virtual_Techno_stalgic_Pastoral_in_%C3%80_Rebours_and_Ready_Player_One , Erişim tarihi: 11.08.2018

(Çevrimiçi) <https://www.theguardian.com/film/2018/jan/02/steven-spielberg-ready-player-one-in-2045-virtual-reality-is-everyones-saviour>, Erişim tarihi: 05.06.2018

(Çevrimiçi) https://www.academia.edu/9332745/Desert_of_the_Real_Oasis_of_the_Virtual_Techno_stalgic_Pastoral_in_%C3%80_Rebours_and_Ready_Player_One , Erişim tarihi: 11.08.2018

ÖZGEÇMİŞ

1972 Burdur doğumlu Ebru Ağaođlu Ercan, 1995’de Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf bölümünü, bölüm birincisi olarak bitirdi. Aynı üniversitenin, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı bölümünde yüksek lisansını tamamladı. Yaklaşık 20 yıl, reklam ve video prodüksiyon şirketlerinde, vido prodüksiyon uzmanı olarak çalıştıktan sonra profesyonel hayatına, akademide devam etmeye karar verdi. Nişantaşı Üniversitesi ve İstanbul Üniversitesi’nde “özel efekt tasarımı”, “dijital video”, “bilgisayar destekli animasyon”, “temel fotoğrafçılık”, “sayısal fotoğrafçılık” dersleri vermiştir. Aynı zamanda tanıtım filmleri ve animasyon yapmaya devam etmektedir.