

**ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK VE SANAL ÖZNE:
SANAL DÜNYADA KURAMSAL ETİK TARTIŞMALAR**

**Pamukkale Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Doktora Tezi
Felsefe Ana Bilim Dalı
Felsefe Programı**

Ergün AVCI

Prof. Dr. Ferhat AĞIRMAN

**Şubat 2023
DENİZLİ**

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bilimsel etięe ve akademik kurallara özenle riayet edildiđini; bu çalışmanın doğrudan birincil ürünü olmayan bulguların, verilerin ve materyallerin bilimsel etięe uygun olarak kaynak gösterildiđini ve alıntı yapılan çalışmalara atıfta bulunulduđunu beyan ederim.

Ergün AVCI

ÖN SÖZ

Bu çalışmanın hazırlanmasında, konunun tespit edilmesi, şekillenmesi ve son halini alıncaya kadar geçen süreçte kıymetli bilgi ve tecrübeleriyle, daima yapıcı ve yardımcı tutumuyla destek olan değerli ve saygıdeğer hocam Prof. Dr. Ferhat AĞIRMAN'a en derin teşekkürlerimi sunarım. Eğer bu çalışmanın konuya dair literatüre bir katkısı olacaksa bu katkı her şeyden önce onun desteği sayesinde. Eksiklikler bende ve benim şartlarımda aranmalıdır.

Fikirleriyle hayatıma yön veren Prof. Dr. Abdüllatif TÜZER'e, tez jürimde yer alan, eleştirel fikirleriyle ufku genişletmem için yardımlarını esirgemeyen Prof. Dr. Fikri GÜL, Doç. Dr. Önder BİLGİN ve Dr. Öğr. Üyesi Hatice Aslı ÇAVUŞOĞLU AKSOY'a teşekkür ederim.

Çalışmanın oluşmasında bir de görünmeyen, gönlümün en değerli hocaları bulunmaktadır. Bu temelde manevi Profesörlerim Fatma Ünal DEMİROK ve Asiye AVCI'ya sonsuz teşekkür ederim. Son olarak her daim sevgi ve saygısıyla yanımda olan, güzel fikirleriyle desteğini daima yanımda hissettiğim kıymetli eşim Nazlı AVCI'ya ve canım aileme minnettarım.

Bu tez YÖK 100/2000 Doktora Bursu Programı kapsamında desteklenmiştir, desteklerinden dolayı YÖK'e teşekkürlerimi arz ederim.

Ergün AVCI

ÖZET

ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK VE SANAL ÖZNE: SANAL DÜNYADA KURAMSAL ETİK TARTIŞMALAR

AVCI, Ergün
Doktora Tezi
Felsefe Ana Bilim Dalı
Felsefe Programı
Tez Yöneticisi: Prof. Dr. Ferhat AĞIRMAN

Şubat 2023, VIII + 272 sayfa

Sanallık ve gerçeklik arasındaki ilişki, anlamsal ve kavramsal açıdan felsefe tarihinde uzun yıllar boyunca tartışılan konulardan biridir. Bu tartışmaların antik dönemden günümüze kadar analizi yapıldığında ortaya çıkan temel düşüncenin sınır problemi olduğu anlaşılmaktadır. Sanallık ve gerçekliği birbirinden ayıran sınır; Antik anlayışta belirginken Modern anlayışla bulanıklaşır ve daha sonra Post-Modern anlayışla birlikte komplike bir hal alır. Sanallık ve gerçekliğin birbiriyle bütünleştiği bu komplike anlayışta; birçok araştırmaya göre sanallık, gerçekliğin bir versiyonu ya da gerçekliğin bir katmanı olarak değerlendirilir. Post-modern anlayışla şekillenen bu düşünce Artırılmış Gerçeklik Felsefesiyle birlikte teorikte olduğu kadar pratikte de karşılık bulmuştur.

Söz konusu Artırılmış Gerçeklik Felsefesi sanal ve gerçekliğe yönelik sınır problemi tartışmalarının merkezini oluşturmaktadır. Artırılmış Gerçeklik fiziksel şeylerle bilgisayar tarafından oluşturulan sanal şeylerin birleştirilmesini sağlar; bu yüzden Artırılmış Gerçeklik Felsefesi de ontolojik olarak ortaya çıkan bu yeni formun felsefi olarak değerlendirilmesini içerir. Bu bağlamda Artırılmış Gerçekliğin doğası incelendiğinde sanal ve gerçeğin birbirine karıştığı, fiziksel dünyanın sanal dünyaya ve sanal dünyanın da fiziksel dünyaya taşındığı söylenebilir. Ayrıca Artırılmış Gerçeklik sayesinde Platon'un Mağara Alegorisi, Descartes'in Rüya ve Kötü Cin Argümanı ve Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı kendisine onto-epistemik bir zemin bulmuştur.

Bu temelde sanal ve gerçek arasındaki ilişkinin ontolojik ve epistemolojik boyutlarını değerlendirmek, Artırılmış Gerçekliğin doğasını felsefi açıdan analiz etmek ve tüm bunlara dayanarak sanal dünyadaki etik tartışmaları incelemek bu çalışmanın ana amacını oluşturmaktadır. Bu amaç doğrultusunda bu çalışmanın son kısmında sanal eylemlerin ahlaki statüsü ve sanal öznenin temel problemleri ahlaki boyutta değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Gerçeklik, Sanal, Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Sanal Nesne, Sanal Özne, Sanal Benlik, Sanal Eylem, Sanal Kötülük

ABSTRACT**AUGMENTED REALITY AND VIRTUAL SUBJECT: THEORETICAL
ETHICS DISCUSSIONS ON THE VIRTUAL WORLD**

AVCI, Ergün
Doctoral Thesis
Philosophy Department
Philosophy Doctoral Programme
Adviser of Thesis: Prof. Ferhat AĞIRMAN

February 2023, VIII + 272 Pages

The relationship between virtuality and reality is one of the issues that have been discussed for many years in the history of philosophy in terms of semantic and conceptual. When these debates are analyzed from the ancient period to the present, it is understood that the main idea that emerged is the demarcation problem. The demarcation separating virtuality and reality; while it is evident in the ancient understanding, it becomes blurred with the modern understanding and then becomes complicated with the Post-Modern understanding. In this complicated understanding in which virtuality and reality are integrated with each other; according to many studies, virtuality is considered as a version of reality or as a layer of reality. This idea, shaped by the post-modern understanding, has found a response in practice as well as in theory with the Augmented Reality Philosophy.

The aforementioned Augmented Reality Philosophy constitutes the center of the demarcation problem discussions about virtual and reality. Augmented Reality combines physical things with computer-generated virtual things; therefore, Augmented Reality Philosophy also includes the philosophical evaluation of this new form that has emerged ontologically. In this context, when the nature of Augmented Reality is examined, it can be said that the virtual and the real are mixed together, and the physical world is moved to the virtual world and the virtual world to the physical world. In addition, thanks to Augmented Reality, Plato's Allegory of the Cave, Descartes's Dream and Evil Demon Argument and Baudrillard's Simulation Theory have found an onto- epistemic ground for him.

On this basis, the main purpose of this study is to evaluate the ontological and epistemological dimensions of the relationship between virtual and real, to analyze the nature of Augmented Reality from a philosophical point of view, and to examine ethical discussions in the virtual world based on all these. For this purpose, in the last part of this study, the moral status of virtual actions and the main problems of the virtual subject are evaluated in the moral dimension.

Keywords: Reality, Virtual, Augmented Reality, Virtual Reality, Virtual Object, Virtual Subject, Virtual Self, Virtual Action, Virtual Evil

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vii
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ	viii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM GERÇEKLIK VE SANALLIK ARASINDAKİ İLİŞKİ

1.1. Gerçeklik Kavramı ve Felsefe Tarihinde Gerçeklik	10
1.1.1. Materyalizm	15
1.1.2. İdealizm.....	21
1.1.3. Değerlendirme.....	39
1.2. Sanal Kavramı ve Sanal Dünyanın Temel Unsurları	40
1.2.1. Sanal Kavramı ve Kökeni.....	40
1.2.2. Sanal ve Felsefi Temel Unsurları	55
1.2.2.1. Sanal Mekân.....	56
1.2.2.2. Sanal Varlıklar	60
1.2.2.3. Sanal Algı ve Sanal Deneyim	69
1.3. Gerçeklik ve Sanallık İlişkisi	79
1.3.1. Antik Gerçeklik ve Sanallık	80
1.3.2. Modern Gerçeklik ve Sanallık.....	84
1.3.3. Post-Modern Gerçeklik ve Sanallık	91
1.4. Değerlendirme.....	94

İKİNCİ BÖLÜM ARTIRILMIŞ GERÇEKLIĞİN DOĞASI

2.1. Artırılmış Gerçeklik ve Felsefi Arka Planı	99
2.1.1. Sanal Gerçeklik Felsefesi	106
2.1.2. Artırılmış Gerçeklik Felsefesi	109
2.1.3. Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Arasındaki İlişki	119

2.1.4. Değerlendirme	123
2.2. Artırma ve Gerçeklik İlişkisi.....	126
2.2.1. Artırılan Şey Algı Mı?.....	129
2.2.1.1. Görsel Artırma	136
2.2.1.2. İşitsel Artırma	138
2.2.1.3. Dokunsal Artırma.....	140
2.2.1.4. Koku ve Tatsal Artırma	146
2.2.1.5. Bilgisel Artırma	150
2.2.2. Artırılan Şey Nesne Mi?.....	153
2.2.3. Artırılan Şey Ortam mı?	158
2.2.4. Artırılan Şey Gerçeklik mi?	162
2.2.5. Değerlendirme	165
2.3. Artırılmış Gerçeklikte Özne ve Nesnenin Doğası Üzerine	167
2.3.1. Artırılmış Gerçeklikte Öznenin Doğası.....	172
2.3.2. Artırılmış Gerçeklikte Nesnenin Doğası	176
2.3.4. Değerlendirme	178

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SANAL ÖZNE VE SANAL DÜNYADA KURAMSAL ETİK TARTIŞMALAR

3.1. Sanal Öznenin Temel Problemleri	182
3.1.1. Sanal Öznenin Durumu	185
3.1.2. Sanal Benlik	189
3.1.2.1. Sanal Benlik Gerçek Benliğin Bir Parçasıdır.....	203
3.1.2.2. Sanal Benlik Gerçek Benlikten Ayrıdır	204
3.2. Sanal Eylemlerin Ahlaki Durumu	205
3.2.1. Sanal Eylem.....	213
3.2.2. Sanal İrade ve Özgürlük	216
3.2.3. Sanal Değer	218
3.2.3.1. Sanal İyilik	219
3.2.3. Sanal Kötülük.....	220
3.3. Sanal Dünyada Kuramsal Etik Tartışmalar	229
3.3.1. Sanal Dünyada Erdem Temelli Etik	233
3.3.2. Sanal Dünyada Teleolojik Kuram	238
3.3.3. Sanal Dünyada Deontolojik Kuram	242

SONUÇ.....	250
KAYNAKÇA.....	261
ÖZ GEÇMİŞ.....	273

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Kant'ın <i>Arı Usun Eleştirisi</i> (1993) ve <i>Pratik Aklın Eleştirisi</i> (1999) adlı eserlerindeki numen ve fenomen ayırımından yola çıkarak hazırlanmıştır.....	35
Şekil 2: Kant'ın <i>Arı Usun Eleştirisi</i> (1993) adlı eserdeki Kategoriler Tablosundan uyarlanmıştır (B 106).....	36
Şekil 3: Daçjuk'un Sanallaştırma ve yaratıcı geçiş dediği keyfi sanal nesne üretmenin şematik hali (Daçjuk, 2008: 231).....	63
Şekil 4: Sanal ve gerçek nesne arasındaki fark (Milgram ve Kishino, 1994: 1324).....	65
Şekil 5: Yirmi birinci yüzyılda Platon'un mağarası (Chalmers, 2022: 8).	83
Şekil 6: Gerçek bedeni orda olmamasına rağmen, Descartes sanal bir mekânda, üzerindeki sanal bir sabahlıkla sanal bir ateşin yanında ve elindeki sanal bir kâğıt parçasını tutmasına rağmen, bunların gerçek olduğu hissine sahiptir (Chalmers, 2022: 60).	87
Şekil 7: Gerçeklik ve sanallığa dair sınır problemi	95
Şekil 8: Caudell ve Mizell'in AR başlığı kullanan bir işçinin matkap ucunu ve deliği üç boyutlu bir formda görebileceğini ve metinsel olarak işçiye talimat verebileceğini anlatan şekil (Caudell ve Mizell, 1992: 660).	97
Şekil 9: Karma Gerçeklikte gerçeklik ve sanallık sürekliliğini gösteren bir şekil (Milgram vd., 1994: 283; Milgram ve Kishino 1994: 1321).....	100
Şekil 10: Gerçek ve sanal görüntü arasındaki doğrudan ve dolaylı görüntülemeye dair bir figür (Milgram ve Kishino, 1994: 1324).....	101
Şekil 11: Artırılmış Gerçekliğin iki formu.....	111
Şekil 12: RE ve VE arasındaki ilişkide AR ve AV'nin durumu (Flavián vd., 2019: 551).....	115
Şekil 13: Gerçeklik–Sanallık Süreklilik şeması (Arena vd., 2012: 2).....	117
Şekil 14: Işığın ve gerçekliğin farklı görünümelerini gösteren bir çalışma.	125
Şekil 15: Karma Gerçeklikte gerçeklik-sanallık sürekliliği (Milgram vd., 1994: 283).....	127
Şekil 16: Vilanova'nın benzetmesine örnek bir büyüteç	132
Şekil 17: Bau ve Poupyrev AR'de dokunsal algılamayı dışsal ve içsel olarak iki şekilde kategorize ederler (Bau ve Poupyrev, 2012: 3)	144
Şekil 18: Shraffenberger'ın artırılmış nesne kavramından uyarlanmıştır (2018: 169).....	155
Şekil 19: Faydacı ve Hedonist Sanal Topluluklar (Boye, 2014: 4).....	183
Şekil 20: Sanal Benlik Süreçleri Modeli: Sanal Benlik inşasında gerekli süreçler (Evans, 2015: 282)...	201
Şekil 21: Sanal Gerçeklik evreninde etik ikilemler (Jia ve Chen, 2017: 697).	210

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

AR	Artırılmış Gerçeklik
Ark.	Arkadaşları
AV	Artırılmış Sanallık
Bkz.	Bakınız
Çev.	Çeviren
Drl.	Derleyen
Ed.	Editör
Haz.	Hazırlayan
RE	Gerçek Ortam
Vb.	Ve benzeri
Vd.	Ve diğerleri
Vs.	Ve saire
VR	Sanal Gerçeklik
VE	Sanal Ortam
XR	Karma Gerçeklik

GİRİŞ

Artırılmış Gerçekliğe dair arařtırmalar incelendiğinde, ortak konunun gerçeklik ve sanallık arasındaki sınır problemiyle ilgili olduđu söylenebilir. Gerçeklik ve sanallık arasındaki sınır probleminde, gerçeğin ve sanalın kendi sınırları belirlenerek gerçeđi sanaldan sanalı da gerçekten ayırđtırmaya çalıřılır. Fakat gerçeđi sanaldan sanalı da gerçekten ayırabilmek, kendi içerisinde birçok felsefi tartıřmayı da beraberinde getirir. Gerçek ve sanal arasındaki iliřkide bu felsefi tartıřmalar ontolojik, epistemolojik ve etik boyutuyla kategorize edilebilir. Bu üç alanı ilgilendiren temel problem ise Artırılmış Gerçekliđin sanal ve gerçek arasındaki sınırı ortadan kaldırdıđı iddiasıdır. Peki Artırılmış Gerçeklik sanallık ve gerçeklik arasındaki sınırı ortadan kaldırabilir mi?

Gerçeklik ve sanallık arasındaki bu sınır probleminin çözümlenebilmesi için öncelikle gerçeđliđin ne olduđu arařtırılmalıdır. Bu temelde gerçeklik kavramının felsefe tarihindeki dayanaklarına bakıldıđında bir yanda varoluřsal ve ontolojik iddialar, diđer yanda ise biliřsel ve epistemik iddialar kendini gösterir. Varoluřsal ve ontolojik iddialar, gerçeđliđi varlıkla eřitleyerek varlıđın zihinsel ya da kendi başına olmasıyla ilgilenir. Yani ontolojik bir iddiaya göre gerçeklik ya zihinseldir ya da kendi başınadır (Rescher, 2010: 88-119). Biliřsel ve epistemik iddialar ise, gerçeđliđin kendisinden ziyade onun bilgisiyle ilgilenir. Burada tartıřılan en önemli konu, dođru bilginin kaynađının ne olduđudur. Epistemik bir iddiaya göre dođru bilginin kaynađı akıl ya da duyu olabilir. Rasyonalizme göre dođru bilginin kaynađı akıldır, ampirizme göre ise dođru bilginin kaynađı duylardır.¹ Rasyonalizm ve ampirizm aslında gerçeđliđin dođasıyla deđil dođru bilginin kaynađıyla ilgilenirler.

Fakat gerçeđliđin sanal ile iliřkini ortaya koyabilmenin en iyi yolu, dođru bilginin kaynađının ne olduđunu arařtırmadan ziyade, dođrudan varlıđın neliđine yönelik bir arařtırmadan geçer. Varlıđı anlamak gerçeđliđi anlamaktır. Bu yüzden, gerçeđliđin felsefi

¹ Dođru bilginin kaynađının ne olduđu konusu epistemolojide tartıřmalı bir konudur. Konuya dair rasyonalizm ve ampirizmin yanında kritisizm, entüisyonizm, pozitivizm ve pragmatizm gibi birçok farklı yaklařımdan söz edilebilir. Detaylı bilgi için Nicholas Rescher'in (2003) *Epistemology: An Introduction to the Theory of Knowledge* adlı eserine ve Robert Audi'nin (2011) *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge* adlı eserine bkz.

dayanakları rasyonalizm ve ampirizmin aksine diğerk iki ana gelenek üzerinden değerkendirilmelidir. Değerkendirilmesi gereken bu iki ana gelenek ise materyalizm ve idealizmdir (Ropolyi, 2015).

Materyalist geleneğre göre gerçekliğı meydana getiren varlık, maddi bir özden gelir. Varlığın özü maddidir ve fiziksel karşılığı olanların ötesinde herhangi bir şey aramak doğru bir çaba değıildir. Materyalist anlayış soyut ve metafizik her türlü varlığı reddeder. Temel felsefesi tüm gerçeklerin, gerçekliğın doğasının nedensel olarak fiziksel süreçlere bağılı olduğı, hatta bu süreçlere indirgenebileceğı görüşüdür. Materyalizmde fiziksel süreçler maddi temele dayandırıldığı gibi ruhsal süreçler de maddi temele dayandırılabilir. Bu anlayışa göre var olan her şey; ruh, bilinç gibi tüm varlıklar fizikseldir ve maddi olmayan hiçbir şey yoktur (Baldwin, 1901: 45). Dolayısıyla gözlemlenebilir, maddi dünyanın ötesindeki bir gerçekliğı kabul etmeyen materyalizm anlayışının, esasında kendisi başlı başına bir metafizik tartışma olsa da metafiziğre karşı gelerek kendi felsefesini inşa ettiğı söylenebilir (Staffan, 2010).

Fakat yine de materyalist filozofları bir kalıba sokmak doğru olmayabilir. Kendi içerisinde farklı anlayışlara sahiptir. Materyalist düşünce İlk Çağ'dan günümüze kadar birçok form kazanarak gelmiştir. Kendi içerisindeki yaklaşımların çeşitliliğı gibi materyalizmin düşünce tarihindeki başlangıç noktası üzerindeki tartışmalar da farklılık gösterir. Kimi alanın uzmanlarınca Hint-Çin düşüncesine kadar dayandırılan bu gelenek, bazı düşünürler tarafından da doğa filozoflarına dayandırılmaktadır (Brown ve Ladyman, 2019: 21-28). Doğa filozoflarının doğayı ve gerçekliğın özünü maddi bir kaynağı referans olarak açıklamaya koyulmaları, bu düşünceyi savunanlara referans oluşturur, fakat yine de bu konudaki kanı tartışmalıdır.

Her ne kadar tartışma barındırsa da geleneksel olarak ifade edildiğinde Batı felsefesindeki materyalist gelenek aslında, konuya daha sistemli yaklaştıkları için, Leucippus ve Demokritos ile başlatılır (Lange, 1887: 3-5; Baldwin, 1901: 45). Demokritos'un atom teorisiyle temellerini attığı materyalist düşünce kendisinden bir asır sonra yaşamış olan Epikuros ile daha da geliştirilmiştir. Ruh bile tüm vücut kütlesi boyunca dağılmış ince bir madde olarak ele alan Epikuros'un materyalizmi, belirlenimsiz olmasıyla, Demokritos'un sıkı belirlenimci materyalizminden önemli ölçüde farklılık göstermektedir.

Epikuros'un ardından materyalizm anlayışı Orta Çağ'da hâkim olan dinin etkisi ve manevi hayat düşüncesinden dolayı pek ilgi görmemiştir. Fakat her ne kadar arka planı tartışmalı bir noktada olsa da İslam Felsefesinde materyalist bir düşüncenin varlığı ileri sürülebilir, özellikle İbnü'r-Râvendî'yi materyalist olarak değerlendiren birçok çalışma bulunmaktadır.² Orta Çağ'dan sonra Rönesans ve reform hareketleriyle birlikte zayıflayan dinin etkisi ve artan bilimsel düşüncenin hakimiyetiyle birlikte materyalizm yüzlerce yıllık uykusundan uyanmıştır.

Özellikle 17. yüzyılda materyalist düşünceyle ilgili hareketlenmelerin başladığı göze çarpmaktadır. Atomik materyalizm anlayışıyla Pierre Gassendi'nin çalışmaları ve Thomas Hobbes örnek olarak gösterilebilir. Ardından Aydınlanma Döneminde materyalizm anlayışı La Mettrie, Denis Diderot, Condillac ve D'Holbach gibi Fransız Ansiklopedistlerin etkisiyle yeni bir boyut kazanmıştır.

Kısaca ifade edildiğinde Demokritos ile birlikte sistemleştirilen materyalist düşünce, tinsel varlıkları felsefi tartışmaların dışına itmekte ve maddi, cisimsel varlıkları gerçeklik tartışmalarına dahil etmektedir. Materyalist anlayışın ortaya çıktığından beri kendi içerisinde birçok değişikliğe uğradığı ve savunucuları tarafından yeni biçimlere büründürüldüğü görülebilir.

İdealist düşünce de tıpkı materyalist düşünce gibi günümüze kadar birçok formda kendini göstermiştir. Ontolojik zeminde gerçekliğin doğasına yönelik iki farklı idealizm anlayışının olduğu bilinmelidir. Yani genel olarak değerlendirildiğinde gerçeklik karşısında idealizm nesnel ve öznel olmak üzere ikiye ayrılır. Nesnel idealizmde, algılarımızın ötesinde kendi başına bir gerçeklik kabul edilirken; öznel idealizmde ise durum tam tersidir, algılanan varlıkların ötesinde kendi başına bir gerçeklik söz konusu değildir (Dunham vd., 2014: 16, 73).

Bu önemli farklılığın tespitinden sonra idealizme kısaca değinildiğinde, gerçekliğin özünü maddi olandan soyut bir varlığa indirgeyen Parmenides birçoğuna göre

² İslam Felsefesinde özellikle Gazali'nin çalışmalarında materyalist düşüncülere dair bir tespit yapılmıştır. Burada Gazali filozofları sınıflandırırken birinci gruba materyalistleri (dehriyyûn), ikinci gruba tabiatçıları, üçüncü gruba ilâhiyatçıları yerleştirir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta tabiatçıları ve materyalistlerin farklı felsefi düşünceleri dile getirdiğidir. Konu hakkında detaylı bilgi için Burhan Köroğlu'nun *Tabiatçılar* (2010) başlıklı çalışmasına bkz.

İdealist düşüncenin temel dayanağı olarak gösterilir (Dunham vd., 2014: 10-18; Ropolyi, 2015: 43). Fakat geleneksel anlayışa göre, daha sistemli bir felsefi temel oluşturduğu için idealist gelenek Platon ile başlatılmaktadır. Platon'un eserleri incelendiğinde bu konu dahilinde doğal olarak kendisinin Parmenides'ten etkilendiğini görebiliriz. Platon nesnel idealisttir. O, ideaların kendi başına varlığını, gerçekliğini kabul eder. Platon gerçekliğin ontolojisini inşa ederken bir yana ideaları, diğer yana da ideaların yansımaları olan görünüşleri koyar (Platon, 131a, 152a; Dunham vd., 2014: 4). Platon'un idealizmi bu tez çalışması için çok önemli bir referans noktasıdır. Çünkü onun idealar öğretisi; görünüş ve idealar arasındaki ilişkiyi değerlendirmede sanal ve gerçeklik arasındaki ilişkide birçok düşünür tarafından referans noktası kabul edilmiştir. Hatta sanal dünyaların inşasını Platon'un özellikle Mağara Alegorisi'nin modern bir hali olarak düşünenler de vardır.³

Diğer yandan Plotinus, Platon'un felsefesinin hem sistematik hem de nedensel boyutlarını daha ileriye taşır. Platon felsefesinin kendisinden sonraki dönemlere, özellikle Orta Çağ'a yön vermesinde etkili olur. Burada gelişen ve yeni bir form kazanan idealist anlayış özellikle İslam Felsefesinde kendine özgü bir tarz kazanmıştır. Tanrı ve evrene dair açıklamalarda Platon'un etkisi önemli ölçüde görülmektedir. Dini inanca uygun bir felsefi anlayış olan idealizmin baskın yüzü, Skolastik dönemde nominalist anlayış ile birlikte tümeller konusunda ciddi tartışmalara neden olmuştur (Carre, 1961). Burada gerçekliğin doğasına yönelik önemli tespitler yapılmıştır. Bir yanda tümellerin, kendi başına varlıkların kabul edilmesi; diğer yanda tümel varlıkların kendi başına var olan doğasının reddedilmesi meselesi tümeller tartışmasının bel kemiğini oluşturmuştur. Yeni Çağ'da ise René Descartes, Nicolas Malebranche, Gottfried W. Leibniz, Immanuel Kant, George Wilhelm Friedrich Hegel ve öznel idealizmin önemli savunucusu George Berkeley gibi daha birçok filozof idealist düşünceye dahil edilebilir. İdealist düşüncenin en etkili yanı, gerçekliğe dair rasyonel bir tavır takınmasıdır. Dahil olan tüm filozoflarda ortak nokta, aklın ve düşüncenin ön planda tutulmasıdır. Gerçekliğin bilgisine akıl ile ulaşılır. İdealar ve onların yansımaları arasında yani gerçek şeyler ve görünüşler arasında bir ayırım yapılır. Bu nokta gerçek ve sanal arasındaki ilişkiye referans oluşturur.

³ Konuya dair açıklamalar bölüm 1.2 ve 1.3 başlıklarında verilmiştir. Fakat yine de daha spesifik bir çalışma için bkz. David Chalmers (2022), *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*.

Görünüşler sanal içeriklerle ilişkilendirilir (Heim, 1994: 89-90; Chalmers, 2017: 349-350). Bu ilişki gerçekliğin anlaşılmasında yeni bir problemi ortaya çıkarır. Böylece sanalın ne olduğu, incelenmesi gereken bir problemdir.

Latince “virtus” kelimesinden türeyen “sanal” kavramı günümüzde aldığı anlam karşılığına kadar çok farklı anlamsal değişikliklere uğramıştır. Bu anlamsal değişiklikler beş farklı başlık altında toplanabilir. Bunlar Augustinusçu anlamda sanal, Thomastik bir kavram olarak sanal, Scotus Terimi olarak sanal, Hareketin bir görünümü olarak sanal ve günümüzdeki anlamıyla sanal, şeklinde ifade edilebilir. Tüm bu nitelendirmeler analiz edildiğinde ilk üç tanımlamada sanal kavramının dini bir yorumlama etrafında değerlendirildiği görülür. Daha sonra özellikle Galileo ve Johann Bernoulli’nin çalışmalarıyla sanal kavramı hareket ile ilişkilendirilir. Bu ilişkilendirmede mekanikteki sanal yer değiştirme ve sanal hızdan bahsedilmektedir. Bilimsel faaliyetler etrafında gelişen bu dönüşüm kuantum fiziğiyle birlikte sanal parçacıkların ve sanal görüntülerin ortaya çıkmasına neden olur (Semetsky, 2011: 11-12).

Nihayet bilgisayar sistemlerinin geliştirilmesiyle de sanalın günümüzdeki anlamı kendini gösterir. Sanal, bilgisayar aracılığıyla çeşitli kod ve komutların bir araya getirilmesiyle oluşturulan yapay içeriklerdir (Chalmers, 2017: 317-320). Bilgisayar ekranındaki sayıların ve harflerin algılanabilir canlı fenomenlere dönüşmesidir (Heim, 2014: 111-12). Dahası bilgisayardaki tüm içeriklerin, arka planında 0 ve 1’in çeşitli kombinasyonları sonucunda oluştuğu göz önüne alındığında, sanal içeriklerin de varlığı bu iki rakamın çeşitli kombinasyonlarına bağlı olduğu söylenebilir. Sanal içerikler, sayısallaştırılmış kodların algılanabilir bir forma getirilmesidir. Buradaki algılanma ise, doğrudan değil dolaylı bir şekilde gerçekleşir. Sanal bir içerik, ancak ekran, akıllı gözlük, kulaklık gibi daha birçok akıllı cihaz aracılığıyla algılanabilir (Caudell ve Mizell, 1992: 660; Milgram ve Kishino, 1994: 1324). Sanal şeylerin bir araya getirilerek tasarlanması ve yorumlanmasıyla da sanallık ortaya çıkar (Dacjuk, 2008: 17-20). Sanallık sanal içeriklerin sanal dünyada tasarlanması amacını belirler ve sanala ontolojik bir karakter yükler. Sanalın kazandığı bu ontolojik durum sanallığı gerçeklikle karşı karşıya getirir. Böylece sanallık ve gerçeklik arasında sınır problemi ortaya çıkar.

Sanallık ve gerçeklik arasındaki sınır probleminin kendini daha net gösterdiği üç önemli dönüm noktası bulunur. Bu üç nokta Laszlo Ropolyi’nin (2015) çalışmaları

referans alınarak ve daha spesifik bir formda antik, modern ve post-modern biçiminde değerlendirilebilir. Burada dikkat edilmesi gereken şey, bu üç dönüm noktasının dönemselsel bir karşılığa değil özel bir tespite dayandığıdır. Çünkü burada sanallık ve gerçeklik arasındaki ilişkide odak nokta, iki alan arasındaki sınır problemidir. Tezin ana konusu, yani Artırılmış Gerçeklik Felsefesi böyle bir sınır problemi üzerine inşa edilir. Dolayısıyla sınır problemini ele alan bu üç dönüm noktasının felsefi tutumunda, sanalın ve gerçekliğin kendi sınırlarını belirleyen uç noktalar daha belirgindir. Bu belirginlikten dolayı konu sadece üç filozof üzerinden tartışılır. Şöyle ki Antik Gerçeklik ve Sanallık ilişkisinde konu Platon üzerinden analiz edilir. Modern Gerçeklik ve Sanallıkta Descartes üzerinden; Post-Modern Gerçeklik ve Sanallıkta da konu Baudrillard üzerinden değerlendirilir. Bu değerlendirmelerde, Şekil 7’de gösterildiği gibi, kısaca Antik Sanallığın gerçeklik ve sanallık arasındaki sınırı net bir şekilde ayırdığı, Modern Sanallığın ise bu sınırı bulanıklaştırdığı ve Post-Modern Sanallığın da bu sınırı ortadan kaldırdığı görülür. Bu üç anlayış gerçekliğin sanallığa dönüştüğü süreci gösterir. Bu süreç aslında Artırılmış Gerçekliği hazırlayan bir süreçtir.

Artırılmış Gerçeklik sanallık ve gerçeklik arasındaki ilişkinin birleştirici bir gücü ve gerçekliğin yeni bir görünümüdür. Artırılmış Gerçeklik sanal ve gerçek arasındaki sınırı ortadan kaldırır. Böylece sanal gerçeğin bir parçası olur (Agger, 2004: 47). Sanalın kendi içerisinde birçok formu vardır. Örneğin Artırılmış Gerçeklikteki bir sanal içerikle Sanal Gerçeklikteki bir sanal içerik birbirinden farklıdır. Her sanal gerçekliğin kendine özgü bir formu vardır. Yine de Sanal Gerçekliğin birçok yönünün Artırılmış Gerçeklikle benzer yapıda olduğu ifade edilebilir. Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçekliğin gelişmiş bir versiyonudur. Dikkatlice araştırıldığında Artırılmış Gerçeklikteki “artırma” vurgusunun aslında Sanal Gerçekliğin artırılması anlamına geldiği düşünülebilir. Buradaki temel vurgu, Artırılmış Gerçeklik ile aslında Artırılmış Sanal Gerçekliğin kastedilmesidir. Sanal birçok yönüyle artırılarak gerçekliğe yaklaştırılır.

Burada Artırılmış Gerçeklik Felsefesinin temel problemleri kendini göstermektedir. Bu problemler kısaca ifade edilecek olursa: Artırılmış Gerçeklikteki artırmanın içeriği hangi anlamda bir artırmaya karşılık gelmektedir? Artırılmış Gerçeklikte, esasında gerçekliği artırma ontolojik ya da epistemolojik olarak bir arttırma mı? Ya da örneğin mikroskop ile mikro-organizmaları dahi görebiliriz, görüş algımız artırılır, Arttırılmış Gerçeklikteki artırmanın buradaki arttırmayla bir ilişkisi var mı? Bu

şuna benzer, miyop olan birisi gözlük taktığında uzağı görebilir; peki bu durumda miyop birisi için gözlük, gerçekliği artırır mı? Eğer gerçeklik burada artıyorsa, artan gerçeklik ne tür bir gerçekliktir, Artırılmış Gerçekliğin böyle bir artırmayla ilişkisi var mı?

Tüm bu epistemolojik ve ontolojik problemler aslında bizi etik tartışmalara hazırlar. Çünkü artırma ve gerçeklik arasındaki felsefi analizler, bizi artırılmış nesne ve artırılmış özneye götürür. Artırılmış öznenin kendi sanal dünyasındaki eylemleri de bizi sanal ve gerçek eylem arasındaki bir tartışmaya iter. Bu tartışmalar da sanal eylemlerin ahlaki statüsünün değerlendirilmesine olanak tanır (Brey, 1999: 9-12).

Sanallık ve gerçeklik arasındaki sınır probleminin neden olduğu felsefi etkiler, varlığını etik tartışmalarda da sürdürür. Bu tartışmaların yanıtlamaya çalıştığı esas sorudur: Sanal dünyadaki eylemler ahlaki statüye sahip olabilir mi? Bu soru bağlamında sanal dünyadaki sanal eylemleri gerçekleştiren ve fiziksel dünyadaki kişileri sanal dünyada temsil eden sanal benliklerin etik tartışmalara neden olduğu bazı problemler ortaya çıkar. Bu problemler kısaca şu şekilde ifade edilebilir: Sanal öznenin durumu nedir, sanal özne sanal olmayan özneye göre nasıl bir farklılığa sahiptir? Bir özne avatarı, sanal beden ile fiziksel bedeni arasında ne gibi karmaşalara düşebilir? Sanal benlik ve sanal olmayan benlik arasındaki ilişki nasıldır? Sanal dünyadaki bedenim ile fiziksel dünyadaki bedenimin kendi benliğim üzerindeki etkisi nedir? Ahlaki bir eylemin ön koşullarından biri olan özgürlük, sanal ortamda ne gibi bir pozisyon almıştır ve sanal özne özgür eylemlerde bulunabilecek bilince sahip midir? Sanal özgürlüğü, gerçek özgürlükten ayıran nitelikler nelerdir?

Bu problemler etrafında sanal eylemlerin ahlaki statüsü bazı kuramlar merkeze alınarak değerlendirilebilir. Literatürdeki tartışmalardan yola çıkarak, sanal ve gerçek arasındaki sınırı daha net gösterebilmek için, buradaki kuramsal tartışmalar erdem temelli etik, teleolojik etik ve deontolojik etik çerçevesinde normatif kuramlarla sınırlandırılabilir. Sanal ve gerçek arasındaki ontolojik ve epistemolojik temellendirmelerin buradaki ahlaki tartışmalara yön verdiği görülür. Bu ilişkide sanal dünyaların yapısı ve sanal dünyaların formu önemli bir değişkendir. Sanal eylemlerin belirleniminde ve onlara dair ahlaki tespitlerin ortaya konulmasında sanal ortamların özellikle ontolojik yapısının bilinmesi gerekli bir koşuldur. Örneğin Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir metaversedeki sanal eylemlerin statüsüyle, Artırılmış Gerçeklik

sistemleriyle inşa edilmiş bir metaversedeki sanal eylemlerin statüsü tartışmayı bambaşka bir noktaya taşır. Sanal dünyalar arasındaki ontolojik farklılıklar göz önüne alınmadan sanal eylemlerin ahlaki statüsü hakkında genel geçer bir değerlendirmenin yapılması doğru değildir.

Sonuç olarak bu tezin ana amacı; gerçeklik üzerine yapılan bütün felsefi tartışmaların esasında sanallık ve gerçeklik arasındaki sınır problemine dayandığını göstermek ve sanal eylemlerin ahlaki statüsünün de bu problem etrafında değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda sanal ve gerçek arasındaki sınırın Antik Sanallıkta net bir ayrımla ayrıldığı, Modern Sanallıkta bulanıklaştığı ve Post-Modern Sanallıkta bu sınırın ortadan kalktığı ileri sürülebilir. Felsefi temeli özellikle Post-Modern Sanallıkla atılan Artırılmış Gerçeklik Felsefesi sanallık ve gerçeklik arasındaki sınır probleminin geldiği son noktayı göstermektedir. Tıpkı fiziksel gerçeklik gibi Artırılmış Gerçeklik de çok modlu ve üç boyutlu olmanın yanında mekânsal ve zamansal olarak etkileşimli içeriklerden oluşur. Bu durum, retina hasarı olan hastalıklarda görme yeteneğini kaybeden kişiye takılan Biyonik Gözlük sayesinde fiziksel nesnelere görebilen kişiyle, AR gözlüğü takılarak -dar anlamda sanal körlüğü ortadan kaldırılarak- sanal nesnelere görebilen kişinin durumunda, en açık şekilde kendini gösterebilmektedir. Biyonik Gözlükle⁴ fiziksel, AR gözlüğüyle de sanal nesnelere algılanabilmektedir. Dolayısıyla sanalı ve gerçeği birleştiren gerçekliğin bu yeni görünümü, sınır problemini sadece epistemik ve ontolojik olmaktan kurtarmış ve onun pratik ayağını oluşturarak etik tartışmalara dahil etmiştir. Artırılmış Gerçeklik sayesinde bazı sanal eylemlerin ahlaki statüsü fiziksel eylemlerin ahlaki statüsüyle aynı konuma gelmiştir. Özellikle Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ortamları sanal eylemler ve fiziksel eylemler arasındaki ayrımı ortadan kaldırabilmekte, sanalı gerçeğe gerçeği de sanala dahil edebilmektedir.

⁴ Biyonik gözlük şeklinde de telaffuz edilebilen “Biyonik göz, retinitis pigmentosa ve makula dejenerasyonlarından mustarip kör kişilerde görüşü tamamen veya kısmen geri kazandıran görsel bir protezdür. Pek çok biyonik göz, insan klinik deneylerini tamamlamış ve işlevsel hale gelmiştir. Biyonik göz, körlerin karanlık dünyasını aydınlatıyor.” (Suvvari vd., 2021: 52). Konu hakkında detaylı bilgi için *Bionic Eye: An Iconic Innovation* (Suvvari vd., 2021) adlı makaleye bkz.

BİRİNCİ BÖLÜM: GERÇEKLİK VE SANALLIK ARASINDAKİ İLİŞKİ

Gerçeklik ve sanallık arasındaki ilişki son dönem felsefi tartışmaların ana problemlerinden biridir. Bu ilişki detaylıca incelendiğinde esasında ontolojik dayanakları bakımından gerçekliğin ve sanallığın benzer felsefi kaygıları güttüğü görülür. Öyle ki birçoğuna göre (Ropolyi, 2015: 45-47) sanallık, gerçekliğin özel bir yönü veya versiyonu olarak kabul edilir.⁵

Bu bölümde öncelikli olarak ‘Gerçeklik’ kavramının felsefe tarihindeki seyrine ve bu konudaki felsefi tartışmalara yer verilmiştir.⁶ Bu tartışmalar, gerçeklik metafiziğinin temel organlarından sayılan materyalizm ve idealizm etrafında, gerçekliğin anlamına dair tespitlerle sürdürülmüştür. Sonrasında ‘Sanal’ kavramının kökeniyle sanala dair felsefi temel unsurlar incelenmiş, gerçeklik ve sanal ilişkisi analiz edilerek bu ilişkinin felsefi sınır uçları ortaya konulmuştur.

1.1. Gerçeklik Kavramı ve Felsefe Tarihinde Gerçeklik

Gerçekliğin temel özelliği, yapısı, özü, niteliği ve doğasının ne olduğu İlk Çağ’dan beri tartışılan konulardandır. Bunlar çeşitli düşünceler etrafında gerçeklik tartışmalarını oluşturur (Rescher, 2010: 11; Machan, 2011: 2). Özellikle Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik gibi yeni sanal dünyalara ve yeni gerçeklik katmanlarına açılan tartışmalarla gerçekliğin problem alanlarının daha da çeşitlilik kazandığı ifade edilebilir. Sanal

⁵ Konu hakkında detaylı bilgi için 1.3. Gerçeklik ve Sanallık İlişkisi bölümüne bakınız.

⁶ İngilizce Reality; Almanca Realität; Fransızca Réalité; İtalyanca Realtà kelimelerine karşılık gelen gerçeklik kelimesi, Türkçede günümüzdeki kullanılan son halini alabilmek için bir dizi evrimsel değişim yaşamıştır. Gerçeklik, ‘gerçek’ sözcüğünden türemiş ve geçmişten günümüze “kirtü+çe+ok>kirçek>girçek>gerçek” şeklinde değişime uğramıştır (İsi, 2015: 195). Anlamsal olarak gerçek sözcüğü; olgusal, maddi, somut ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahiptir. Gerçeklik ise, gerçeği içene alan, kapsayan bir kavram olarak karşımıza çıkar. Diğer yandan gerçeklik bazı noktalarda hakikat ve doğruluk gibi kavramlarla karıştırılmıştır. Kelimenin kökenine inildiğinde bu kavramların birbirlerinden çok farklı anlamlar ve kullanımlar taşıdığı görülür. Kaldı ki gerçeklik sözcüğünün kendi içerisinde dahi bu farklılıklar görülebilir. Örneğin dilde, düşüncede, eylemde, mantıkta ve daha birçok alanda gerçekliğin anlamı ve kullanımları birbirinden farklıdır. Bu farklılıkların yanında gerçeklik kelimesinin kökeni ve türevleri hakkında, ayrıca gerçekliğin doğruluk ve hakikat kavramlarıyla ilişkisi hakkında dilbilimsel açıklamalar için S. Nişanyan’ın (2009) ve İ. Z. Eyuboğlu’nun (1988) çalışmalarına bkz. Öte yandan gerçekliğin doğruluk ile ilişkisini kavrayabilmek, mantıksal bir analiz elde edebilmek için Necati Öner’in (2008) doğruluğu üçe ayırdığı *İdeolojilerin Doğruluğu Biçimsel Doğruluktur* adlı makalesine bkz.

dünyadaki tartışmalar gerçekliği anlamak için yeni fırsatlar sunar. Gerçekliğin problem alanları sanal içeriklerle zenginleştirilebilir. Fakat problem alanları her ne kadar zenginleştirilebilse de aslında konunun özü aynıdır. Konunun özü, İlk Çağ'daki gibi gerçekliğin ne olduğu, sorusu üzerine inşa edilmiştir. Bu yüzden sanal dünyadaki tartışmalara geçmeden önce gerçekliğin ne olduğu analiz edilmelidir.

Peki bu durumda gerçeklik nedir? Felsefi tartışmalar göz önüne alındığında gerçeklik ve varlık arasında bir ilişki kurulduğu görülür. Özellikle Heidegger'in de vurguladığı gibi varlığın özünü sorgulamak, esasında gerçekliğin özünü sorgulamakla paralellik taşır (2004: 147). O halde varlığın özü, yani gerçekliğin özü nedir? Fiziksel mi yoksa zihinsel mi? Maddi mi yoksa manevi mi? Somut mu, soyut mu? Kısacası gerçeklik, ne tür şeylerden meydana gelir? Onun doğası, özü nerededir? Varlığa yöneltilen tüm bu sorular, gerçekliğe de yöneltiler (Dexter ve Rayner, 1964: 186-187).

Felsefi çalışmalara bakıldığında bu sorulara verilen cevaplar hiç de küçümsenecek nicelikte değildir. Hemen hemen her filozofun ana gayesi bu problemler etrafında şekillenmiştir. Şöyle ki "Gerçeklik belirlenmiş olandır, ama 'ne' olarak belirlendiği belli değildir. Çünkü varlığı 'ne' olarak belirlemek, onu evrenselliğini yadsıyan bir varoluş evreninde sınırlamak ve ilişkilendirmektir." (Baldwin, 1901: 420). Bu yüzden gerçekliğe dair açıklamalar oldukça fazladır. Fakat sayısı her ne kadar fazla olsa da gerçekliğin doğası belli kategoriler ya da belirli sınıflandırmalar altında toplanabilir. Konu üzerindeki incelemeler derinleştikçe gerçekliğin peşinden giden filozofların bazen kavramın kendisiyle bazen onun mahiyetinin altında yatan doğasıyla ve bazen de her ikisiyle ilgilendikleri görülür. Kavramın kendisiyle ilgili olan kısımda, zihnimizdeki kavramların kendi başına olan gerçekliği mi yoksa zihinlerin yarattığı bir gerçekliği mi yansıttığı konusu tartışmalıdır. Ancak gerçekliğin doğası hakkında sorulabilecek iki temel soru vardır. Birincisi, gerçekliğin bir doğası var mıdır; diğeri ise, eğer varsa gerçeklik ne tür bir doğaya sahiptir? Bu iki soru, çok farklı iki tür tartışmanın odak noktasını oluşturmaktadır (Lynch, 2001: 3).

Bir yanda gerçeklik zihinden bağımsız bir alan olarak kendi başına bir gerçekliğe yani kendinde gerçekliğe sahipken; diğeri yanda ise zihne yönelik bir gerçekliğe yani zihinsel gerçekliğe sahiptir (Rescher, 2010: 94-123; Moseley, 2010: 180). Bu iki tutumu

Nicolas Rescher'ın (2010) analizlerinden yola çıkarak (1) ontolojik gerçeklik ve (2) epistemolojik gerçeklik şeklinde ifade edebiliriz.

İlkini savunanlara yani (1) ontolojik gerçekliğe göre, gerçeklik kendi başına var olan ve var olmak için algılanmaya ihtiyaç duymayan şeydir (Rescher, 2010: 103-110; Suçkov, 1982: 13-21). Bu, ontolojik gerçeklikte insan aklının bilinç durumları, gerçekliğin kendisi üzerinde herhangi bir etkide bulunmamaktır. Çünkü gerçeklik bilinçle, düşünceyle, ideolojilerle ya da herhangi bir özne faaliyetiyle oluşturulmamıştır. Asıl gerçek olan şeyler kendi başına var olan varlıklardan meydana gelmektedir. Gerçeklik, şeylerin salt görünüşlerinin aksine gerçekte nasıl olduklarıyla ilgilidir (Audi, 1999: 775; Rescher, 2010: 103). İkincisini yani gerçekliğin zihne bağlı olduğunu savunan (2) epistemolojik gerçekliğe göre gerçeklik fiziksel, somut ve maddi varlıklardan oluşur, görünenin arkasındaki görünmeyenler ile onun hiçbir bağlantısı yoktur. Gerçekliğin kendi başına bir varlığı söz konusu değildir. Epistemolojik gerçeklikte, gerçekliğin bilgisine ya akıl temelinde rasyonel bir yaklaşımla ya da duyu temelinde ampirist bir yaklaşımla ulaşılması hedeflenir (Ritchie, 1892: 266-268; Bradley, 1914: 315; Greene, 2010: 4).

Fakat burada Roy Bhaskar'ın da ifade ettiği gibi, ontolojik ve epistemolojik hataya düşmemek,⁷ yani gerçekliğin bilgisini gerçekliğin kendisine eşitlememek gerekir. Çünkü gerçekliğin bilgisi ile gerçekliğin kendisi farklıdır. Biri epistemolojinin alanına ait iken diğeri ontolojinin alanına aittir (Bhaskar, 2008: 25-30; Türk, 2012: 193). Öyle ki, epistemik olarak gerçekliğin bilinmeyeceği savunulabilir; fakat Bhaskar'ın da vurguladığı üzere, bu durum, ontolojik olarak gerçekliğin yokluğu anlamına gelmez. Bunun aksini savunmakta ısrar etmek ya da bu durumu göz ardı etmek bir hatadır. Bu hata, onto-epistemik hata şeklinde ifade edilebilir. Onto-epistemik tespit bu hatadan kaçınarak varlığın bilgisi ile varlığın kendisini birbirinden ayırmaktadır.

Ontolojik gerçeklik ve epistemolojik gerçeklik arasındaki ilişki de bu tespite odaklanır. Bir yanda gerçekliğin kendisine diğer yandan da gerçekliğin bilgisine vurgu yapılır. Buradaki temel fark gerçekliğin tespitiyle ilgilidir, gerçekliğin bilgisi zihinsel bir

⁷ Epistemik ve ontik hata [epistemic fallacy and ontic fallacy] konusu hakkında daha fazla bilgi için Roy Bhaskar'ın (2008) *A Realist Theory of Science* adlı çalışmasına bkz.

tespittir. Epistemolojik gerçeklik ister duysal olsun ister olmasın zihinsel tespitler sonucunda oluşur. Bu yüzden epistemolojik gerçeklikte gerçekliğe dair insanların neyi bildiği, onların düşüncelerine ya da inançlarına bağlı olarak şekillenebilmektedir (Rescher, 2010: 113-119). Dil, kavramlar, inanç ve düşünce yapısı gerçekliğin tespitinde önemli etkenlerdir. Bu durumda gerçekliğe dair yapılmış tartışmalar ve ortaya konmuş argümanlar aslında gerçekliğin kendisini değil gerçekliğin bizdeki bir görünümünü yansıtmaktadır. Peki görünüm ile gerçekliğin kendisi arasında nasıl bir ilişki kurulabilir? Rescher'ın ifadelerinden yola çıkarak bu ilişki zıtlık üzerinden değerlendirilebilir. “En önemli zıtlık, ‘salt görünüm’ ile ‘gerçekliğin kendisi’ arasında, ‘gerçeklik resmimiz’ ile ‘gerçekliğin kendisi’ arasında, gerçekte olanla insanların yalnızca düşündükleri (inandıkları, varsaydıkları) arasındadır.” (Rescher, 2010: 108). Gerçekliğe dair felsefi tartışmalara bakıldığında temel farklılığın bu zıtlık üzerine olduğu görülür. Bu zıtlık, görünüş ve gerçeklik arasında bir sınır mücadelesini doğurmuştur.

Bu sınır mücadelesinin ön önemli ayağını Parmenides ve Herakleitos arasındaki düşünce farkı oluşturur. Kısaca ifade edilecek olursa Herakleitos evrenin maddi bir özden, ateşten meydana geldiğini savunmuştur. Ona göre evrende daima bir oluş ve akış süreci mevcuttur. Evrendeki bu oluşa ve akışa karşın hiçbir zaman değişmeyen yegâne şey Logos olarak adlandırılır. Logos evrendeki düzeni sağlayan ve değişmeden kalan yasanın adıdır. Doğanın ve düzenin dengesini elinde tutan bu yasaya göre, gerçekliği oluşturan tüm varlıklar değişime tabidir. Herakleitos görünüşlerin duysal bir yaklaşımla hiç değişmediğini, daima aynı kaldığını düşünmenin bir yanılgı olduğunu vurgulamıştır. Ona göre hareket noktası olarak duylardan ziyade aklın rehberliği ile yola çıkıldığında, aslında görünüşlerin sürekli değişim ve oluşum halinde olduğu rahatlıkla görülebilir. Yani Herakleitos'a göre gerçekliğin doğasını ve özünü görünüşlerin kesintisiz bir şekilde değişimi ve hareketi oluşturmaktadır (Dexter ve Rayner, 1964: 183; Gökberk, 1993: 25-26; Koç, 1994: 235).

Buna karşın Parmenides değişimi ve hareketi reddeder. Gerçekliğin değişmeden, daima aynı kaldığını vurgular. Ona göre gerçekliğin özü Bir'dir ve kendi içine kapalıdır. Gerçekliği meydana getiren bu Varlık, mutlak anlamda Bir'dir, kalıcıdır, sürekli, yaratılmamıştır, yok edilemez. Bir, ezeli ve ebedidir, onda hareket ve değişme yoktur. İçinde bulunduğumuz dünya Bir'in bir görünümüdür. Bu görünüşün kendi başına bir

gerçekliği yoktur. Böylece Parmenides'e göre görünüş ve gerçeklik arasında önemli ölçüde farklılık bulunmaktadır (Cornford, 1957: 405; Russell, 1994b: 159-163; Koç, 1994: 235).

Dolayısıyla Heraklitos ve Parmenides arasında gerçeklik ve görünüşe dair iki ayrı anlayış kendini göstermiştir. Heraklitos'ta gerçeklik ve görünüş arasında herhangi bir sınır bulunmaz, ikisi de iç içedir. Gerçekliği oluşturan varlığın özü maddi bir formdadır. Ateş, tüm varlığın, tüm gerçekliğin özüdür. Parmenides'te ise varlık, maddi olmanın çok öresinde bir forma sahiptir, varlığın özü Bir'den meydana gelir. Parmenides gerçeklik ve görünüş arasında sınır koyar, ikisini birbirinden ayırır. Ona göre gerçeklik kendi başınadır, fakat görünüşün kendi başına bir gerçekliği bulunmaz.

Detaylıca incelendiğinde Heraklitos ve Parmenides arasındaki bu tartışma, bu konudaki felsefi tartışmalara temel dayanak oluşturmuş ve öncülük etmiştir. Bu tartışmalar tarihsel süreçte evrilerek farklı noktalara ulaşmıştır. Varılan sonuç itibariyle bir yanda (i) gerçekliğin kendi başına olduğu fikri reddedilirken zihne yönelik görüşlerin gerçekliği kabul edilmiş, diğer yanda da (ii) görüşlerin gerçek olduğu reddedilirken zihinden bağımsız kendinde gerçeklik fikri kabul edilmiştir.

(i) Zihne yönelik gerçeklik- Görünüşler

(ii) Zihinden bağımsız gerçeklik- Kendinde şeyler

Dolayısıyla gerçeklik ya kendinde şeylerden ya da görünüşlerden meydana gelir. Görünüşler zihinsel olduğu için farklı yansımalara sahip olabilir.⁸ Ama her ne kadar farklı yansımaları olsa da gerçekliğin kendisi görünüşe bağlı değildir, görünüş gerçekliği belirleyemez. Yani görünüş gerçekliğin zorunlu bir nedeni olamaz. Gerçekliğin doğası görünüşün doğasından farklı olabilir. Fakat görünüşün varlığı için onun bağlı olduğu bir gerçeklik, dolaylı da olsa, zorunlu olarak var olmak durumundadır (Audi, 1999: 775; Rescher, 2010: 55-56). Sonuç itibariyle bu durum, Rescher'ın (2010: VII) ifadesinden

⁸ Konu hakkında detaylı bilgi için Şekil 14'e bakılabilir.

hareketle, "Görünümü olmayan gerçeklik bilişsel olarak kısır; gerçekliği olmayan görünüm yanılıdır." şeklinde özetlenebilir.⁹

Gerçeklik kavramına geri dönülecek olursa ve konu farklı bir felsefi tutumla daha kavramsal bir şekilde, yani materyalizm ve idealizm etrafında, açıklanacak olursa Batı felsefesinde Gerçeklik İlk Çağ'dan beri üzerinde tartışmaların sürdüğü bir konudur. Bu konu Batı felsefesinde kendini ilk olarak doğa filozoflarında gösterir (Koç, 1994: 235). Doğa filozoflarıyla birlikte gerçekliğin doğası ve nihai gerçekliğe dair metafiziksel arayışta birçok düşünce okulu ortaya çıkmıştır. Ancak her ne kadar farklı düşünceler etrafında gelişmeler yaşansa da özünde metafiziğin iki temel uzanımı vardır: Materyalizm ve idealizm (Poole, 2015: 53). Yani gerçekliğin doğasına yönelik tartışmalar esasında materyalizm ve idealizm tartışmasının temelini oluşturur. M. Lemos Paiva'nın (2017: 8) şu ifadesinden de bu durumu anlamak mümkündür: "İdealizm ve Materyalizm arasındaki tartışma, Felsefenin en büyüleyici olanlarından biridir. Kökeninden beri ona nüfuz eden İdealizm-Materyalizm dikotomisi ister Ontoloji alanında isterse sonraki Epistemoloji alanında olsun, insan tarafından Gerçekliği yorumlamaya yönelik her girişimde mevcuttur." Dolayısıyla gerçekliğin felsefe tarihindeki yerini kavramsal olarak ele alırken tartışmayı materyalizm ve idealizm temelinde ele almak yerinde olacaktır. Fakat burada tezin sonraki bölümlerine temel teşkil etmesi bakımından, sadece konu ile bağlantılı filozoflara yer verilmiştir. Tezin boyutu ve konunun anlam bütünlüğü için materyalizm ve idealizm açıklanırken sınırlandırılma yapılmıştır.

1.1.1. Materyalizm

Materyalist terimi, J. M. Baldwin'in aktardığına göre ilk kez 1674 yılında Robert Boyle tarafından *The Excellence and Grounds of the Mechanical Philosophy*, adlı eserde kullanılmıştır (Baldwin, 1901: 45). Felsefede fizikalizm olarak da adlandırılan materyalizm, tüm gerçeklerin, gerçekliğin doğasının nedensel olarak fiziksel süreçlere bağlı olduğu, hatta bu süreçlere indirgenebileceği görüşüdür. Bu anlayışa göre var olan

⁹ Gerçeklik ve onun yansımaları (görünüş ve sanala dair yansımaları) İlk Çağ'dan beri tartışılan konular olmuştur. Son yüz yıldaki teknolojik gelişmelerle birlikte gerçekliğin yeni bir yansıması, sanal görünüşü, tartışmalara onto-epistemik açıdan yeni bir boyut ve anlam kazandırmıştır. Konu hakkında detaylı bir araştırma için Ergün Avcı'nın (2022) *Antik Mağaradan Sanal Mağaraya: Metaverse* adlı çalışmasına bkz.

her şey fizikseldir¹⁰ ve maddi olmayan hiçbir şey yoktur (Baldwin, 1901: 45; Strawson, 2010: 81-110; Smart, 2020: 1). Dolayısıyla gözlemlenebilir, maddi dünyanın ötesindeki bir gerçekliği kabul etmeyen materyalizm anlayışı, kendisi metafiziğin bir bölümü olsa da aslında metafiziği reddetmek olarak değerlendirilmektedir. Materyalist düşünceyle artık bilinç fenomenleri de dahil olmak üzere nihai gerçekliğin tüm fenomenleri, maddi moleküllerin dönüşümlerine indirgenmiştir (Baldwin, 1901: 45). Yani materyalizmde fiziksel süreçler maddi temele dayandırıldığı gibi ruhsal süreçler de maddi temele dayandırılmaktadır. Ayrıca tartışmalı da olsa materyalist düşüncenin önemli doktrinlerinden birisi de M. Lemos Paiva'nın ifade ettiği üzere "Materyalizmi tanımlayan tek felsefi özellik, maddenin bilincimizin dışında, bizden önce ve bizden bağımsız (bu varlık ne olursa olsun) var olmasıdır." (Paiva, 2017: 14). Doğayı insan bilgisinin ve ontolojisinin ilkel bir ögesi olarak gören materyalizm, idealist düşüncenin aksine somut ve maddi varlıkların varlığını kabul eder. Bazı düşünürlere göre çevrelerinde nihai bir gerçeklik arayan ve gerçekliğin doğasına yönelik keşfe çıkan ilk Yunan filozofları, Batı düşüncesinde ilk materyalistler¹¹ olarak kabul edilmektedir (Poole, 2015: 53-54; Lange, 1887: 4-30; Moseley, 2010: 181). Fakat birçok kaynağa göre Batı felsefesindeki materyalist gelenek aslında, konuya daha sistemli yaklaştıkları için, Yunan filozoflar Leucippus ve Demokritos ile başlatılmaktadır (Lange, 1887: 3-5; Baldwin, 1901: 45; Akarsu, 1987: 89; Paiva, 2017: 15; Smart, 2020: 1). Leucippus, Demokritos üzerindeki etkisiyle bilinir ve Demokritos'un materyalizmini şekillendirmesinde önemli bir etkiye sahip olmuştur.

¹⁰ Strawson'un ifade ettiği üzere, "Açıkçası, fiziksel olmanın tam olarak ne olduğunu söyleyene kadar materyalizmin ne olduğunu gerçekten bilemeyiz. Ve bunu yapmak yani fiziksel olanın ne olduğunu açıklamak çok zor olabilir. Ama şu an için, fiziksel olana ilişkin makul ölçüde belirli bir fikre sahip olduğumuzu varsayabiliriz. Kendimizi aşına olduğumuz fiziksel fenomenlerin paradigma örneklerine kesinlikle sahibiz: Örneğin kayalar, denizler, nöronlar vb." Konu hakkında detaylı bilgi için Strawson'un (2010) *Mental Reality* adlı eserine bkz.

¹¹ İlk materyalist filozoflar ya da materyalist anlayışın ortaya çıktığı ilk yer birçok çalışmaya göre tartışmalı bir konudur. Örneğin *Materialism: A Philosophical Inquiry* adı çalışmada Robin Brown ve James Ladyman (2019: 21, 28): "Doğu düşüncesinin temelde mistik olduğu ve Batı düşüncesinin temelde katı olduğu ve modern bilimin kökeninin kök saldıgı fikri düpedüz yanlıştır. Hem atomculuk hem de ateizm eski Hindistan'da ve Çin'de tartışılıyordu." ayrıca "Demokritos MÖ 470 civarında doğdu, dolayısıyla materyalist düşünce Hindistan'da Yunanistan'dan daha önce ortaya çıkmış olabilir." şeklinde açıklamalarda bulunurlar. Detaylı bilgi için *Materialism: A Philosophical Inquiry* adlı çalışmaya bakınız.

Demokritos'a göre dünya, boş uzayda atomlardan (bölünemez madde parçalarından) başka bir şey değildir. Bu atomlar algılanamayacak kadar küçük olabilir ve şekillerine bağlı olarak ya çarpma yoluyla ya da birbirine bağlanarak etkileşirler. Evrendeki tüm varlıklar, tüm gerçeklik, atomlardan ve boşluktan meydana gelmiştir. Nasıl ki bedeni oluşturan temel bileşenler atomlardan oluşuyorsa Demokritos'a göre ruhu da atomlar oluşturmaktadır. Demokritos, ruhun pürüzsüz, yuvarlak atomlardan oluştuğunu ve algıların, algılanan şeydeki atomların ruh atomlarının neden olduğu hareketlerden oluştuğunu ifade etmektedir. Ayrıca Demokritos'un ruh atomları, diğer tüm atomlar gibi tamamen mekanik ilkelere göre hareket eder ve düşünen varlıklar olgusunu ancak mekanik olarak meydana getirilen özel bir kombinasyon içinde üretir (Lange, 1887: 3; Smart, 2020). Ruh, ateş gibi ince, pürüzsüz, yuvarlak atomlardan oluşur. Bu atomlar en hareketli olanlardır ve tüm vücuda nüfuz eden hareketleriyle yaşam fenomenleri üretilir (Lange, 1887: 28). Onun atom teorisinden etkilenen Paiva, materyalizmin babası olarak gördüğü Demokritos'un gerçeklik arayışında doğaya döndüğünü ve gerçekliğin kaynağını doğanın dışında arayan teleolojik açıklamalardan kurtularak gerçekliğin materyalist bir açıklamasını sunduğunu ifade etmektedir: “[T]üm Evrenin nedenselliğini Doğaya ait bir şeye tahsis eden Atomizme sahipti. Bu, Ontolojinin materyalist bir açıklamasının, yani Gerçekliğin ve Varlığın doğasını Teleolojiye başvurmadan açıklamanın ilk ve daha etkili denemesiydi.” (Paiva, 2017: 14-15). Maddenin yok edilemezliği ve kuvvetin kalıcılığı ilkesinden yola çıkan Demokritos, “Hiçlikten hiçbir şey doğmaz; olan hiçbir şey yok edilemez. Tüm değişim sadece atomların birleşimi ve ayrılmasıdır.” önermesini metafiziğinin temel dayanağı olarak kabul etmiştir (Lange, 1887: 19). Ayrıca ona göre atomlar sayıca sonsuzdur ve sonsuz çeşitliliktedir. Sonsuz uzayda ebedi düşüşte, daha hızlı düşen daha büyük olan daha küçük olana çarpar ve böylece ortaya çıkan yanal hareketler ve girdaplar dünyaların oluşumunun başlangıcıdır. Sayısız dünyalar ardı ardına ve aynı anda oluşur ve yok olur. Gerçekte atomlardan ve boşluktan başka bir şey yoktur; tatlılık, acılık, sıcaklık, soğukluk, renk, ısı, ses vb. tüm şeyler birer aldatıcı görünüşten başka bir şey değildir (Lange, 1887: 23-27; Audi, 1999: 217). Kısacası Demokritos'a göre gerçekliği meydana getiren varlıklar, atom ve boşluktan oluşmaktadır. Ve ona göre gerçekliğin doğası, yani varlığın özü teleolojik nedenlerle değil doğada bulunan determinist, mekanik zorunluluklarla açıklanabilir.

Diğer yandan Batı felsefesinde Demokritos'un atom teorisiyle temellerini attığı materyalist düşünce kendisinden bir asır sonra yaşamış olan Epikuros tarafından benimsenmiş ve bazı noktalarda değişikliğe uğrayarak yeni bir hal kazanmıştır. Epikuros felsefesinin bir kısmı, M.Ö. 1. yüzyılda Romalı bir filozof olan Lucretius'un şiirinde dile getirilmiştir ve bu şiir Epikuros'a dair önemli bir kaynak teşkil etmektedir. Epikuros Demokritos'ta olduğu gibi gerçekliğin doğasını yani varlığı atomlarla açıklar. Fakat o, atomların hareketinde uzayda mutlak bir yukarı-aşağı doğrultulu hareketlenmeyi varsaymasıyla Demokritos'tan farklılık göstermektedir. Ayrıca Epikuros'a göre atomlar tesadüfi sapmalara uğrayabilmekte ve birbirleri üzerindeki etkilerini de tesadüfi çarpışmalarla oluşturabilmektedir. Öyle ki bu durum, ona göre evrendeki hareketi açıklayan bir doktrin olduğu gibi, aynı zamanda özgür iradeyi de açıklayan bir doktrin olabilir. Bu nedenle Epikuros'un materyalizmi, belirlenimsiz olmasıyla Demokritos'un sıkı determinist materyalizminden önemli ölçüde farklılık göstermektedir (Smart, 2020: 1). Epikuros'a göre atomlar ölçülebilir herhangi bir boyuttan daha küçüktür. Fiziki bir yapıya sahiptirler, ama bu fiziki yapının tam olarak belirli bir biçimi yoktur. Ayrıca atomların boşlukta hareket ettiği süre ise, ifade edilemeyecek kadar kısadır ve Epikuros'a göre atomların hareketleri kesinlikle engelsizdir. Atomların miktarı sayıca ifade edilemez çeşitliliktedir, ancak fiilen meydana gelen formların sayısı mutlak olarak sonsuz değildir. Çünkü Epikuros'a göre evrende mümkün olan oluşumlar, son derece geniş olsa da belirli sınırlar içinde olmalıdır. Sonlu bir cisimde atomların sayısı ve çeşitliliği sınırlıdır ve bu nedenle sonsuz bölünebilirlik diye bir şey yoktur. Ona göre boş uzayda yukarıya veya aşağıya yoktur, yine de bir hareketin yönü diğerine karşı olmalıdır. Bu tür yönler sayısızdır ve bu sayısız yönler kısaca yukarıda ve aşağıda şeklinde tasavvur edilmiştir (Lange, 1887: 105-106). Epikuros'a göre atomlar farklı yönlerde doğru eşit hızda sürekli hareket halindedir çünkü saf boşlukta onları yavaşlatacak hiçbir şey yoktur. Onlar ağırlık, çarpışma ve tesadüfi hareketler gibi motive edilmiş ilkelerle yönetilmektedir. İçinde bulunduğumuz dünyanın kendisi de sayısız diğer dünyalar gibi, tesadüfen oluşturulmuş sonlu süreye sahip bir bileşiktir (Audi, 1999: 269-270). Dolayısıyla Epikuros felsefesine göre hareket halindeki madde yani atom, evrenin temel bileşeni ve nihai gerçekliği olarak kabul edilir. Bu anlayışa göre bilinç fenomenleri de dahil olmak üzere tüm fenomenler, teori tarafından maddi moleküllerin dönüşümlerine indirgenmiştir (Baldwin, 1901: 45).

Öyle ki Epiküros'a göre ruh bile, tüm vücut kütlesi boyunca dağılmış ince bir maddedir ve büyük bir kısmı, sıcaklık infüzyonu ile havaya benzemektedir (Lange, 1887: 105-106).

Epikürosçu anlayıştan sonra materyalizm felsefesi Orta Çağ'da hâkim olan dinin etkisi ve manevi hayat düşüncesinden dolayı pek ilgi görmemiştir. Rönesans ve reform hareketleriyle birlikte zayıflayan dinin etkisi ve artan bilimsel düşüncenin hakimiyetiyle birlikte materyalizm yüzlerce yıllık uykusundan uyanmıştır. Özellikle 17. Yüzyılda materyalist düşünceyle ilgili hareketlenmelerin başladığı göze çarpmaktadır. Atomik materyalizm anlayışıyla Pierre Gassendi'nin çalışmaları örnek olarak gösterilebilir. Gassendi modern bilimin benimsediği bilimsel yöntemle, deney ve gözlemlerden yola çıkarak olgulara odaklanır ve ampirizmi felsefi ilkesi olarak kabul eder. Descartes'le yazışmalarında gerçekliği anlama noktasında daha ampirist bir yol izlemesi gerektiğini savunur. Kartezyen anlayışın epistemik garantör olarak ilahi bir varlığı kabul etmesini eleştirir. Epistemik garantör olarak sadece duyuların olumsal garantisinin yeterli olacağını altını çizer. Gassendi benimsediği bu yeni araştırma ve açıklama modeliyle kendisinden sonra gelenleri etkilemiş, ayrıca ampirizm-rasyonalizm tartışmalarının başlamasına zemin hazırlamıştır. Geliştirdiği atomcu materyalizm düşüncesiyle fiziksel olgulardan zihinsel durumlara, sosyal ve etik kaygılara, arzu ve korku gibi psikolojik olgulara kadar her şeyin materyalist bir açıklamasını sunmuştur (Fisher, 2005; Smart, 2020: 1).

Gassendi'yle birlikte yine aynı yüzyılda atomik materyalizm anlayışını benimseyen ve mekanik-fizyolojik bir psikolojiyi geliştirmenin gayreti içerisinde bulunan Thomas Hobbes kendini gösterir. Teleolojik açıklamanın karşısında nedensel açıklamayı doğru bulan Hobbes, duyuların beyindeki hareketleri dahil, evrendeki var olan her şeyin cisimsel olduğunu iddia etmiştir. Böylece o, beden ve zihin ilişkisini materyalist bir tutumla açıklar. Ona göre felsefe metafizik ve inanç gibi fizik ötesi meselelerden ziyade fenomenlerle, cisimsel varlıklarla ilgilenmelidir. Ampirist geleneğin savunucularından olan Hobbes, tüm idelerimizin doğrudan ya da dolaylı olarak duyulardan türediğini ifade eder. Örneğin ona göre ağaç kelimesi ağaçların her birine ya da tümüne karşılık gelen evrensel bir ide değil, fenomenal olarak ağaçları adlandıran evrensel veya ortak bir addan ibarettir. Varlık tek tek fenomenlerden oluşur. Kısacası Hobbes felsefesine göre, cisimsel olmayan hiçbir şeyin var olmadığı, gerçekliği meydana

getiren şeylerin cisimsel fenomenler olduğu söylenebilir (Baldwin, 1901: 46; Hobbes, 2007: 64-120; Stewart, 2009; Smart, 2020: 1).

Diğer yandan Aydınlanma Döneminde materyalizm anlayışı La Mettrie, Denis Diderot, Condillac ve D'Holbach gibi Fransız Ansiklopedistlerin etkisiyle yeni bir boyut kazanmıştır. *Man a Machine* adlı eserinde La Mettrie Descartes'ın hayvanların otomat olduğu görüşünden yola çıkarak, “İnsan öylesine karmaşık bir makinadır” şeklinde dile getirdiği yargıyla insanın her yönüyle maddi, cisimsel bir varlık olduğunu temellendirmeye çalışır (1980: 19). Ona göre “İnsan vücudu, zembereklerini kendi başına kuran bir makina olup sürekli hareketin canlı imgesidir.” (1980: 22). Benzer olarak D'Holbach da her insanın karmaşık bir tür makine olduğunu savunur, ona göre doğa madde ve hareketten başka bir şey değildir. Doğanın da ancak nedenler ve sonuçlar dizisiyle bilinebileceğini vurgulamaktadır. Kısacası D'Holbach felsefesi, bir olayın herhangi bir doğru açıklamasının yalnızca maddeye, harekete ve bunların birleşimini tanımlayan yasalara atıfta bulunabileceği mekanik bir yapıdadır (Mettrie, 1980: 94-95; LeBuffe, 2014).

Öte yandan Diderot da aynı anlayıştan yola çıkarak maddeye yeni bakış açısı kazandırmıştır. O, canlı maddenin ve potansiyel olarak tüm maddelerin temel özelliğinin organik duyarlılık olduğunu vurgular. Diderot sık sık duyarlılığın veya dokunmanın tüm varlıklarda ortak olduğunu, gerçekliğin maddi bir yapıdaki varlıklardan oluştuğunu öne sürer ve duyarlılığı çoğu zaman bir bütün olarak maddeye atfeder. Kısacası Diderot'un felsefi anlayışı, derinden ve merkezi olarak biyolojik yapıdadır ve onun felsefesinde madde, kendi kendini organize eden hayati özelliklere sahiptir. O, yaşayan, hisseden, kendi kendini dönüştüren bir madde teorisini savunur (Smart, 2020: 1; Wolfe ve Shank, 2022).

Özetle materyalizm İlk Çağ'dan beri üzerinde tartışmaların olduğu felsefi bir anlayıştır. Demokritos ile birlikte sistemleştirilen bu anlayışın temel felsefesi tinsel varlıkları felsefi tartışmaların dışına itmekte ve yalnızca maddi, cisimsel varlıkları gerçeklik tartışmalarına dahil etmektedir. Gerçekliğin doğası maddi varlıklardan oluşur. Burada gerçekliğin bir parçası olan bilinç ve ruh da dahil olmak üzere bütün fenomenler maddi etkileşimlere indirgenir. Maddi olmayan hiçbir şey gerçekliğin bir parçası olamaz. Materyalist anlayış ortaya çıktığından beri kendi içerisinde birçok değişikliğe uğramış ve

savunucuları tarafından yeni biçimlere bürünmüştür. Materyalizm, belirli bir epistemolojik perspektifle yakından bağlantılı olan ontolojik teorilerden oluşur. Bu teorilerde gerçeklik, onto-epistemik bir yaklaşımla değerlendirilir (Brown ve Ladyman, 2019: 12-16). Materyalist teorilerin yanında idealist teorilerin de gerçekliği onto-epistemik bir yaklaşımla değerlendirdiği görülür. Peki idealizm nedir?

1.1.2. İdealizm

İdealist kelimesi ilk kez G. W. Leibniz tarafından 1702 tarihinde Bayle'nin kaleme aldığı *Critical Dictionary* adlı eserdeki bir bölüme yanıt olarak yazdığı felsefi bir metinde dile getirilmiştir. Leibniz burada Epikuros ve Platon temelinde materyalizmin ve idealizmin ruh ve beden arasındaki ilişkiye dair takındıkları tavrı analiz etmektedir (Leibniz, 1989: 578; Heidemann, 2012). Fakat *German Metaphysics* adlı eserinde idealizm kelimesini sistemli bir şekilde çözümleyen ilk kişi Christian Wolff'tur. Wolff idealizm ve materyalizmi sadece monist açıdan değil düalist ve plüralist açıdan da değerlendirerek bu iki felsefi anlayışın genel hatlarını ortaya koyar. Ona göre idealist ya da materyalist filozofları sadece monist olarak sınırlamak hataya düşmeye neden olmakta, bu yüzden meseleyi ontolojik bakımdan üç farklı zeminde değerlendirmek doğru gözükmektedir (Heidemann, 2012; Guyer ve Horstmann, 2015).

Gerçekliğin özüne yönelik tutumları bakımından materyalizm ve idealizmin taban tabana zıt olduğu ileri sürülebilir. Materyalizme göre gerçekliği oluşturan varlığın özü maddi ve cisimsel bir şey olarak düşünülürken idealizme göre varlığın özü maddi değildir. Peki idealizme göre gerçekliği oluşturan varlığın özü maddi değilse, bu öz hangi temel etrafında değerlendirilebilir? İdealistler gerçekliğin doğasına hangi pencereden bakarlar? Bu gibi problemleri açıklığa kavuşturmak idealizmin ana gayesini ortaya çıkaracaktır.

Yunancadaki 'idea' kavramından türemiş olan idealizm, savunucuları tarafından birçok forma büründürülmüş olsa da genel anlamda nesnel idealizm ve öznel idealizm şeklinde iki kategoride sınıflandırılabilir. İlk etapta bu iki idealizm türü aynı kategori altında sınıflandırılmış gibi görülse de bunların ontolojik ve epistemolojik düzeyde önemli farklılıkları bulunmaktadır. Sözü edilen nesnel idealizme göre gerçekliğin doğası, soyut bir formda kendinde varlıklardan oluşurken öznel idealizme göre gerçeklik zihinsel varlıklardan oluşur. İlkinde gerçeklik kendi başınadır, ikincisindeyse var olmak için

bilince ihtiyaç duyar (Russell, 1994a: 33-35; Dunham vd., 2014: 16, 73; Guyer ve Horstmann, 2015; Paiva, 2017: 10-13). Bu yüzden idealizmin nesnel gerçeklik karşıtı olduğu savı yanlıştır, dolayısıyla idealizm denildiğinde gerçekliğin bilince ait olduğu ve sadece zihinsel bir varlık olarak algılardan ibaret olduğu anlaşılmamalıdır. Ontolojik zeminde gerçekliğin doğasına yönelik iki farklı idealizm anlayışının olduğu bilinmelidir. Bir tarafta algılanan idealaların oluşturduğu gerçeklik, diğer tarafta algılansa da algılanmasa da kendi başına var olan idealaların gerçekliği söz konusudur (Dunham vd., 2014: 4).

Kavram olarak İdealizmin 18. yüzyılda ortaya çıktığı düşünülebilir ama bu, Miles Burnyeat'ın ifade ettiği gibi 18. yüzyıldan önceki dönemlerde idealizm fikrinin ve felsefi anlayışının olmadığı anlamına gelmemelidir (Dunham vd., 2014: 10-11). Batı Felsefesinde tıpkı materyalizm gibi idealizmin de kökleri İlk Çağlara kadar uzanmaktadır. İlk olarak gerçekliğin doğasını maddi olmayan soyut bir tözle ilişkilendiren Parmenides göze çarpar. Doğa filozoflarından farklı olarak gerçekliği maddi olandan soyut bir varlığa indirgeyen Parmenides birçoğuna göre İdealist düşüncenin temel dayanağı olarak gösterilir (Cornford, 1957: 372; Dunham vd., 2014: 10-18; Ropolyi, 2015: 43). Parmenides'e göre var olan her şey düşüncenin kendisidir, gerçeklik ve düşünce aynı statüdedir. Fakat düşünce ve varlığın ontolojik olarak aynı düzeyde tutulmuş olması Parmenides'e yönelik eleştirilerin merkezini oluşturmaktadır. Çünkü mantıksal açıdan değilleme ve olumsuzlama ile bir varlığın zıttı düşünülebilir, fakat bu varlığın düşünüldüğü için de zorunlu olarak var olacağını iddia etmek çelişki doğurmaktadır. Bu yüzden "Varlık varsa var-olmayanlar da olmak durumunda kalacaktır ve bu yüzden varlık Bir'dir ve düşünceyle eşit statüdedir" düşüncesi kendi içerisinde çelişkilidir (Dunham vd., 2014: 20-23). Parmenides'in düşüncelerinden etkilenen Platon bu açığı gidermeye çalışır. Onun kendi ontolojisini inşa ederken Parmenides'ten önemli ölçüde yararlandığı görülür. O, gerçekliğin ontolojisine başladığında bir yanda ideaları ve diğer yanda ideaların yansımaları olan görünüşleri ele alır.

Platon'un felsefesi idealist zemine oturtulduğunda onun gerçekliğin doğasını, idealizmin nesnel boyutuyla ele aldığı görülür. Platon'da gerçekliğin ontolojisi nesnel idealizm etrafında şekillenmiştir. Platon idealar teorisiyle varlığı ve gerçekliğin doğasını açıklar. Onun bu idealar teorisi, idealizmin sistematik bir şekilde felsefi dayanağını ve idealist düşüncenin yapı taşını oluşturur. Platon'un ardından bu idealist düşünce biçimi,

felsefe tarihi boyunca çeşitli versiyonlar kazanmış ve birbirinden farklı yeni formlara bürünmüştür. Her ne kadar farklı versiyonları ve farklı yönleri ortaya çıksa da idealizmle ilgili çalışmalarda, geniş çaplı literatür taraması yapıldığında, her halükârda Platon'a atıf yapıldığı görülmektedir. Örneğin Jeremy Dunham ve arkadaşlarının (2014) idealizmin tarihini araştırdıkları eserde, Platon'a önemli ölçüde yer verdikleri ve idealizm açısından konuya farklı bir bakış açısı kazandırdıkları dikkat çeker.

Yukarıda adı geçen eserde de belirtildiği üzere, Platon'un idealer teorisine dair çalışmaları incelendiğinde çoğunlukla doğru olmayacak bir tutumla; yalnızca İdeaların var olduğu, İdea olmayan şeylerin hiçbir şekilde var olmadığı düşünülmektedir. Fakat eseri kaleme alanlara göre her ne kadar bu şekilde düşünülse de Platon için örneğin Güzellik İdeası ve bu ideadan pay almış görünüşe sahip nesnelere güzel şeylerin varoluşunun nedenidir. Bu temelde, İdealarla ilgili olan Platon'un idealizmi, yalnızca İdeaların varlığına bağlı değildir: Hem İdeaların varlığını hem de İdeaların neden olduğu varoluşları içine alan tüm gerçeklikleri kapsamaktadır. Bir yanda idealer diğer yanda görünüşler (idealardan pay alan ve pay almayan görünüşler) yer alır. (Platon, 131a, 152a; Dunham vd., 2014: 4). Bu açıklamalar ışığında Platoncu idealizme göre gerçekliğin özünü idealer oluştursa da gerçekliğin doğasını hem idealerin hem de gerçeklikten pay alan nesnelere birlikte olduğu bir yapının meydana getirdiği söylenebilir. Yani Platoncu idealizme göre gerçeklik idealer ve görünüşlerden meydana gelmektedir.

Özellikle *Parmenides Diyalogu* dikkatlice incelendiğinde bu konunun analizinin yapıldığı ifade edilebilir. Çoğunlukla Parmenides'in konuşmacı olduğu bu diyalogda Platon Parmenides'in İdealizmiyle Sokrates'in düşünceleri arasında bir analitik çözümleme yaparak kendi ontolojisini inşa etme çabasını gütmüştür. Platon burada “[B]azı idealerin kendileri bir yana, bunlardan pay alanlar bir yana” (Platon, 130b) ayrıca “görünenler nasılsa öyledir” (Platon, 130d) diye hem kendi başına var olan idealardan hem de görünen şeylerden bahsederek bunları mantıksal ve ontolojik olarak birbirinden

ayırmıştır.¹² Bu nokta önemlidir, çünkü Platon için İdeaların gerçekliği kendi başına var olan bir gerçekliğe sahiptir. Yani ideanın zihinden bağımsız kendi başına var olması, onun doğası gereğidir. İşte tam da bu noktada Platon'un idealizminin nesnel idealizm olduğu görülmektedir.

Bu noktayı anlayabilmek için Platon'un gerçekliğe yönelik felsefi analizlerini biraz daha detaylandırmak gerekmektedir. Bu temelde Platon'un *Sofist* diyalogunda gerçekliğin doğasına dair paragrafları (237b-261c) incelendiğinde *Plato's Theory of Knowledge* (1957) adlı eserinde Francis M. Cornford'un da vurguladığı gibi, Platon'un gerçekliği şu şekilde üç alt bölüme ayırdığı görülmektedir: (1) Gerçeklikten tümüyle yoksun olan (2) Tümüyle gerçek olmamakla birlikte, belli bir tür var oluşa sahip olan (3) Tam anlamıyla gerçek olan. İlk olarak (1) gerçeklikten tümü ile “yoksun olma” düşüncesinin Parmenides'in fikri olduğu gerçeğini belirtmek gerekir. Gerçeklikten tümüyle yoksun olan alan, Platon tarafından gerçeklik alanının dışında bırakılmaktadır. İkinci bölümde ortaya konan temel sav; (2) tümüyle gerçek olmamakla birlikte belli bir tür var oluşa sahip olma meselesidir. Tamamıyla yokluk dünyasından ziyade, tümüyle gerçek ya da yansıma olmayan şeylerin varlığından bahsedilmektir. Buradaki şeyler, ideaların kopyasından, onların yansımalarından oluşmaktadır. Platon'un ifadesiyle buradaki görüntüler aslında ideaların tam olarak bir kopyası değildir, bunlar aldatıcı görünüşlerdir. Öyle ki, aldatıcı görünüş; tam bir kopya olmaktan da öte daha az bir gerçeklik derecesine sahip olan görüntülere karşılık gelmektedir. Burada tam olarak gerçekliğe ulaşmak mümkün olmasa da ideaların yani tam anlamıyla gerçek olan dünyanın var oluşuna dair fikir oluşturulmasına vesile olur. Görünüşler dünyası idealardan ne kadar pay alırsa gerçekliği de o kadar artar. Bu anlamda İdeaların epistemolojik anlamda gerçekliğine de görünüşlerden elde edilen duyularla değil, aklın kavrayışıyla ulaşılabilecektir. Platon bu durumu en iyi şekilde Mağara Alegorisi'nde

¹² Platon'un *Parmenides Diyalogunda* 130b, 130c ve 130d paragrafları dikkatlice incelendiğinde İdealar ile tikel varlıklar yani görünüşler arasında apaçık bir şekilde ontolojik bir ayrım yaptığı görülür. Ona göre tikel olmayan adalet, iyi ve güzel gibi şeylerin kendi başına bir ideası varken tikel ve somut varlıkların ise kendi başına ideaları yoktur. Bu durumu şu şekilde ifade eder: “Bunların elimizle dokunabileceğimizden başka bir şey olarak ayrıca bir idealarının bulunduğunu söyleyip söylememek konusunda da kararsız mısınız?”, ‘Hayır, görünenler nasılsa öyledir, bunların bir ideasının bulunduğunun düşünülmesi pek tutarlı değil.’ 130d.

canlandırmaktadır. Şimdi üçüncü bölüme; yani asıl gerçekliğin bulunduğu, (3) tam anlamıyla gerçek olan, bölüme geçilecek olursa, bu bölümde, Platon konuyu kendisinden önceki doğa filozoflarının söylemlerine yer vererek işler. Ona göre gerçeklik formu en yüksek varlık derecesine sahip olan bir Formdur. Bu form en az, ondan pay alan herhangi bir şey kadar gerçek ve birdir. Görünüşlerin doğası daima bir değişim içerisindeyken gerçekliğin en üst formu olan idealar, değişimden uzaktırlar. Çünkü İdealar, görünüşlerin dünyasındaki tüm varlıkların öncesiz sonsuz örnekleridir. Görünüşler dünyasındaki her cinsin, idealar dünyasında bir ideası vardır. Ve her cins kendi ideasından pay aldıkça varlığa gelmektedir. İdealar, Platon'a göre, kendi aralarında değişmez bir düzene sahiptirler. Bu düzene göre tüm ideaların en üstünde "iyi ideası" yer almaktadır. Yani Platon'a göre gerçekliğin özü, idealardır. Görünüşler dünyasındaki tek tek tikeller değil; tümel varlıklar, idealar gerçekliğin özünü oluşturmaktadır (Cornford, 1957: 372-406; Koç, 1994: 236; Whitehead, 2008: 238; Poole 2015: 46-47).

Diğer yandan Platon'un felsefesinin hem sistematik hem de nedensel boyutlarını daha ileriye taşıyan; kendisinden sonraki dönemlere, özellikle Orta Çağ'a yön veren, bakış açısı kazandıran Plotinus'un idealizmine değinmek gerekmektedir. Öyle ki Plotinus birçok araştırmacıya göre Platon felsefesinin bir yorumcusu ve savunucusudur (O'Meara, 1995; Gerson, 1999; Dunham vd., 2014: 23-24). Plotinus'a göre İyi İdeası ve Bir, ilk neden ya da ilke kavramlarıyla paralellik göstermektedir. İyi İdeası bilgi nesnelere kaynağını oluştururken İdealar da gerçek varlıkları oluşturmaktadır. Plotinus'a göre İyi ya da Bir, meydana getirdiği diğer varlıkların bir parçası değil, onların ötesinde bir varlıktır: Diğer tüm varlıklar, üretici güçten yani Bir'den sudur ederek taşma sonucu meydana gelmiştir. Buradaki sudur etme, Bir'in düşünmesi sonucu oluşur. Yani varlığın ortaya çıkması düşünceye bağlıdır. Bu noktada Plotinus'un Parmenidesçi düşünce ve varlık özdeşliğine benzer bir yaklaşım güttüğü görülse de Plotinus'un konuya nedensel yaklaşımı aradaki ontolojik farkı göstermektedir. Ona göre hem düşünmenin hem de varlığın başka bir nedeni vardır ve bu da ilk neden; yani Bir'dir. Varlık ve düşünme, nedenleri aynı olan farklı şeylerdir. Bir, hem 'kendine neden'dir hem de evrendeki diğer her şeyin varlık nedenidir. Kısacası Plotinus'a göre sudur, yani Bir'den taşma gerçekliğin doğasını inşa eden bir gerçekliktir (O'Meara, 1995: 60-78; Dunham vd., 2014: 28-31)

Plotinus'un ardından Orta Çağ'da hâkim olan idealist anlayışın temel özelliği, idealizmin nesnel boyutuyla kendini göstermesi ve bu dönemdeki filozoflar için ideaların

kaynağının Tanrı'ya atfedilmesidir. Platon'un ideaları Orta Çağ'da varlığını Tanrısal alana taşır ve bu dönemde dini bir havanın esintisi hâkim olur. Orta Çağ'ın gerçekliğe bakışı dinin etkisiyle farklı bir anlam kazanır. Görünüş ve gerçeklik arasındaki tartışma burada daha çok dini bir boyuta evrilerek manevi bir hal alır. İnsan ruhunun kurtuluşu ve insanın Tanrı'ya karşı görevleri üzerine yapılan yeni vurgu bağlamında, bu dönemde duyu ve akıl hakkındaki tartışmalar eski önemini yitirmiştir. Söz konusu Orta Çağ'ın teolojiye dayalı paradigması, gerçekliğin Tanrı'ya dayandığını ve dünyadaki yaşamın kalıcı olmadığını savunmaktadır. Dünyadaki yaşam görünüşlerden ve gölgelerden ibarettir. Bu dönemdeki dini dogmalar, tanrısal düşüncelerin mantığa dayalı çıkarımlarını oluşturmaktadır. Düşünmeye dayalı amaç, taze bilgiler elde etmek ve yahut ifade edilmemiş yeni gerçeklikler keşfetmek değil, dini dogmanın doğruluğuna emin olarak inançları kuvvetlendirmektir. Başka biçimde ifade edilecek olursa ana gaye, akli inanca tutsak edip onu inancın hizmetine sunmaktır. Kaldı ki Augustinus, "Tanrı sonsuz Gerçekliğin kaynağıdır" diye ifade ederek bu dönemin gerçeklik anlayışını en iyi şekilde özetlemiştir (Dexter ve Rayner, 1964: 188).

Platon'un idealara ve görünüşlere dair açıklamaları bu dönemde iki dünya düşüncesi olarak yorumlanırken onun düşüncelerinin bu kadar çok benimsenmesinin nedenlerinden biri de metafizik ders kitaplarının Platonik İdea'yı Orta Çağ tümeller teorisinin bir versiyonu olarak sunmasıdır. Tümellerin bu dönemdeki en şiddetli sesini *Isagoge* adlı eserinde ilk olarak Porphyrios'un (233-305) Khrysaorios'a hitaben yazdığı Kategoriler öğretisinde görmekteyiz. Platon ve Aristoteles'ten önemli ölçüde etkilenmiş olan Porphyrios tümellerin kavramsal analiz yapmada ve tanımlar ortaya koymadaki önemini "Bu bilgi tanım vermede ve genel olarak da kuramları çok yararlı olan bölme ve tanıtlama ile ilgili her şey konusunda gereklidir." (Porphyrios, 1986: 7) şeklinde dile getirmiştir. Ayrıca varlıkları kategorilere ayırırken nasıl bir yol izleyeceğini şu şekilde ifade etmektedir:

İlkin cinsleri, türleri ilgilendiren şeylerde, bunların kalıcı tözsel gerçeklikler olup olmadığını ya da anlığın yalın kavramları olup olmadığını ve tözsel gerçeklikler olduğu kabul edildiğinde, cisimli mi yoksa cisimsiz mi olduğunu son olarak da onların ayrı ya da duyulur şeylerde ve onlara göre var olup olmadığını bilme konusunda söz etmekten kaçınacağım (Porphyrios, 1986: 7-8).

Porphyrios'un başlatmış olduğu tümeller tartışması Orta Çağ'ın son dönemlerine kadar sürmüştür, özellikle Skolastik Dönemde felsefi literatürde iz bırakacak tartışmaya dönmüştür. Bu tartışmalar ışığında Orta Çağ boyunca Platon ve Aristoteles'in etkisinin uzun yıllar sürdüğü görülmektedir. Tümellerin bu dönemde uzun yıllar etkili kalması ve felsefi öneminin artması, Weber'in (2015: 168) de aktardığı gibi, Orta Çağ Hıristiyanlık düşüncesinin dogmalarına felsefi akıl yürütme yoluyla belli bir meşruiyet kazandırması açısından oldukça doğal bir tutum olarak değerlendirilmiştir. Tümellerin kabulü dini ideolojinin felsefi temellerini oluşturmaktadır. Augustinus bu anlayışın Patristik dönemdeki en erken temsilcilerinden biridir. O, tümellerin yalnızca kavrayan zihinden bağımsız olduklarını söylemekle kalmamış, aynı zamanda onların tikel varlıkların arketipleri/ilk örnekleri olan ideaların Tanrısal zihinde içerildiğini ifade ederek Platoncu idealist anlayışın ötesinde ondan farklı bir anlayış geliştirmiştir (McGrade, 2003: 196-197). Bu konuda Augustinus, Platoncu epistemolojinin iddiasını devam ettirerek sürekli bir devinim içindeki, oluş ve bozuluşa tabi olan cismani varlıkların birer bilgi nesnesi olamayacağını ifade eder ve esas bilgi nesnesinin, varlığın hakiki kaynağı olan, Tanrısal zihinde içerilmiş bir şekilde bulunan idealar olduğunu dile getirir. Bu açıdan, Platoncu görüşten farklı olarak onun için idealar aleminin Tanrısal zihne tekabül ettiği düşünülür. Tanrısal zihinde içerilen ideaların bilgisi ise Augustinus'un felsefesinin spekülatif mistik yanıyla iç içedir. Dolayısıyla Platoncu idealizm dinsel bir idealizme dönüşür (McGrade, 2003: 197).

Bu temelde tümeller tartışmasının zirveye çıkmasına neden olan Nominalizmin, ancak on ikinci yüzyılda yoğunlaşmaya başlayan mantık çalışmalarından sonra gündeme geldiği görülür. Nominalist eleştirmenlere göre, gerçekte var olanların yalnızca tikel şeyler olduğuna inanıldığından, tümellerin bizim zihnimize ya da Tanrı'nın dışında gerçek bir varoluşları bulunmamaktadır. Böylece bu tür tümeller, Berkeley gibi öznel idealistler tarafından eleştirilen, 'soyut tümellere' tekabül etmekte ve kendi başlarına sadece bir ad olmaktan öteye gidememektedir. Örneğin bu tür eleştirmenler 'kendi başına kırmızının' olmadığını, yalnızca kırmızı şeylerin var olduğunu savunurlar. Dolayısıyla bu nominalist anlayışa göre sadece algılanan tek tek tikeller gerçekliğin özüne sahiptir. Gerçekliğin doğası tikel varlıklardan oluşmaktadır (Guigon ve Rodriguez-Pereyra, 2015: 1-16).

Orta Çağ'dan sonra idealizmin gelişmesinde ve felsefenin düalist anlamda beden-ruh ikiliği ile yeni bir form kazanmasında René Descartes'in çalışmaları önemli bir yeri vardır. Birçok araştırmacıya göre Descartes'in felsefesinin idealizm başlığı altında alınması pek doğru değildir, Descartes'in idealist olup olmadığı tartışmalıdır (Dunham vd., 2014: 35-38; Guyer ve Horstmann, 2015; Kurt, 2021). Fakat her ne kadar bu konu tartışmalı olsa da Descartes'in ideler hakkındaki açıklamaları ve nesneye dair Birincil ve İkincil Nitelikler görüşü idealizmin bundan sonraki seyrini yönlendirmesi bakımından değerlidir. Descartes gerçekliğin doğasını analiz ederken her şeyden şüphe ederek başlar, fakat onun şüphecî yaklaşımı septiklerin vardığı sonuçtan farklıdır ve metodolojisini kendisinin bu farklı yaklaşımına borçludur. Descartes'in felsefesinin önemi, sadece özneyi düalist bir şekilde inşa etmesine bağlı değildir. Bunun yanında kendine özgü bir yöntemle, fiziksel doğanın her yönünü açıklamaya çalışan genişlemiş evrenin tamamen gelişmiş bir mekanik teorisini ortaya koymaktadır. O hem öznenin bilinç durumlarını hem de doğayı mekanik bir şekilde açıklamaktadır. Bu mekanik anlayışını ortaya koyarken geleneksel Aristoteles anlayışını reddeder. Aristoteles'in cisimlere yüklediği sıcaklık, soğukluk, ıslaklık ve kuruluk gibi temel nitelikler yerine, Descartes cisimlere ilişkin iki farklı nitelik belirleyerek epistemoloji alanında sistemli bir tartışmayı başlatmıştır. Şöyle ki ilk olarak töz kavramından başlanacak olursa Descartes'e göre, biri sonsuz ikisi sonlu olmak üzere gerçekliğin doğası üç tür tözden oluşmaktadır. Tanrı sonsuz töz, cisim ve ruh da sonlu tözlerdir. Tanrı yaratandır ve var olmak için kendisinden başka bir şeye ihtiyacı yoktur. Descartes'e göre "Hareketin ilk nedeni Tanrı'dır. Tanrı dünyada her zaman eşit sayıda bir hareketi saklı tutar." (2007: 125). Ruh ve cismi Tanrı yaratmıştır; sonlu tözler yaratılmış tözlerdir. Ruhun temel niteliği düşünmek; cismin ise yer kaplamaktır: "Örneğin cisimli tözün özünü uzunluk, enlilik ve derinlikçe uzam meydana getirir; düşünce ise düşünen tözün özünü oluşturur." (2007: 83). Ona göre ruha düşünme dışında verilen tüm birincil nitelikler düşünme özelliğini incelemekte ve aynı şekilde cisme yer kaplama dışında yerilen tüm birincil nitelikler onun bu temel özelliğini incelemektedir. Ruhun doğasında düşünmek ve cismin doğasında da yer kaplamak vardır. Bunun dışındaki nitelikler ikincil nitelikleri oluşturmakta ve bu nitelikler de tözün özü dışında bulunmaktadır. Descartes'e göre tözün doğasında ikincil nitelikler yoktur, bu nitelikleri ancak özne duyuları sayesinde edinmektedir.

Descartes felsefi sistemini inşa ederken her şeyden şüphe ederek başlar. Ve o, gerçekliğin kendisine ancak bu şekilde ulaşacağını kabul etmiştir (2006: 28): “[G]erçeğin peşinde koşmak istediğim için, bunun tam tersini yapmam ve en ufak bir şüphe sezemediğim her şeyi tamamen yanlış diye reddetmem gerektiğini düşündüm.” *Yöntem Üzerine Konuşma*’nın dördüncü bölümünde bu yönteme nasıl başladığını ve gerçekliğin kendisini elde edebilmek için nelerden şüphe ettiğini çözümlemektedir. O, bu bölümde her şeyden şüphe etse de her şeyden şüphe eden bir ben’in varlığının zorunlu olarak olması gerektiğinin altını çizer. Nasıl ya da nerede olduğunun bir önemi olmasa da düşünen bir varlık olarak, zorunlu bir biçimde var olması gerektiğini vurgular. Ve böylece gerçekliğin doğasını analiz ederken hiçbir şekilde şüphe duymadığı kendi varlığını gerçekliğin merkezine koyar. Bedensiz bir şekilde var olabileceğini ama düşünen bir töz olarak var olmamasının mümkün olmadığını kabul eder. Söz konusu bu durumu sloganlaştırmak için bir önerme aradığını ve sonunda gerçekliğin kendisine ulaşma anlamında ilk ilkesini bulduğunu şu şekilde ifade etmektedir (2006: 28):

Bundan sonra genel olarak bir önermenin doğru ve kesin olması için neyin gerekli olduğunu düşünmeye başladım; çünkü az önce böyle bir önerme bulduğum için, bu kesinliğin nelerden oluştuğunu da bilmem gerektiğini düşündüm. Ve bu önermede hiçbir şey olmadığını gözlemledikten sonra, *düşünüyorum öyleyse varım*; bu da doğruyu söylediğime emin olmamı sağlıyor, ancak düşünmek için kişinin var olması gerektiğini çok net bir şekilde görebiliyorum.

Bu ilkeden hareketle artık gerçekliğin ontolojisine dair felsefi bir merkez bulduğunu kabul eder ve tüm varlıkları bu temel etrafında açıklamaya koyulur. Söz konusu kendi eksikliklerinin farkındadır ve zihninde en mükemmel bir kavram olarak Tanrı idesinin bulunduğunu ve bunu da ancak zihnine kendisi gibi mükemmel bir varlığın yerleştirebileceğini düşünerek Tanrı’nın varlığını kabul etmiştir. “[Akıl] tüm idelerimizin veya kavramlarımızın gerçekte bir temeli olması gerektiğini kesinlikle dikte eder; çünkü aksi takdirde, böyle olmasaydı tamamen mükemmel ve tamamen gerçek olan Tanrı’nın, onları içimize yerleştirmesi mümkün olmazdı.” (2006: 34). Ona göre tüm ideler insan zihnine doğuştan, Tanrı tarafından verilmiştir. İdelerin kaynağı Tanrı’dır. Dolayısıyla bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere Descartes’in idealizminin nasıl bir boyut kazandığı kendini gösterir. Descartes tüm idelerin kaynağının Tanrı olduğunu, onları zihne Tanrı’nın yerleştirdiğini ifade eder. Dolayısıyla onun idealizminin nesnel idealizm olduğu söylenebilir (Dunham vd., 2014: 45).

Diğer yandan nesnel idealizme Nicolas Malebranche felsefesi yeni bir anlayış kazandırır. Malebranche'ın bu anlayışının gelişmesinde çoğunlukla Descartes'in etkisi vardır; ayrıca Platon ve Augustinus'tan da önemli ölçüde yararlanır. Dunham ve arkadaşlarının vurguladığı gibi Malebranche'ın idealizmi, Descartes'in felsefesini daha da geliştirerek İdea kavramını felsefi düşüncenin merkezine taşır. Malebranche'ın idealist anlayışı, zihinsel fenomenlerin üretimini açıklayan bir felsefe olarak görülebilir. Ayrıca o, Descartes'in doğuştan gelen ideler anlayışını reddeder. Platonik İdeaların hem fenomenal deneyimlerimizin hem de fiziksel dünyanın gerçek temeli olduğunu, ancak bu İdeların kendi zihinlerimizde doğuştan bulunmadığını vurgular. Ona göre bu İdealar, bizim zihnimizden ziyade Tanrı'nın kendisinde, ontolojik bir varoluşa sahiptir. Ona göre tüm ideler Tanrı'dadır, insan sadece vesiledir. Diğer taraftan Malebranche zihin ve beden arasındaki düalist yapıyı kabul ederek Kartezyen bir anlayışı benimser. Descartes'te olduğu gibi cismin temel niteliğinin yer kaplama ve ruhun da düşünme olduğunu ifade eder. Fakat Malebranche zihnin yetileri konusunda Descartes'in anlayışından bazı noktalarda farklılık göstermektedir. Ona göre, zihnin iki yetisi vardır: Anlama ve irade. Anlama, pasif fikir alma yetisiyken; irade ise, zihnin devinimidir. Malebranche, hareketin cisme Tanrı tarafından verildiği ve sürekli olarak onun tarafından koordine edildiği şeklindeki Descartes'in tezine ek olarak, bu durumun zihinde de geçerli olduğunu ifade eder. Nasıl ki hareket halindeki bir cisim kesintiye uğramadıkça hareketi devam edecekse, benzer olarak zihnin istekleri ve arzuları da Tanrı tarafından yönlendirildiği için kesintiye uğramadıkça iyi olana doğru hareket edecektir. Ayrıca Malebranche'a göre İdeler Tanrı'dadır, tüm deneyimler Tanrı'nın etkili İdeleri aracılığıyla olmaktadır (Heidemann, 2012; Dunham vd., 2014: 46-48). Ayrıca *The Search After Truth* adlı eserinde Malebranche Güneş örneği¹³ üzerinden zihindeki güneş idesi ile kendi başına olan Güneş arasında ontolojik bir fark olduğunu şu şekilde dile getirir (1997: 217):

¹³ Malebranche'ın Güneş örneği sanal nesnelere yapılarını analiz edebilmemiz açısından önemli bir örnektir. Bundan dolayı bu çalışmada üzerinde durulma gereği duyulmuştur. Şöyle ki Malebranche güneş örneğini detaylandırmak ve konuyu temellendirmek için benzer bir örnek verir. Altın bir dağ hayal etmemizi ister. Ona göre Altın bir dağ hakkında düşündüğümüzde, bu dağ dış uzam dünyasında ilk etapta doğrudan bir karşılığı yoktur ama yine de zihnimizde bir yansıma oluşturmaktadır. Ona göre (1997: 217) "Her zaman

Bizim dışımızdaki nesnelere kendi kendilerine algılamadığımız konusunda sanırım herkes hemfikirdir. Güneşi, yıldızları ve bizim dışımızda sonsuz sayıda nesneyi görürüz ve ruhun, tüm bu nesnelere görmek için, sanki göklerde dolaşmak için bedeni terk etmesi pek olası değildir. Bu nedenle, onları kendi başlarına görmezler ve örneğin güneşi gördüğünde zihnimizin doğrudan nesnesi güneş değil, ruhumuza sıkı sıkıya bağlı bir şeydir ve ben buna idea diyorum. Bu nedenle, idea sözcüğüyle, burada dolaysız nesneden veya bir şeyi algıladığında zihne en yakın nesneden, yani bir nesnenin sahip olduğu mükemmellik zihni etkileyen ve değiştiren nesneden başka bir şeyi kastetmiyorum.

Bu açıklamalar ışığında düşünüldüğünde Malebranche'ın idealizminin yalnız Kartezyen felsefenin etkisinde kaldığı söylenemez, aynı zamanda Kartezyen sonrası idealizmin şekillenmesinde de bir etkiye neden olduğu ifade edilebilir.

Diğer taraftan Malebranche gibi hem Platonik hem de fenomenal boyutta bir idealizm, Gottfried W. Leibniz'in felsefi sisteminde de göze çarpmaktadır. Hem Leibniz hem de Malebranche için Tanrı; İdelerin, formların ya da Leibniz'in sıklıkla adlandırdığı şekliyle mümkünlerin kaynağıdır. Aynı zamanda, Tanrı algısının tek dolaysız nesnesini oluşturmaktadır. Leibniz kendi felsefi sistemini inşa ederken büyük oranda Malebranche'ın felsefesinden etkilenmiş ve temel metafizik ilkelerini oluştururken onun çalışmalarından yararlanmıştı (Schmaltz, 1996).

Bununla birlikte, Leibniz'in sistemi, yeni töz anlayışı nedeniyle Malebranche'ın ontolojisinden farklıdır. Leibniz'in ontolojisinde yeni bir tür töz vardır: Aristotelesçi tözsel biçimin yeniden kavramsallaştırılması, monad olarak bahsettiği gerçek bir birlik söz konusudur. Ayrıca Leibniz, Descartes'in felsefi düşüncelerinden de önemli ölçüde etkilenmiş olmasına rağmen, onun üç farklı töz anlayışından farklı bir tutumla sonsuz sayıda tözün, monadların varlığını savunur. Aristotelesçi pasif ve aktif güçlerin birleşimi olan monadlar, parçaları olmayan tözdür. Dahası hiçbir monadın hiçbir penceresi yoktur, bu yüzden birbirlerine etki edemezler. Monadlar nitelik bakımından birbirlerinden farklıdır ve hiçbir monad bir diğerinin aynısı değildir. Leibniz'e göre (2011: 15) "Madem ki dıştan bir neden, monadların içini etkileyemiyor, o halde onların tabii

algıladığımız bir 'İdea' vardır ve bu İdea, nesnesine herhangi bir gerçeklik iliştilirip bağlanmadığına bakılmaksızın gerçektir. Çünkü altın bir dağı düşündüğümüzde, hiçbir şeyi düşünmüyor olmamız imkansızdır. Eğer altın bir dağ imgemiz hiçbir özelliğe sahip değilse, o zaman onu gümüş bir ejderha tasavvurumuzdan ayıramazdık, çünkü bu şeylerden birini düşünmek kesinlikle hiçbir şey düşünmemek olurdu." Malebranche'ın bu ifadelerinden yola çıkarak sanal nesnelere dair farklı bir bakış açısı geliştirilebilir. 1.2.2.2. Sanal Varlıklar başlığında ele alınan *zihnin yaratıcı geçişi* ile bağlantılı bir şekilde formüle edilebilir. Detaylı bilgi için Sanal Varlıklar başlığı altındaki Uçak örneğine bakınız.

değişikliği bir iç ilkedden geliyor.” şeklinde ifade edilebilir. Leibniz’in monad ontolojisinde bütün varlıklar monadlardan meydana gelmiştir, buna ruhlar da dahildir. Ruhlar basit tözlerden oluşmuş monadlardır. Her monad küçük birer evrendir ve her biri kendi tarzına göre evrenin aynasıdır. Monadlar arasında bir hiyerarşi söz konusudur, monadların en tepesinde Monadlar Monadı yer almaktadır. Ayrıca Leibniz’e göre (2011: 37), “Tanrı ilk birlik yahut başlangıçtaki ilk basit tözdür, yaratılmış yahut birbirinden çıkmış olan monadların hepsi ondan olmuştur; bunlar vakit vakit -özü sınırlı olmak olan canlı varlığın alırlığı ile sınırlanmış olarak- sürekli türümlerle ondan doğarlar.” Onun belirttiği üzere, Tanrı ideaların bilgisini yaratan iradeyi kendisinde tutan güçtür. Leibniz, Tanrı’nın anlayışı ile Tanrı’nın iradesi arasında bir ayrım yapar ve Tanrı’nın anlayışında, Leibniz’in ‘basit formlar’ olarak adlandırdığı sonsuz sayıda Platonik İdeaların yanı sıra ebedi gerekli mantıksal gerçekler ve güzellik, iyilik ve adalet gibi yasalar vardır. Bu formlar Tanrı ile birlikte ebedidir ve bu nedenle O’nun iradesine bağlı değildir. Onlar her şeyi oluşturan temel niteliklerdir ve sayıları sonsuzdur. Tanrı’da tüm formlar maksimum mükemmellikte var olurken, bireysel monadlarda çeşitli kusur derecelerinde var olurlar. Formlar, Tanrı tarafından yaratılmak yerine onunla birlikte ebedi olduklarından, kötülüğün varlığından Tanrı sorumlu değildir.

Öte yandan dış nesnelere algıladığında monadları gerçekte oldukları gibi görmek mümkün değildir çünkü monadlar gerçekte hiçbir şeye benzemezler; uzay-zamansal özellikleri yoktur. Yalnızca içsel algılardan ve bir algıdan diğerine geçme iştahından oluşurlar. Ancak bu, görünenin yanlış veya yanılsama olduğu anlamına gelmez. Gerçek bir benzerlik olmasa bile, algılarımız gerçekte bu dış dünyanın gerçek yansımalarıdır. (Schmaltz, 1996)

Dolayısıyla *Monadoloji*’deki (2011) ontolojiye göre gerçekliğin doğası monadların birliğidir.¹⁴ Monadların ahengi ve uyumu gerçekliğin doğasını oluşturmaktadır. Sayısız miktarda monad vardır ve her bir monadın kendine özgü niteliği vardır. Materyalist atomculuğunu andırırsa da Leibniz’in monadları kendine özgü bir

¹⁴ Leibniz açısından değerlendirdiğimizde sanal dünyada sanal monadlar olabilir mi ya da sanal nesnelere sanal monadlardan meydana geldiğini söylemek doğru olur mu? Monad ve sanal nesne ilişkisi kurulabilir mi? Bu konuda detaylı bilgi için **1.2.2.2. Sanal Varlıklar** adlı bölüme bakınız.

gerçekliği inşa etmiştir. Bu gerçeklikte etkileşimler nedensel ilişkiler sonucu değil monadların kendi içerisindeki ilkedan dolaydır. Yani her monad kendi içsel durumlarının nedenidir, hiçbir monad diğer herhangi bir monad üzerinde nedensel bir etkiye sahip değildir. Evrendeki hareketlilik ve etki-tepki olayları monadların kendi doğalarından kaynaklanmaktadır. Böylece monadların iç ahengi gerçeklik inşasında idealizme yeni bir renk katmıştır.

Diğer yandan felsefi yaklaşımıyla idealizmin seyrine başka bir renk katan filozof George Berkeley'dir. Berkeley'in idealizmi, şeylerin varoluşunun algılayan zihinlerin öznel deneyimlerine bağlı olduğunu iddia ettiği için öznel idealizm olarak adlandırılmaktadır. Berkeley'in ilgilendiği ideler, insanların zihnindeki idelerdir, onun dışındaki şeyleri gerçekliğin dışına iter. Yani Berkeley'in idealizmine göre maddenin kendi başınlığı mümkün değildir, sadece algılanan fenomenal varlıklar gerçekliğin doğasını oluşturmaktadır. O, şeylerin gerçekliğinin, zihnin onları algılayışından bağımsız olarak, dışsallaştırılmış maddi cisimleşmelerinde yattığını savunan düşünceyi şiddetle reddeder. Berkeley'e göre, algıladığımız şeyler gerçek şeylerdir ve algılanan şeyler, yalnızca zihinde var olan idelerdir. Berkeley için bu idelerin metafiziksel statüsü somut varlıklar üzerine tasarlanmıştır. Yani algılama kabiliyetine sahip varlıkların zihinlerinde ideler olarak yer edinen şeyler gerçekliklerini zihinlerde taşır; fakat bu ideler burada sadece tikel varlıklar olarak bulunurlar, dahası soyut evrensel formlar olarak yer almazlar. Berkeley, tümellerin varlığını reddeder; çünkü onların varlığını kabul ederse, onların tikel zihinlerden bağımsız görünebileceklerinden endişe duyar ve felsefesi özellikle bu türden herhangi bir zihin bağımsızlığını reddetme üzerine inşa edilmiştir. Peki bu durumda, gerçeklik zihne bağlıysa, ama bu gerçekliğin kaynağı benim zihnim değilse, o zaman nedir? Berkeley şeylerin gerçekliği konusunda şöyle bir sonuca varır: Mantıklı şeyler gerçekten vardır ve eğer gerçekten varsa, mutlaka sonsuz bir zihin tarafından algılanırlar. Buna istinaden sonsuz bir zihin ya da Tanrı vardır. Böylece Berkeley, Tanrı'nın zihnindeki idelere ebedi bir varoluş yüklemektedir. Berkeley'in hesabına göre, herhangi bir fenomenin gerçek nedeni bir ruhtur ve çoğu kez bu aynı ruhtur, yani Tanrı'dır. Ve Tanrı bir töz olarak değil zorunluluk olarak vardır (Berkeley, 1906: 65).

Three Dialogues Between Hylas and Philonous (1906) adlı eseri incelendiğinde Berkeley'in esasta iki türlü anlayışa karşı çıktığı görülmektedir. Bir yanda zihnin algılama ediminden uzakta kalan tümellerin varlığına ve diğer yanda da yine algısal faaliyetlerden

uzak maddi tözün, kendi başına var olduğu düşünülen maddi varlıkların varlığına karşı çıkmaktadır. Ona göre ne tümel varlıklar ne de maddi tözler vardır. Dolayısıyla Berkeley ne materyalist gerçekliği ne Platonik idealizmi ne de Descartes'in düalist anlayışını kabul eder. Ayrıca o, Descartes ile sistemleşen birincil ve ikincil nitelikler ayrımını da doğru bulmaz. Maddenin birincil niteliği olan yer kaplamayı tıpkı ikincil nitelikler gibi özneye indirgeyerek idealizme yeni bir perspektif kazandırmıştır. Tıpkı renk, koku, tat ya da gibi yer kaplamanın da cisme ait değildir; fenomenlerin içinde ya da doğasında bu tür sebeplerin gerçek bir varlığı yoktur. Bunların gerçekliği sadece düşünen bir varlığın algısındadır, özneye, zihne ait şeylerdir. Bir şey (tek başına var olan), bizim duyu tecrübemize göre ona 'sıcak' ya 'soğuk' adını verdiğimiz için sıcak ya da soğuktur. (Berkeley, 1906; Heidemann, 2012; Dunham vd., 2014: 76-83).

Diğer yandan idealizme bambaşka bir renk katan ve gerçekliğin doğasına dair sistemli bir felsefi düşünce inşa eden Immanuel Kant'ın idealizmine değinmek kayda değerdir. Kant gerçekliğin doğasına dair ontolojik yargılarda bulunabilmek için varlığı Numen ve Fenomen şeklinde ikiye ayırırken; epistemik yargılarda bulunabilmek için de kavramları (nicelik, nitelik, ilişki ve kiplik altında) on iki kategoriye ayırmıştır. Felsefesindeki bu sınıflandırma metodu, onun idealizminin felsefi gücünü göstermektedir. İlk olarak numen ve fenomen ayrımına değinilecek olursa, Şekil 1'de görüldüğü gibi numenler kendinde şeylerden oluşmakta ve her türlü duyusal algı ve duyumun dışında yer alan varlıklara karşılık gelmektedir. Kant kendinde şeyler ile kendi başına bir doğası olan varlıkları kast etmektedir (Kant, A 360). Ona göre bu alandaki nesnelere duyusal bilgilerin nesnesi değildir, onlar metafizik alanın içerisinde yer almaktadırlar. Tanrı, ruh ve evren gibi postulatlar pratik aklın hâkim olduğu bu alana ait varlıklardır; epistemolojik olarak bu idelerin varlığını kanıtlamaya çalışmak Kant'a göre doğru bir yol değildir. O, bu postulatları inanç alanıyla sınırlandırmaktadır. Çünkü bu idelerin kaynağını duyusal bilginin konusu olan algılar değil a priori bir yargı oluşturur: "Metafizik bilgi sadece a priori yargıları içermelidir." (Kant, 2002a: 14).

NUMEN	FENOMEN
<ul style="list-style-type: none"> • Kendinde Şeyler • Düşünsel • Metafiziksel • Pratik Akıl • İnanç Alanı • Özgürlük • Tanrı, Ruh, Evren 	<ul style="list-style-type: none"> • Somut Şeyler • Algısal-Duyusal • Fiziksel • Teorik Akıl • Bilgi Alanı • Determinizm

Şekil 1: Kant'ın *Arı Usun Eleştirisi* (1993) ve *Pratik Aklın Eleştirisi* (1999) adlı eserlerindeki numen ve fenomen ayrımından yola çıkarak hazırlanmıştır.

Ayrıca Kant insan iradesini, özgürlüğünü pratik aklın bir ürünü olarak değerlendirmekte ve eylemlerin ahlaki boyutunu bu kavram çerçevesinde analiz etmektedir. Söz konusu *Pratik Aklın Eleştirisi*'nde ele aldığı postulat ve kavramlar epistemik yargıların dışında kalan idelerdir. İşte bu noktada Kant idealizminin onto-epistemik hatayı göz önünde bulundurduğu ve bu hatadan kaçındığı vurgusu yapılabilir. Çünkü Kant numen ve fenomen arasına sınır çizerek bir şeyin varlığıyla o şeyin bilgisinin aynı olmadığını ileri sürmüştür. Kısacası ona göre “Görüngüler, kategorilerin birliğine göre nesnel olarak düşünüldükleri sürece, fenomenler olarak adlandırılırlar. Ama yalnızca anlağın nesnelere olan şeyler [ise] numenler olarak adlandırılabilir.” (A 249). Numen ve fenomen ayrımından sonra Kant idealizminin temel taşını oluşturan Kategoriler ayrımına bakılmalıdır.

1. <u>Nicelik</u> Birlik Çokluk Tümlük	2. <u>Nitelik</u> Olgusallık Olumsuzlama Sınırlama
Kategoriler Tablosu	
3. <u>İlişki</u> İltilik ve Kalıcılık Nedensellik ve Bağımlılık Ortaklık	4. <u>Kiplik</u> Olanak - Olanaksızlık Varlık - Yokluk Zorunluk - Olumsuzluk

Şekil 2: Kant'ın *Arı Usun Eleştirisi* (1993) adlı eserindeki Kategoriler Tablosundan uyarlanmıştır (B 106)

Kant'a göre bazı kavramlar duyuşal algılara ait kavramken bazıları da salt aklın ürünü olan kavramlardır. Bu kavramlar zihinde a priori olarak kavranır ve hiçbir şekilde duyuşal algılamayla üretilmezler. Kant bu salt aklın kavramlarını sistematik bir şekilde bölümlere ayırır ve bu kavramları sınıflandırarak kategorize eder. Şekil 2'de de görüldüğü gibi salt aklın kavramlarını dört farklı grup altında ve her bir grupta üçer kavram kümesi olacak şekilde toplam on iki kategoriye ayırmıştır. Nicelik, nitelik, ilişki ve kiplik mantığın dört ana yargısını oluşturur ve bu sınıflandırmaların altındaki her ilk iki yargının sentezinden dolayı üçüncü yargı ortaya çıkmıştır. Örneğin Nicelik yargısı altında bulunan birlik ve çokluk kategorilerinin sentezinden tümlük kategorisi; Nitelik yargısı altında bulunan olgusallık ve olumsuzlama kategorilerinin sentezinden de sınırlama kategorisi meydana gelmektedir. Aynı şekilde İlişki yargısı altında bulunan 'ilinti ve kalıcılık' ile 'nedensellik ve bağımlılık' kategorilerinin sentezinden ortaklık kategorisi; Kiplik yargısı altında bulunan 'olanak ve olanaksızlık' ile 'varlık ve yokluk' kategorilerinin sentezinden de ortaklık kategorisi oluşmaktadır. Peki Kant bu sınıflandırılmış kategorileriyle neyi inşa etmeye çalışır, şimdi bu konudan hareket edilecek olursa, ne söylenebilir? Öncelikle Kant'ın bu sınıflandırmayı zaman ve mekân formu içerisindeki herhangi bir nesnenin belirlenimi için yaptığı ifade edilebilir. Örneğin zaman ve mekân formu içerisindeki bir masa kategorik olarak incelendiğinde, zihinde belli bir niceliğe ya da niteliğe sahip olmalıdır. Yani masanın şekli, rengi, sayısı vb. şeyler zihinde kategorik anlamda bir

senteze ulaşmaya ve sonunda masaya dair bir çıkarımda bulunmaya neden olur. Fakat burada dikkat edilmesi gereken temel nokta Kant'a göre nicelik ve nitelik gibi yargılar ya da yüklemeler nesnenin yani masanın kendisine ait yargılar değildir. Bunlar aklın kategorik sentezleridir, akıl bu sentez sayesinde algılar çokluğunu kendi içinde kurallı ve bağlantılı bir şekilde düzenler. Nicelik, nitelik, ilişki ya da kiplik gibi yargılar ontolojik olarak algılama sonucu nesneden türetilmiş yargılar değildir; bizzat düşünceye, akla ait kavramlardır. Bunlar fenomenlerin genel yasal düzeni olarak doğayı ve nesnelere kendimiz için inşa edebilmemizi sağlayan bir bilgi aracıdır. (Kant, 1993; Cassirer, 1996: 185-205).

Kısacası salt aklın kategorileri fenomenlerin gerçekliğini mümkün kılmakta ve onları bilimsel bir zeminde değerlendirirken nesne konumuna getirmektedir. Bu kategoriler sayesinde sentetik yargılar ortaya konabilir ve fenomenlerin gerçekliği mantıksal olarak analiz edilebilir. Böylece Kant, idealizme sistematik bir hava katmıştır. Onun idealizmiyle birlikte gerçekliğin doğasına dair felsefi anlayış daha anlaşılır bir duruma girer. Kategorilerle birlikte Kant'ın numen ve fenomen ayrımı gerçekliğin doğasıyla gerçekliğin bilgisinin farklı konular olduğunu göstermektedir. Bir yanda düşünülebilir dünya diğer yanda duyumsanabilir dünya yer almaktadır. Bir yanda a priori yargılar diğer yanda duyusal algılamayla birlikte oluşan a posteriori yargılar bulunmaktadır. Fakat iki yargının da bulunduğu temel nokta Kant'a göre insan deneyimidir. Çünkü deneyim sırasında hem duyusal verilere hem de aklın a priori yargılara göre aktif olarak işlemesi sağlanmakta ve bu yargılarla da fenomenal dünyanın ve tüm fenomenlerin oluştuğu genel çerçeve ortaya konmaktadır. Dolayısıyla duyulur dünya ve fenomenlerin, onun temel yapısına katkıda bulunan insan zihninden tamamen bağımsız olmadığı anlaşılmış olur. Böylece tıpkı Kopernik sistemindeki gibi hem gök cisimlerinin hareketleri hem de diğer her şeyin etrafında döndüğü durağan bir cisim olmayan Dünya'nın hareketi; Kant'a göre hem duyu hem de salt aklın, duyusal dünyanın bilgisini inşa etmek için birlikte çalışmasına benzetilmektedir. Bu yüzden Kant Kopernik benzeri bir devrim yaptığını ifade etmekte ve gerçekliğe dair yeni bir felsefi yöntem kazandırdığını ima etmektedir (Cassirer, 1996: 161; Paiva, 2017: 10-12; Rohlf, 2020).

Öte yandan idealizmin gelişmesinde katkısı olan bir diğer filozof George Wilhelm Friedrich Hegel'dir. Hegel'in idealizmi düşünce ve varlığı ya da akıl ve gerçekliği birleştiren bir yapıdadır. Düşünce Tinin en yüksek noktasıdır (1995: 49). Ona göre,

düşünme ve varlığı temelde zıt olarak değerlendirmek; çelişkilere, çatışıklara ve diğer şaşkırtıcı eksikliklere yol açan tutarsızlıklara sebep olmaktadır. Dolayısıyla bu eksiklikleri giderecek idealist bir felsefi sistem, altta yatan temel karşıtlıktan kurtulmalı ve düşünme ile varlığın karşıt değil, nihayetinde aynı şey olduğu göstermelidir. Yani Hegel'in anlayışına göre maddi olan her şeyin öznel-zihinsel bir şeye indirgenebileceği ve böylece idealizmi onayladığı ya da zihinsel her şeyin maddi bir şeye indirgenebileceği ve böylece materyalizme yol açtığı indirgemeci bir program kendi içinde anlamsızlıkları barındırmaktadır. İfade ettiği üzere ikiye ayrılan veya ayrıştırıcı bir konum, 'bizim için' bir dünya ile 'kendinde' bir dünya arasında ayırım yapılması gerektiği iddiasına dayanan, birincisinin özne-bağımlı ve bu anlamda idealist bir dünya olduğu, ikincisi, herhangi bir öznel bilişsel araçla özünde tamamen erişilemez olmasına rağmen gerçek bir dünya olduğu iddiasına dayanan bir projeden kaynaklanmaktadır. Hem öznel idealizme hem de materyalizme birbirini dışlayan biçimleriyle itirazlar etmiştir. Hegel'e göre ne varlık kendi başına maddi bir şeydir ne de bireysel anlamda bilince ait öznel bir şeydir; o, mutlak bir şeydir. Varlık ve düşünce birbirinden ayrıştırılamaz bir bütündür. Dahası ona göre düşünce ya da akıl tinseldir, Tanrısaldir (1995: 79). Diyalektik bir anlayış geliştiren Hegel, ayrıştırıcı bir varlık anlayışı gütmünün karşısında sentezci bir yaklaşım güder. Örneğin özne ve nesne ayırımından ziyade bu ikisini kapsayan bir sentezle hareket eder ve ona göre ne şeyleri dışlayan düşüncelerle ne de düşünceleri dışlayan şeylerle ilgilenen yaklaşım, her şeyden önce düşünme ve varlığın, özne ve nesnenin antitezlerini mümkün kılmaktadır. Diğer bir taraftan gerçeklik diyalektik ile bağlantılı bir şekilde Hegel'e göre tarihsel bir süreçtir. Çünkü ona göre bilince ulaşmak "tefekürle değil, toplumsallıkla" mümkün olacağı için varlıksal/düşünsel gerçekliğin tarihi bu toplumsallık süreciyle kendini gösterir. Bu süreçle oluşan tarih, her birinde varlık ile düşüncenin özdeş olduğu ve içsel çelişkisi nedeniyle kendini olumsuzlayıp aştığı momentlerden meydana gelir; tarihin hareketi diyalektiktir, dolayısıyla gerçekliğin kendisi de diyalektiktir. Görüldüğü üzere Hegel için gerçekliğin doğası, diyalektik bir süreç, yani tarihsel bir süreçten ibarettir (Hegel, 1986; Williams, 1985: 602; Kojeve, 2004: 205). Dolayısıyla Hegel'in nesnel, mutlak idealizmi akıl ve gerçekliği sentezleyen bir yaklaşım ve diyalektik bir yöntem ile tarihsel süreci içerisinde barındırmaktadır.

1.1.3. Değerlendirme

Metafizik temelde gerçekliğin doğası onto-epistemik tespitlerle iki farklı felsefi görüş etrafında şekillenmiştir. Metafiziğin bu iki ayağını bir yanda materyalizm diğer yanda idealizm oluşturmaktadır. Esasında metafiziğe dair tartışmaların gerçekliğin özüyle ilgili anlaşmazlıklardan kaynaklandığı görülür. Bu anlaşmazlıkların felsefe tarihi boyunca devam ettiği söylenebilir. Gerçekliğin özü maddi mi yoksa değil mi? Maddi ise nasıl bir maddeye karşılık gelir? Değilse maddi olmayan bu şey, nasıl bir şey? İdea mı, akıl mı, Tanrı mı, düş ya da hayal mi? Ya da ne maddi ne de maddi olmayan belirsiz biçimde, kendinde bir şey mi? Ya da yokluk mu? İşte materyalizm ve idealizm tam da bu sorulara cevap bulmak için yüzlerce yıldır felsefi tartışmalarla süregelmiştir. Materyalistin bakış açısında gerçekliği oluşturan varlığın özü maddi, cisimsel bir töz iken idealistin bakış açısında bu öz maddi olmayan yapıdadır. Aslında basitçe ifade edildiğinde bu iki metafizik anlayış öze dair taban tabana zıt görünür. Biri tez diğeri antitezdir. Fakat her ne kadar ilk etapta bu şekilde anlaşılrsa da konunun detayına girildiğinde gerçekliğin doğası gereği işler karmaşıklaşır. Çünkü hem materyalizm hem de idealizm özünde metafiziktir ve metafizik tartışmaları barındırır.

Bir materyalist için gerçekliğin özünün maddi olduğunu söylemek ile bir idealist için gerçekliğin özünün idea olduğunu söylemek, görülen o ki, tartışmayı bir yerde inanca bağlamaktan kurtaramaz. Söz konusu zihinsel ya da duyuşsal olarak yapılan ispatlar özünde zorunlu olsun ya da olmasın ‘öyle olduğunu kabullenmeye’, ‘öyle olduğuna inanmaya’ dayanır. Buna ister epistemik inanç ister başka bir inanç denilsin, zihinsel gerçeklikler insana dairdir. Epistemik gerçekliğin doğası budur (Rescher, 2010: 88-119). Sonuçta uzun uzadıya her boyutuyla düşünüldüğünde hem duyularımızın hem de aklımızın yeri geldiğinde bize oyun oynadığı, bizi yanılttığı bir gerçektir. Bilim tarihi bu yanılgılarla doludur. Rescher’in (2010: 92) da vurguladığı gibi, “Gerçekliğe ilişkin bilimsel tanımımız, gerçekte görüldüğü kadarıyla kabul edilemeyen, zihin tarafından tasarlanmış, insan yapımı bir eserdir.” Peki bu durumda gerçekliğin özüne dair gerçek bir kanıya nasıl sahip olabiliriz? Gerçekliği oluşturan varlıklar maddi ya da tinsel ya da başka bir formda olabilir. Fakat ne olursa olsun sonuçta gerçekliğin özü ona inanmamıza bağlıysa, peki bu durumda hangisine inanmalıyız? Gerçekliği maddi varlıklar mı oluşturur, tinsel varlıklar mı? Yoksa gerçeklik başlı başına bir simülasyondan mı ibaret? Ya da J. Baudrillard’ın (2005: 53) ifade ettiği gibi gerçek varlıklar aslında birer sanal

varlıklar mı? Gerçekliği anlama ve anlamlandırma çabasında diyalektik bir bakış açısıyla, materyalizm ve idealizmin karşısına bir sentez konulabilir mi? Madde tez, idea anti tez ve sanal da sentez olabilir mi? Peki bu durumda sanal nedir? Gerçekliği anlama ve anlamlandırma diyalektiğinde şimdi sanalın ne olduğunu analiz etmekte fayda var.

1.2. Sanal Kavramı ve Sanal Dünyanın Temel Unsurları

Bu bölümde öncelikli olarak sanalın ne olduğuna ve kavramsal olarak felsefe tarihindeki serüvenine değinilmiştir. Ardından sanal alan, sanal mekân, sanal varlık, sanal özne, sanal nesne, sanal algı ve sanal deneyim gibi sanal dünyadaki temel unsurların ne olduğuna ve bunların felsefi analizine yer verilmiştir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta teknolojik anlamda sanala dair açıklamalardan ziyade kavramsal ve felsefi bir yaklaşımın ön planda tutulduğudur.

1.2.1. Sanal Kavramı ve Kökeni

Son yıllardaki teknolojik gelişmeler “Sanal” kelimesinin gündelik hayatın içerisinde yaygın bir şekilde kullanılmasına imkân tanımıştır. Günümüzde hemen hemen her alanda rahatlıkla bu kelimeyle karşılaşabiliriz. Örneğin bir okuyucunun sanal bir kütüphanede sanal bir kitaptaki bir bölüme bakabilmesi, bir öğretmenin öğrencilerine sanal bir kampüste not verebilmesi, bir müşterinin sanal banka aracılığıyla banka ekstresini kontrol edebilmesi, bir mimarın sanal binalarla yeni simülasyon şehri inşa edebilmesi, bir doktorun sanal bir bedendeki sanal organlar sayesinde öğrencilerine o organlara dair tüm detayları somut bir şekilde gösterebilmesi ya da şu an okuduğunuz metnin sanal bir klavye üzerinden sanal harflerle yazılmış olması gibi daha birçok durum örnek gösterilebilir. Bu kavram günlük hayatımıza o kadar etki etmiştir ki günümüzde neredeyse her şeyin bir sanal karşılığı ya da temsili vardır. Dolayısıyla sanalın, günümüz dünyasında hemen hemen her alanda hayatın içerisinde yer aldığı ifade edilebilir. Ne var ki bu kadar popüler olmasına rağmen, bu kavramın kökeni hakkında şüphe uyandırıcı tartışmaların olduğu görülmektedir (Bas, 2015: 81). Öyle ki, pek çok araştırmacıya göre sanal kelimesinin kökeni Latince “virtualis” kelimesinden ve bu kelimenin de *erdem* ya da *güç* anlamlarına gelen “virtus” kökünden geldiği düşünülmektedir (Baldwin, 1991: 763; Heim, 1993: 131-132; Dacjuk, 2008: 17-18; Burt, 2009: 51; Heim, 2014: 111). Fakat sanalın kökenine dair kaleme aldığı *Origin of Virtuality* adlı çalışmasında Antoni Biosca

Bas durumun böyle olmadığını, detaylıca araştırıldığında ortada büyük bir belirsizliğin bulunduğunu ifade etmektedir (Bas, 2015: 81-83).

Kavramın kökeni üzerine yapılacak detaylı bir araştırma, sonraki bölümlerde ortaya çıkabilecek belirsizliğin netleşmesine katkı sağlayabilir. Bu temelde ilk olarak James Mark Baldwin'ın felsefe ve psikoloji alanları için editörlüğünü yapmış olduğu sözlüğe, yani *Dictionary of Philosophy and Psychology* adlı esere bakılabilir. Bu eserde sanalın kökeni hakkında üç farklı anlamın yattığı vurgulanmakta ve farklı kullanımlarına yer verilmektedir (Baldwin, 1991: 763):

Virtual: Lat. virtue, strength, from vir, a man; Ger. virtuell; Fr. virtuel; Ital. virtuale. Sanal (1) X olmayan (burada -X ortak bir isimdir), ancak yine de X'in etkinliğine sahip olan bir şeydir (2) Potansiyel X, X'in doğasına sahiptir, ancak fiili(aktüel) etkisinden yoksundur. [Örneğin] sanal hız (dinamik) bir şeydir, yer değiştirmeden olan bir hız değil; fakat "hızda kazanılan güçte kaybedilir" formülündeki hıza eşdeğerdir. Milton, meleklerin sanal mı yoksa anında temasa mı sahip olduğunu soruyor. Bu nedenle, güneşin yani verimliliğinin de yeryüzünde, sanal olduğu söylendi. (3) Sanal bazen etik bir alışkanlık anlamında erdemle ilgili anlamında kullanılır.

Baldwin burada ilk olarak (1) sanalın herhangi bir etkinliğe sahip olmadan sadece şey olduğunu vurgular; yani sanal bir kalem, herhangi bir kalemin etkinliğine sahip olan bir kalem değil, onu temsil eden ama o, sadece kendi başına bir şeydir, gerçek hayatta kalem etkisini gösteremez. İkinci anlamında (2) sanalın potansiyel ile karıştırıldığına vurgu yapar. Bir şeyin potansiyel ve aktüel hallerinin farklı olduğunu ve sanalın da birçok noktada potansiyelin karşıtı olarak aktüel olana eşit olması gerektiğini ifade eder. Yani burada sanal üzerinden gerçekliğin potansiyel ve aktüel ayırımına değinir. Üçüncü anlamında ise, (3) bambaşka bir alana kayarak sanal kavramının erdem kavramıyla aynı kökten geldiğini aktarır. Fakat Baldwin'e göre sanalın gerçek anlamı ikincisinde vurgulandığı üzere aktüel olan, potansiyelin karşıtı olandır. Baldwin daha sonra bu kavrama felsefe tarihinde sanal bilgi adı altında yeni bir form kazandıran kişinin Skolastik dönem filozofu Johannes Duns Scotus olduğunu söyler. Hatta onun ifade ettiği üzere bu kavram "Scotus terimi" olarak adlandırılır (1991: 763).

Aynı şekilde Michael Heim de sanal kavramının günümüzdeki anlamına benzer bir anlam taşıması noktasında bu kavramı formüle eden kişinin Duns Scotus olduğunu söyler (Heim, 1994: 131). Sanal Gerçekliğin metafiziğini araştırdığı eserinde Heim (1994: 131) bu konuyu şöyle aktarır: "Sanal gerçeklikteki sanal, Orta Çağ Avrupa'sında

formüle edilmiş bir dilsel ayrıma kadar gider. Orta Çağ mantıkçısı John Duns Scotus bu terime geleneksel çağrışımlarını verdi.” Ayrıca Heim özellikle Scotus’un sistemleştirmesinden sonra sanal teriminin, gerçeklik teorisinin merkezinde yer aldığını vurgular. Çünkü Duns Scotus’a göre bir objenin kavramı ampirik gözlemlerden farklı olarak sanallaştırıcı ampirik nitelikler de içermektedir. Ona göre, bir şeyin niteliklerini açığa çıkarmak için deneyimlerimizi kazmamız gerekse de gerçek şey zaten çeşitli ampirik niteliklerini tek bir birlik içinde içerir, ancak onları sanal olarak içerir. Sanal teriminin, gerçeklik ile deneyimlerimiz arasındaki boşluğu kapatacağını vurgular. Sanal alanın -doğal bedensel alanın aksine- şeylerin bilgisel eşdeğerini içerdiğini ifade eder. Ona göre sanal ortamlar, doğrudan fiziksel veya doğal gerçekliklerle uğraşyormuşuz gibi hissetmemizi sağlar (Heim, 1994: 132). Ayrıca Heim’e göre felsefe tarihi boyunca süren gerçeklik tartışmalarının önemli bir dönüm noktası olan nominalizm çağının başlangıcında, Duns Scotus ile birlikte sanal varoluşun değeri bu tartışmalara dahil edilirken nominalistler tarafından da önemli ölçüde eleştirilmiştir. Heim’in vurguladığı gibi sanal üzerine yapılan tartışmalar esasında gerçeklik tartışmalarından başka bir şey değildir (Heim, 1994: 159-161).

Sanal kavramının kökenini Duns Scotus’a dayandıranlardan bir diğeri de Alexander Wilson’dur. Onun ifade ettiği üzere Duns Scotus, sanal kavramını teoloji bağlamında kullanmıştır. Bu kavram, ilahi vahiy veya dogmaya başvurmadan, aklın rasyonel meşguliyetleri aracılığıyla Tanrı’nın doğasını tartışmak için bir araçtır. Şöyle ki bu kavramı detaylandırmak için Duns Scotus *Felsefi Yazılar*’da “İnsan aklının, mevcut yaşamda, Tanrı’nın kavrandığı basit bir kavrama sahip olması doğal yollarla mümkün müdür?” (Scotus, 1963: 17) şeklinde bir soruyla konuya girer. Ve bu soruya verilecek olumlu bir yanıt ona göre, yaratılmış ile yaratılmamış arasındaki bir köprüyü zorunlu kıldığı gibi, varoluş ile öz arasındaki bir köprüyü de zorunlu kılmaktadır. Bundan dolayı bir yanda varlığa yönelik tartışmalar sağlıklı bir şekilde tartışılabilirken, diğer yanda da aşkın olana yönelik dünyevi cevaplar ortaya konulabilmektedir. Öyle ki, Wilson’un da düşüncesine göre Duns Scotus’un formüle ettiği bu sanallık fikri, kategoriler arasındaki aşkın boşlukları kapatmanın bir yoludur ve ilahi olanı doğallaştırma stratejisinin bir parçasıdır, çünkü bu fikir sonsuz varlık kavramını Tanrı’nın mükemmelliklerine fiilen eşdeğer olarak düşünmemize olanak tanımaktadır. Var olmak, ona göre niteliklere sahip olmaktır ve nitelikler her zaman varlıklara bağlı olarak gelir. Dolayısıyla Duns Scotus’a

göre, var olan tüm şeyler kendi özelliklerini ve niteliklerini sanal olarak içerir ve bu tür şeylere ilişkin herhangi bir nihai bilgi, söz konusu olan şeye her zaman sanal olarak dahil olur. Bu noktada Wilson sanal hakkındaki bu açıklamalarıyla Duns Scotus'un burada natüralizme karşı bir hamle yapmadığını, aslında sanalı ilahi olanı doğallaştırma yönteminin bir parçası olarak kullandığını ifade etmektedir. Kısacası Wilson'a göre sanal, olan ile olduğu söylenen şeyler arasındaki ya da sezgi ile varlığın gerçek bir varlık olarak dışsal tezahürü arasındaki denkliği sağlayan şeydir. Hiç var olmamak, sanal olarak varlığın kanıtlarını içermek demektir. Dünyadaki her şey, eğer varsa, onu tanıyabileceğimiz tüm sanallıkları içerir. Çünkü sanal; nesnel ve nitelikleri, öznel ve yüklemeleri, potansiyel işlemler ve bunların geçici gerçekleştirmeleri arasındaki haritayı koruyan ilkel bir yapı kavramıdır (Wilson, 2021: 1, 13).

Benzer olarak Sergey A. Dacjuk da sanal kavramını formüle eden kişinin Duns Scotus olduğunu ifade eder. Dacjuk'a göre ruhun hiyerarşisinde bir ilişki olarak sanallık kavramı ilk olarak Thomas Aquinas tarafından tanıtılmıştır. Ancak varlığın özle ilişkisi olarak daha gelişmiş bir sanallık anlayışı yani günümüze kadar gelecek olan tartışılan anlamına Duns Scotus tarafından yön verilmiştir. Duns Scotus varlığın tüm özelliklerinin sanal olarak varlığa dahil olduğunu savunmaktadır. Dacjuk'un aktardığı üzere Duns Scotus, Aristoteles'in Tanrı'nın varlığına yönelik kanıtlamaları yetersiz bulur ve onu bu noktada eleştirir. Fakat Dacjuk'a göre Duns Scotus Aristoteles'i her ne kadar eleştirse de ondan toplumsallığın ve sanallığın önceliği konusunda önemli ölçüde etkilenmiştir. Çünkü Duns Scotus için *sanallık*, nominal bir kavramın varoluşla değil, özün varoluşla ilişkisinin yoludur; sanalın varoluşla ilişkisi sosyal varlık olan insan toplumunun özünü oluşturur. Ayrıca Duns Scotus bir şeyin kavramının, bazı mevcut nitelikler gibi biçimsel olarak değil, sanal olarak ampirik nitelikler içerdiğine inanmaktadır. Bir şeyin özelliklerini anlamak için öznel deneyimimizi araştırmamız gerekir; çünkü ona göre bir şeyin basit bir algısından bu özellikler belirlenemez (Dacjuk, 2008: 17). Dacjuk'a göre sanal farazi veya hayali değildir, çünkü sanal tamamen öznel içerik anlamına gelmez. Sanal var olmayan değildir, ona gerçek varoluş da yükleyemeyiz. Sanal içeriği anlama konusunda nesnel ve öznel olarak net bir ayrımının olmadığı, fakat bu farklı içeriklerin birbirine karıştığı ve ayırt edilemez hale geldiği ortadadır. Aynı şekilde sanal, potansiyel olanın içeriğinden farklıdır, sadece teorik

gelenekten (aktüel-potansiyel ayrımından) bile hareket ederek sanal ve potansiyel arasındaki farklılığı görülebiliriz (Dacjuk, 2008: 17-20).

Her ne kadar birçok kaynak sanal kavramının temel inşasını Duns Scotus'a dayandırmış olsa da bu alandaki bazı araştırmacılar bu durumu kabul etmezler. Özellikle Antoni B. Bas bu alanda yapmış olduğu çalışmalarıyla tartışmaya farklı bir bakış açısı getirmiştir (Bas, 2015). Bas'ın diğer düşünürlerden farkı sanalın kökenine yönelik çok derinlemesine bir araştırma yapmış olmasıdır. *Origin of Virtuality* adlı çalışmasında sanal kavramının kaynağına iner ve felsefi tutumuyla konuya farklı bir boyut kazandırır. Ona göre sanalın kökeni birçok araştırmada üstün körü geçilen ve Duns Scotus'a dayandırılacak kadar açık bir tutum sergilenen açık bir konu değildir, böyle bir konu üzerinde büyük belirsizlikleri taşıyan bir konudur; çünkü sanalın kökeni şüpheli tartışmalardan oluşmaktadır (Bas, 2015: 81). Bas'a göre sanal kelimesinin Latince *virtualis*'ten geldiğini ve bu Latince kelimenin kendisinin "erdem" anlamına gelen "virtus" kavramından türediğini savunan yaklaşım, büsbütün yanlış olmasa da doğru da değildir. Çünkü ona göre bu yaklaşım çözülmemiş bazı soruları havada bırakmaktadır. Bu durumu şöyle ifadelendirmektedir:

Meraklı bir okuyucu olarak, terimin kökenine biraz daha bakacak olursanız, Latince sıfat *virtualis*'i bulmak için bazı Latin sözlüklerine başvurabilirsiniz. Şaşırtıcı bir şekilde, terimin lise veya üniversite yıllarında kullanmış olabileceğiniz Latince sözlüklerde yer almadığını fark edeceksiniz. Aramanızda ısrar edecek olursanız, F. Gaffiot'un Hachette sözlüğü veya büyük Oxford Latin Sözlüğü gibi Latince'lerin çalışacağı türden daha özel sözlüklere başvurabilirsiniz. Yine, *virtualis* teriminin görünmediğini kabul edeceksiniz. Şaşkın ve çaresiz – Du Cange Orta çağ Latincesinin geniş sözlüğüne başvurmanız gerektiği sonucuna varabilirsiniz. Bununla birlikte, şaşkınlık ve çaresizlik içinde, o sözlükte bile *virtualis* kelimesinin hala geçmediğini fark edeceksiniz (Bas, 2015: 81).

Görüldüğü üzere *virtualis* kelimesinin o dönemi yansıtan Latince sözlüklerde herhangi bir kullanımının olmadığını vurgular. Bas'ın araştırmalarına göre *virtus* ya da *virtualis* sözcükleri birçok Latince sözlükte geçmemektedir. Ayrıca Bas, sanal kelimesinin kökeninin *virtualis*'ten ve *virtualis*'in de *virtus*'tan geldiği kabul edilirse, "Erdem ile sanal arasındaki anlamsal ilişki belirsizliğini" (2015: 82-83) de ortadan kaldırması gerektiğinin altını çizer. Çünkü ona göre "Erdem kötülük ve günaha karşı, iyi işler yapma eğilimi olarak anlaşılır. Açıkçası, bu anlamın bugünlerde sanal ile anlaşılacak şekilde çok az veya hiç ilgisi yok[tur]" (Bas, 2015: 83).

Bas'ın çalışmalarına detaylıca bakıldığında sanal kavramının etimolojisine ve bu kavramın literatüre girdiği ilk eserlerdeki anlamlarına karşılaştırmalı bir şekilde yer verildiği göze çarpar. Ona göre sanal 12. yüzyılda bazı yazarların çalışmaları sonucunda ortaya çıkmıştır. Ayrıca o, 12. yüzyıldaki bazı yazarların eserlerinden yola çıkarak sanal kavramının bazı yazarlarda erdeme, insan ruhuna karşılık geldiğini bazı yazarlarda da güç, kuvvet anlamlarına geldiğini vurgular. Fakat onun ifadesine göre sanal kavramı farklı anlamlar taşısa da bu kavram “Yalnızca felsefi veya teolojik kavramlar için kullanılan XII. yüzyıldan kalma skolastik bir yaratımdır.” (Bas, 2015: 97). Yani sanal terimi literatüre girdiği ilk yıllarda sadece felsefe ve teoloji alanlarında kullanılmıştır. Daha da spesifik bir tutumla aktarılacak olursa bu alanların sadece etik ve din alanlarıyla sınırlı olduğu görülür.

Ona göre sanal üzerinde önemli çalışmaları bulunan filozoflardan biri Thomas Aquinas'tır. Aquinas virtualis ve virtus arasındaki benzerliğe dikkat çekerek virtus'a “ahlaki erdem” anlamını kazandırdığı gibi bazı kullanımlarda da “zorla dayatma” anlamı verdiğini de ifade eder (Bas, 2015: 99). Virtus'tan türeyen virtualis sıfatının da “güç, kuvvet” anlamına geldiğini vurgular. Ayrıca virtualis'i temas anlamında da kullanan Aquinas, teması sanal temas ve bedensel temas diye ikiye ayırır. “Bedensel temas, örneğin birisi başka bir kişiye dokunduğunda, iki beden arasındaki fiziksel temastır. Sanal temas, varlık hallerini etkiler ve bedenlerdeki özelliklerin değişmesine neden olur. Aquinas üzüntü örneğini kullanır, çünkü üzgün kişi üzüntüsünü bir başkasına aktarabilir: Dolayısıyla kısaca bu temas türleri, iki bedenin birbirine değmesi ve sanal olarak hüznün de kederin varlığına dokunmasına denir.” (Bas, 2015: 101). Aquinas temas türlerinden yola çıkarak virtualis'in daha çok ilk teması, ilk hareketi başlatan anlamına geldiğinin altını çizer. Yani güç, kuvvet anlamına gelen virtualis eylemlerin ve hareketin kaynağı, temel gücüdür. Bu yüzden her şeyin varlığı aslında kendisinin temel kaynağında, kendi özündedir. Örneğin ağacın tohumunda hemen hemen bütün ağaç bulunurken, spermde de sanal olarak bir insanın tüm vücudu bulunur. Bu nedenle ona göre her nedenin sanal bir etkisi vardır (Bas, 2015: 101).

Bu temel doğrultusunda Bas, Thomastik bir kavram olan *virtus* ve *virtualis*'in Aristotelesçi *δύναμις*¹⁵ (*dynamis*) kavramından geldiğinin altını çizer. Çünkü ona göre bu kavram detaylıca incelendiğinde Aristoteles'in kuvve ve fiil ayrımı görebilmektedir. *Dynamis* bir değişim ilkesidir. Aristoteles'e göre varlık kuvve halden fiil hale geçerek hareket eder ve değişim, oluşum gerçekleşir. Hareket eden, fiil halde bulunan her varlığın içinde kuvve hali vardır ve varlık fiil halini, içinde bulunan bu kuvve hale göre gerçekleştirir. Yani bir tohumun içinde ağaç olma potansiyeli vardır ve bu tohum fiil hale geçerek özünde bulunan ağaç olma varlığını ortaya çıkarır. Görülüyor ki, *dynamis* tohumun özünde saklı olan ağaç olma imkanıdır. Tohum özünde bulunan bu güç sayesinde ağaç olur, *dynamis* bu değişimi sağlayan ilkedir. Bas'a göre Aquinas işte bu noktadan yola çıkarak Aristoteles'i Hristiyan teolojisine bağlamayı hedeflemektedir. Çünkü Aquinas Aristoteles'in *δύναμις* kavramını tercüme etmek için *uirtus*'u kullanılmıştır. Aquinas'a göre *virtus* Aristoteles'in *dynamis* kavramından gelmektedir. Aquinas bu kavrama Hristiyan inancıyla yeni bir anlam kazandırmıştır. Bas bu durumu şöyle aktarır (Bas, 2015: 106-7):

Aristoteles'in "potansiyel" olarak kabul ettiği şeyi, Patristik yazarlarının "mucizevi" olarak kabul ettiği şeylerle ilişkilendirir. Yani, Aristotelesçi *dynamis*, aslında, "güç"ün bir "fiil" olup olmadığına karar veren ilahi iradeye bağlı olan bir *virtus*'tur. Var olan kudret aslında Tanrı'ya bağlı bir unsurdur ve bu önemli nüans ancak *virtus* teriminin kullanılmasıyla korunabilir. Aristotelesçi *δύναμις*'in (Aquinas tarafından kabul edilen) geçerli bir çevirisi olan *potentia* sözcüğü, tüm bu dini anlamını yitirirdi. Vulgate'de *potentia* teriminin yalnızca insan gücünü belirtmek için görüldüğü ve asla ilahi güç göstermediği zaman özellikle açıktır. Bu anlamda, Aristoteles'in *δύναμις* adlı eserinin Latin Patristikleri cinsinden tercümesi, Yunan felsefesini Hristiyan teolojisine bağlamayı başarır. Böylece Yunan Klasik geleneğini Patristiklerle birleştirir. Her iki kaynağın geleneği olmasaydı, Aquinas'ın anladığı gibi sanallik doğmazdı. Bu anlamda *virtus* seçimi Skolastisizm bağlamında mükemmeldir. *δύναμις* ve *virtus* arasındaki denklik bir kez netleştikten sonra, *δυναμικός* sıfatının *virtualis* olarak çevrilmesi gerektiği de açıktır. Aziz Thomas'ın çalışmasından itibaren "sanal"ın anlamı kesin olarak belirlenmiş ve tanımlanmıştır.

¹⁵ Aristoteles'in *Metafizik* kitabında bu kelimenin *δύναμις*, yani *dynamis* kelimesinin Aristoteles için ne anlamda kullanıldığını görebiliriz. "O, *dynamis*'in iki anlamını birbirinden ayırır: Bunlardan biri kelimenin Yunan dilinde alışlagelen anlamı, yani bir şeyin bir başka şeyde herhangi bir cinsten bir değişime meydana getirme *kuvvet*'i, gücüdür. Aristoteles'in özellikle ilgilendiği diğer anlam ise bir şeyin bir halden diğer hale geçebilme gücüdür. Aristoteles, açık olarak, kuvve kavramının tanımlanamaz olduğunu görür. O, sadece özel örneklerine işaret etmek suretiyle kuvvenin doğasını belirtebilir: Fiilen kuvveye olan durumu, bina yapan birinin bina yapmasını bilen birine, uyanık bir insanın uyuyan bir insana, gören birinin görme duyusuna sahip olan ancak gözleri kapalı olan birine, bir maddeden meydana gelmiş olan bir şeyin maddesine, mamul bir ürünün ham maddeye olan durumu gibidir." (Aristoteles, 1996: 63) Detaylı bilgi için *Metafizik* 1045b 35, 1046a 15, 1048a-b paragraflarına bakılabilir.

Görülüyor ki Bas sanal kavramının kökenini Aquinas üzerinden Aristoteles'e dayandırmaktadır. Ve ona göre sanal kavramının anlamı Aquinas ile birlikte tanımlanmış ve belirlenmiştir. Aquinas'ın çalışmalarından sonra yirminci yüzyıla kadar uzanan kullanımına baktığımızda, sanal kavramının anlamının aynı kaldığı görülmektedir. Bas, sanal kavramının günümüze kadar ulaşan anlamına *Thomastik* kavram adını verir: "Thomas'ın çalışmasından sonra *sanal* terimi genellikle Thomistik kavramıyla örtüşmektedir. Bu sanallık kavramı XX. Yüzyıla kadar aktarıldı ve günümüzde modern bilgisayar diline dahil edildi." (Bas, 2015: 107).

Diğer taraftan sanal kelimesinin orta çağdan yirminci yüzyıla kadar sürececek olan anlamının Thomas Aquinas'a dayandığını söyleyenlerden biri de Michael Heim'dir. *The Metaphysics of Virtual Reality* adlı çalışmasında daha önce de ifade ettiğimiz üzere sanalı sistemleştiren kişinin Duns Scotus olduğunu ifade etmiş olsa da daha sonra yayınlamış olduğu *The Paradox Of Virtuality* (2014) adlı çalışmasında farklı bir tutum sergiler. Heim bu çalışmada Duns Scotus'tan geriye giderek Aquinas'ın kullanımına yer verir. Ona göre sanal kelimesinin kökeni uzun bir tarihe sahiptir ve bu kavram tarihsel süreç içerisinde farklı anlamlarda kullanılmıştır. Bu durum son yıllarda, bu alandaki, bazı felsefi tartışmaları tetiklemektedir: "Sanallık semantiğindeki aşama dalgalanmalarının uzun bir geçmişi vardır. Dil tarihindeki bu makro aşamalar, son 30 yıllık teknolojik değişim boyunca mikro ölçekte neler olup bittiği konusunda bizi uyarıyor." (Heim, 2014: 111). Tarihsel sürecinde aldığı anlamlarla günümüzdeki anlamı arasında bir paradoks olduğunu belirtir. Çünkü ona göre sanalın günümüzdeki anlamıyla geçmişi arasında hiçbir benzerlik yoktur, anlam tamamen değişmiştir. 20. yüzyıla kadar takındığı genel anlamı itibariyle "Gerçekte veya fiilen mevcut olmayan bir şey" olan sanal "1980'lerde bilgisayar tabanlı bir estetiğe duyulan ihtiyaçla" yeni bir anlam kazanmış ve "Bilgisayarlar, sayısallaştırılmış nesnelere tanınabilir canlı fenomenler olarak simüle etmeye başla[mıştır]." (Heim, 2014: 111-112). Dolayısıyla sanal soyut, teolojik anlamından somut anlama taşınmıştır. Artık sanal Kutsala ulaşmak için bir güç ya da erdem değil, bilgisayar tabanlı kodlarla oluşturulan dijital varlık haline dönmüştür: "Sanal, gerçekliğin kutsal kâsesini masadan kaldırıyor. Sanallık, artık özel bir yerde ulaşılması gereken uzak bir hedef değil, günlük yaşamın her yerinde bulunan bilinçaltı bir bileşeni haline geliyor." (Heim, 2014: 112). Fakat Heim sanalın her ne kadar eski anlamından uzaklaşmış olduğunu ifade etmiş olsa da geçmişinin izlerinin tarihsel sürecinden silinemeyeceğini ve

bu izlerin önümüzdeki yıllarda yine kendini gösterebileceğini ima ederek konuyu şüpheyile bitirmektedir. O, sanalın çok yönlü, zengin nüanslı bir anlam düğümü etrafında işlev gördüğünü felsefi bir tutum olarak benimsemiştir.

Yine sanal kavramının kökeni konusunda farklı tutum sergileyenlerden biri de Vladislav A. Sierikov'dur. O bu kavramı kökeni konusunda diğer düşünürlerin aksine daha da geriye gitmekte ve bu kavramı Orta çağın başlangıcına kadar dayandırmaktadır. Sierikov'a göre çağdaş bilimde kullanılan en değerli kelimelerden biri olan sanal kavramının anlam doğasını değiştiren ilk kişi Aziz Augustinus'tur. Augustinus'tan önceki düşünürler bu kelimeyi insana tatbik ederlerken Augustinus ile birlikte özellikle Orta çağda bu kavram ilahi alanda kullanmaya başlamıştır. Bas'ın çalışmalarına paralel olarak Sierikov da bu kavramın Orta çağda daha çok teolojik metinlerde kullanıldığını ifade etmektedir. Ayrıca Sierikov kavramın Orta çağda aldığı anlamın ancak Modern dönemle birlikte yeni bir anlam kazandığını vurgular. *The Etymology of The Virtual Concept* adlı çalışmasında bu konuyu şöyle ifade eder (Sierikov, 2016: 22):

Orta çağda "virtus" kelimesinin sadece teolojik metinlerde kurulduğuna dikkat çekilmektedir. Kavramın kaderindeki can alıcı dönüş, Modern tarihin bilim adamları tarafından yapıldı. Galileo Galilei, Johann Bernoulli ve Joseph-Louis Lagrange, kavramı teolojik alandan mekanik alanındaki metinlere aktardılar. Daha sonra, "virtus" kavramı "virtuel" kelimesine ve biraz sonra da son versiyonuna- "virtual" kelimesine dönüştü. Sanal, XX. yüzyılın başlarında fizikçilerin kullanımındaydı. Bu bilimin o dönemde moda olmasının nedeni, çeşitli çalışmalarda sanal kavramının yaygınlaşmasıdır.

Sierikov sanal kavramının felsefedeki tarihsel sürecini ortaya koymaktadır. Ona göre sanalın Latineden türediği kök anlamı İlk çağda başka bir anlamda kullanılırken Orta çağda başka bir anlam kazanmış ve Modern dönemle birlikte ise yeni bir anlam kazanmıştır. Sierikov'a göre sanal kavramı "Latince'den çevrildiğinde insan, eril, erkek, adam anlamına gelen *vir* kelimesinden gelir." (Sierikov, 2016: 24). Fakat daha sonra bu kavram Cicero'yla birlikte ahlakın alanına kayarak bilgelik, erdem ve cesaret anlamlarına gelen virtus kavramına dönüştürülmüştür. Cicero'nun ardından Orta Çağ filozoflarından Augustinus'ta bu kavram dini bir kılıfa bürünmüştür. Augustinus'a göre virtus ruhun özbilincinin bir koşuludur ve ruhun Tanrı'ya yükselişinin yedi basamağından biridir. Virtus'un bu dönemdeki anlamı Kutsala ulaşma anlamında bir güçtür. Ve Augustinus ile birlikte virtus'un almış olduğu bu anlam Orta Çağ'da yaygın olarak kullanılmış ve bu dönemde skolastik filozofların teorik incelemelerine maruz kalmıştır (Sierikov, 2016:

24). Özetle skolastik terminolojide sanal, ideal veya aşkın anlamına gelir ve maksimum derecede gerçektir, *ens realissimum* (Semetsky, 2011: 11). Buna karşıt olarak Modern çağın teknik ilerlemesiyle birlikte aşkın, ideal anlamı yerini *hareket* anlayışına bırakır. Virtus kavramı dini anlamından çıkar, her şeyin nedenini bilimsel düşünce sisteminde inşa etmeye odaklanan yeni bir ideolojinin eksenine girer. Özellikle Galileo Galilei'nin çalışmalarıyla, bu kavram "hareket etmek" anlamına gelen "virtus movens" kavramını meydana getirmiştir. Ve daha sonra Galileo'nun çalışmalarından hareketle Johann Bernoulli virtus'tan türettiği virtuel kavramını kullanmıştır. Bernoulli mekanikteki problemler için sanal yer değiştirmelerden bahseder ve onun ardından 20. yüzyıla kadar birçok araştırmacı sanal yer değiştirme ve sanal hız konusunda çalışmalar ortaya koymuştur. 20. yüzyılın başında, kuantum fiziği ve parçacık mekaniği üzerine yapılan çalışmalarla birlikte sanal kavramı popülerliğini kazanmaya başlamıştır. Sierikov'a göre *sanal parçacık* kavramının mekanik ve kuantum fiziğindeki görünümü, çeşitli bilgi alanlarında yaygın olarak temsil edilen sanal kavramının kaderini büyük ölçüde belirlemiştir. Böylece sanal kavramının bilim dünyasındaki yeri Modern dönemdeki çalışmalarla şekillenmiş ve 20. yüzyıldaki bilimsel aktivitelerle yeni bir hal almıştır (Sierikov, 2016: 24-26).

Tüm bunlarla beraber sanalın 20. yüzyılda hayatımızda yaygın olarak yer alması, Brian Massumi'ye göre eşzamanlı olarak, sanal kavramının felsefi gücünü kanıtlama çabalarını da beraberinde getirmiştir. Yani bir yanda bilim ve tekniğin hemen hemen her alanda sanalı kullanma girişimleri ve hayatımızın her köşesine sanalı yerleştirmesi bir yanda popülerlik kazanırken diğer yandan da bu kavramın felsefi tartışmalarını, sanalın felsefesini, bu dönemde yaygın olarak görmekteyiz. Etik, ontoloji, epistemoloji ve felsefenin tüm disiplinlerinde sanalın tartışılır hale geldiği ortadadır. Massumi'ye göre bu durumun sebebini ve günümüzdeki sanalın felsefi tartışmalarının en büyük çabalarından birisini Gilles Deleuze'da görmekteyiz. Onun deyiimiyle günümüzdeki sanalın felsefi tartışmaları Deleuze'nın yirminci yüzyılın sonlarında kavramı yeniden icat etmesi üzerine inşa edilmiştir. Deleuze sanal olanın gerçekliğini sorgular. Bergson'dan etkilenerek algının yeniden düşünülmesi etrafında sanalı şekillendirir. Ve sanalın gerçekliği sorununu, kendisi olmayan varoluş gücü olarak soyutun gerçekliği sorunu olarak görür (Massumi, 2014: 55-56).

Massumi'ye göre felsefi bir kavram olarak sanal, kuvvet (güç) ile ilgilidir. Latince güç ya da kuvvet anlamına gelen kelimedenden türetilen sanalın felsefedeki temel karşılığı *potansiyeldir*. Potansiyelde olan bir şey var olabilir ve var olan, zaten potansiyeldir (Massumi, 2014: 56). Potansiyel gerçektir ancak her zaman gerçekleşmez. Potansiyel, mümkün olandır. Mümkün olan, var olabilir, ancak olması zorunlu değildir. Böylece, burada form ve töz olarak önceden verili olan ama varlıktan, gerçeklikten yoksun olanın zayıf bir varlık formu olarak yorumlanır. Aristoteles'te olduğu gibi potansiyellik, fiili (aktüel) durumdan daha küçük bir varoluş biçimidir. Sanal da gerçektir ama bu gerçeklik fiili, aktüel bir gerçeklik değildir (Rao, 2005: 33). Dolayısıyla Massumi'nin ifadesine göre sanal, gerçekliğin bir boyutu olarak anlaşılmalıdır, yanıltıcı rakibi veya yapay bir versiyonu olarak üstesinden gelinmesi gereken bir şey değildir. Potansiyelle bağlantılı olarak sanal, özellikle gerçekliğin biçimlendirici boyutuna aittir. Var olanın, onun sayesinde gerçekten var olan gücüyle ilgilidir. Başka bir deyişle, bir varoluş gücünü çağırıştırır. Sanal olan, sürekli yeni biçimlere dönüşen, baskı yapan, geçen, ortaya çıkan *güçle, kuvvetle* ilgilidir (Massumi, 2014: 56). Ona göre gerçekliğin steril (verimsiz) bir kopyasını tasarlamaktan çok uzak olan sanal, devam eden oluşumunun motorudur. Bu kadar hareketli bir gerçeklik yükünü sanal olana atfetmek bir bilmeceye, ama aynı zamanda bir fırsata da yol açmaktadır. Bilmece, potansiyelin asla böyle görünmemesidir. Görünen şey, onun ortaya çıkardığı şeydir -ki bu kesinlikle o değil, onun gerçekleşmesidir. Potansiyelin gerçekleşmesi bundan farklıdır. Potansiyel, hareketinden kesin olarak ortaya çıkan şeyin içinde etkin bir şekilde kaybolur. Resesiftir. Potansiyel soyuttur: Gerçekte, somut olarak, mevcut değildir. Oluşumunda etkili olduğu kadar şimdiki zamandan da kaçınır. Yani Massumi'ye göre sanalın gerçekliği sorunu, kendisi olmayan varoluş gücü ve kendine özgü bir biçimi olmayan biçimlendirici hareket olarak *soyutun gerçekliği* sorunudur. Her ne kadar bazı araştırmacılar (Kellner and Thomas, 2003: 2) sanalı soyutun zıttı olarak değerlendirirse de Massumi için sanal soyutla eş değerdir. Dolayısıyla ona göre sanal, algı sorunundan ayrılamaz bir bütündür. Eğer sanal yüklendiği kadar gerçekse, o zaman bir şekilde kendi gücüne tanıklık etmelidir. Çünkü güçlü bir fark yaratmak gerçekliğin bir anlamıdır. Massumi'nin vurguladığı üzere gerçek olan, fiilen, aktüel olarak gerçektir. Aradaki fark, bir yerde, bir şekilde, gerçekten, görünürde olamaz. Sanalı soyut olanın gerçekliği sorununa taşıyan Massumi bu noktada önemli bir soru sorar: Soyut bir gerçeklik etkili bir şekilde nasıl ortaya çıkar? Yani doğası

gereği beş duyu ile algılanmayan şey, yine de gerçekte nasıl görünür? Sanalın bu algılanamaz gücü gerçekten nasıl algılanabilir? Massumi'ye göre aslında böyle bir soru fırsattır; çünkü sanal sayesinde yüzyıllardır felsefede üstün körü geçilen ya da çözüme kavuşturulamayan ve adına soyut, tümel, töz ya da metafizik denilen birçok varlığın bilmececi sanal sayesinde çözüme kavuşturulabilir (Massumi, 2014: 55-56). Massumi *Envisioning The Virtual* adlı çalışmasında bu durumu şu şekilde ifade eder (2014: 56):

Fırsat, bu şekilde algı sorunuyla bağlantılı olan sanal sorununun, soyutlamanın hayatımızdaki yerinin yeniden gözden geçirilmesini teşvik etmesidir. Soyutu, deneyimin somutluğuna basit bir karşıtlık içinde yerleştirmeyi ya da onu mekanik olarak yapay ile gerçek arasında bir alternatif haline getirmeyi yasaklar -sanki yapayın kendi gerçeklik kipi yokmuş gibi. Mesele, yapay ile gerçek arasındaki çağa özgü bir mücadele değil, daha olumlu bir şekilde sanal ile fiilen [aktüel olarak] görünen arasındaki biçimlendirici ilişki haline gelir. Mesele, algıyla ilgili olarak, sanalın aktüel olanla ilişkisi haline gelir. Bu soru, dijital gibi hazırlanmış bir alandaki sentetik görüntülere veya simüle edilmiş olaylara olduğu kadar doğal algıya da hitap ediyor. Ekrandaki gerçeklik olarak “doğal” algıda daha az yapay bulma ihtimalimizi yükseltiyor. Algı sorunu artık bir hakikat ya da yanılısma sorunu değil, deneyim biçimlerinin içinden geçtiği ortaya çıkış hareketinde farklı gerçeklik kipleri sorunudur.

Görüldüğü üzere Massumi sanalın felsefi arka planındaki tartışmayı aslında bir algı sorunu olarak görmektedir. Bergson ve Deleuze'nın etkisinde kalmış olan Massumi'ye göre doğal algı ve yapay algı sanalın gerçeklik karşısındaki durumunu açıklayabilecek en öncelikli konulardan birisidir. Dahası Massumi sanalın gerçekliği -ya da soyut olanın gerçekte nasıl ortaya çıktığı- problemini bir paradoks olarak değerlendirir. Ona göre bu probleme verilebilecek bir çözüm, zorunlu olarak problemin kendisi kadar paradoksal kalacaktır. Yine de Massumi felsefenin bu probleme karşı olumlu bir tavır takınarak konuyu paradoksta bırakmaz. Bu paradoksu çözümleyebilmek için sanal olanı, yani sanal algıyı, eylemde yakalamak gerektiğinin altını çizer. Çünkü ona göre sanal algı hakkında yararlı ve olumlu sonuçlar bulabilmenin en önemli koşulu sanal algıya yakından bakmakla ilgilidir. Örnekleme ve sanal algı deneyleri yapılarak bu paradoks çözülebilir, -ki gerçekliğin soyut yönünü anlamak için sanalın felsefesi ona göre bir fırsattır (Massumi, 2014: 56-57).

Diğer yandan sanalın felsefi arka planındaki tartışmaların başında sanal ve gerçeklik arasındaki ilişki yer almaktadır. Ne var ki bu durum Philip Brey'in ifadesine göre günümüzde, bilgisayar çağında bile hala devam etmektedir. Bu dönemde bazı araştırmacılar tarafından sanal terimi gerçeklik ile zıt anlamda ele alınmaktadır (Brey,

2008: 4). Bunlara göre sanal varlıklar, genellikle bir bilgisayarda simüle edilmiş bir varlığı olan ve bu nedenle fiziksel varlıklar gibi gerçek olmayan varlıklardır. Örneğin, sanal gerçeklik ortamında kayaları ve ağaçları düşündüğümüzde; bunlar gerçek kayalar ve gerçek ağaçlar gibi görünebilirler ancak fiziksel dünyada kütleleri, ağırlıkları ve tanımlanabilir bir yerleri olmadığını ifade etmektedirler (Brey, 2008: 4-6). Ayrıca sanal sadece mikroişlemcilerdeki elektriksel işlemler ve bu doğrultuda ortaya çıkan görüntülerin bir bilgisayar ekranında yansıtılması yoluyla oluşturulan yanılsamalar olarak kabul edilir. Dolayısıyla sanalın; hayali, aldatmaca ve sahte gibi anlamlara geldiği kabul edilirken gerçek, aktüel ve fiziksel ile tezat olduğu da belirtilmiş olur. Bu nedenle Brey'e göre böyle düşünen araştırmacılar tarafından sanal, her zaman yalnızca hayal ürünü bir gerçeklik olarak kabul edilir ve bu yüzden sadece eğlence veya eğitim için kullanılabilir. Çünkü bu görüşe göre sanal alandaki herhangi bir şeyi gerçek olarak adlandırmak ve ona gerçekmiş gibi davranmaya başlamak büyük bir hatadır. Buna karşıt olarak Brey'e göre sanal, gerçekliğin tam zıttı değildir çünkü bazı şeyler aynı anda hem sanal hem de gerçek olabilmektedirler. Ve bunun nasıl olduğunu görmek için de sanal kavramının semantiğini ele almak gerektiğinin altını çizer (Brey, 2008: 4-5).

Bu temelde Brey sanal kelimesinin bilgisayar öncesi dönemde geleneksel iki anlamı olduğunu ifade eder. İlk olarak, özünde veya fiiliyatta belirli niteliklere sahip olan, ancak isminde belirli nitelikler olmayan şeylere atıfta bulunur. Ona göre örneğin, yalnızca birkaç bufalo kaldıysa, bufalolar formel olarak veya fiilen yok edilmemiş olsalar bile, tüm pratik amaçlar için sanal olarak onların tamamen yok edildiği söylenebilir. Sanal ayrıca sanal odaklara ve görüntülere atıfta bulunulan optikte olduğu gibi hayali anlama da gelebilir ve bu nedenle gerçek değildir. İkincisinde ise sanalın gerçek ile çeliştiğine dikkat çekilir. Ona göre burada sanalın, gerçek dışı anlamından ziyade, pratikte gerçek ama formel olarak gerçek olmayan anlamına değinilir. Bilgisayar çağında ise sanal bambaşka bir anlam kazanmıştır. Bu kavram, "Bir bilgisayar tarafından simüle edilen, sanal bellek gibi, aslında bir işlemcide yerleşik olmayan, ancak yine de bu şekilde işleyen bellek anlamına gelir." (Brey, 2008: 5). Fakat daha sonra bu anlam Brey'e göre, yani sanal teriminin kapsamı, bir bilgisayar tarafından oluşturulan veya taşınan ve sanal bir kütüphane ve sanal bir grup toplantısı gibi gerçek bir eşdeğeri taklit eden her şeyi içerecek şekilde genişletilmiştir. Sanalın bilgisayar temelli anlamı, gerçek dışı anlamından ziyade, pratikte gerçek ama formel olarak gerçek olmayan anlamına uygundur. Örneğin sanal

bellek, gerçek olmayan bellek değil, gerçek bellek olarak etkin bir şekilde işlev görebilen fiziksel belleğin bir simülasyonudur. Brey'e göre sanal şeyler ve süreçler gerçek şeylerin taklitleridir, ancak bu onların kendilerinin gerçek olmalarını da engellemez. Örneğin sanal bir satranç oyunu aynı zamanda gerçek bir satranç oyunudur. Sadece fiziksel olarak gerçekleştirilmiş bir tahta ve taşlarla oynanmaz (Brey, 2008: 5). Brey biri simülasyon ve diğeri de ontolojik reproduksiyon olmak üzere iki tür sanal varlık olduğunu iddia eder ve bunlar arasındaki farkı şu şekilde ortaya koyar (Brey, 2008: 5):

Simülasyonlar, kendilerine algısal veya işlevsel bir benzerliği olan, ancak gerçek dünyanın eşdeğerinin pragmatik değerine karşılık gelen veya gerçek dünya varlıklarının etkilerine sahip olmayan sanal versiyonlarıdır. Ontolojik reproduksiyonlar, gerçek dünyadaki muadilleriyle (sanal olarak) aynı değere veya pragmatik etkilere sahip olan gerçek dünyadaki varlıkların bilgisayar taklitleridir. Bu nedenle, sanal ortamın etki alanının ötesine geçen ve kabaca fiziksel muadillerine eşit olan gerçek bir dünya önemine sahiptirler.

Brey sanal varlığın bu iki türü yani simülasyon ve ontolojik reproduksiyon arasındaki karşıtlığı anlamak için sanal bir satranç oyunu ile sanal bir bira arasındaki farkı düşünmemizi ister. Ona göre sanal bir bira, zorunlu olarak gerçek bir biranın basit bir simülasyonudur; çünkü bu bira gerçek bir bira gibi görünebilir ve sanal anlamda kaldırılıp tüketilebilir, ancak gerçek bir biranın tadı ve beslenmesini sağlamaz ve asla bir sarhoşluk elde edilemez.¹⁶ Buna karşılık sanal satranç oyununda durum farklıdır. Burada ontolojik reproduksiyon söz konusudur. Yani sanal bir satranç oyunu, bir tahta üzerinde gerçek satranç taşlarını hareket ettirmenin fiziksel duyumundan yoksun olabilir, ancak bu duyum, oyun için yan birim olarak kabul edilir ve ilgili diğer açılardan, sanal satranç oynamak, fiziksel taşlarla satranç oynamaya eşdeğerdir. Çünkü satranç kuralları sanalda da gerçekte de aynıdır (Brey, 2008: 5). Görülüyor ki Brey'in ontolojik reproduksiyon anlayışına göre bazı gerçek varlık ve faaliyetler bilgisayar ortamında ontolojik olarak yeniden üretilebilmekte ve ontolojik olarak yeniden üretilen bu varlıklar gerçekliğinden bir şey kaybetmemektedir. Sanal varlığın ontolojik reproduksiyonuna giren bu türe; satın

¹⁶ Brey'in verdiği örnek burada sanal varlıkların temsil edildiği Sanal Gerçeklik alanında oluşturulmuş bir ortama aittir. Fakat ikinci bölüm 2.1'de gösterildiği gibi Artırılmış Gerçeklik alanında durum tamamen değişmektedir. Çünkü Artırılmış Gerçeklik ortamında oluşturulmuş sanal bir bira, gerçek biradan hiçbir şekilde ayırt edilemeyebilir. Bu yüzden Brey'in sanal varlık ayrımı Artırılmış Gerçeklik ortamında tutarlılığını yitirecektir.

alma, satma, oy kullanma, sahip olma, sohbet etme, satranç oynama, bir kulübe izinsiz girme ve katılma gibi faaliyetler ve sözleşmeler, para, mektup ve satranç taşları gibi *kurumsal varlıklar*¹⁷ örnek olarak gösterilebilir (Brey, 2008: 6).

Brey'in ifadesine göre çoğu kurumsal varlık, fiziksel bir ortama bağımlı değildir, çünkü onlar yalnızca bir statü veya işlevin toplu olarak atanmasına bağımlıdır. "Örneğin, bazı kâğıt para parçalarına, doğaları gereği fiziksel yapıları nedeniyle değil, topluca onlara parasal değer atfettiğimiz için para diyoruz. Ama aynı zamanda internette dolaşan belirli bit dizilerine [Bitcoin gibi sanal paralara] de aynı durumu atamaya karar verebilirdik ve bunu onayladık." (Brey, 2008: 6). Görüldüğü üzere Brey'e göre genel olarak, kurumsal bir varlık fiziksel olarak varsa, sanal olarak da var olması mümkündür. Bu nedenle, sosyal, kültürel, dini veya ekonomik kurumların ve kurumsal uygulamaların çoğu sanal bir biçimde var olabilmektedir. Fakat bu durum Brey'in ifade ettiği üzere bir zorunluluk değildir; yani kurumsal sanal varlıklar, gerçek dünya etkilerine hem sahip olabilir hem de bunlardan yoksun olabilirler. Sanal para bazen gerçek para olarak kullanılabilirken bazen de gerçek paranın sadece bir simülasyonudur. Aynı zamanda insanlar sanal paranın statüsü konusunda fikir ayrılığına da düşebilir, Brey'e göre, bazıları onu yasal ödeme aracı olarak kabul ederken, diğerleri ona güvenmemeyi tercih edebilir, -ki günümüzdeki Bitcoin gibi sanal paraların durumu buna örnek olarak verilebilir. Fakat ne var ki Brey için birçok sanal varlığın fiziksel muadilleri kadar gerçek olabileceği sonucuna varılabilir. Ve bu yüzden onun anlayışına göre sanallık ve gerçeklik birbirinin zıttı değildir ve bunlar arasındaki ontolojik bir ayrım kafa karıştırıcıdır (Brey, 2008: 6).

Brey'e paralel olarak bazı yazarlar da bilgisayar tarafından oluşturulan gerçekliklerin ortaya çıkmasının simülasyon ve gerçeklik arasındaki ve dolayısıyla gerçek ile sanal arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya çalıştığını savunmuştur. Örneğin Jean Baudrillard bunlardan birisidir. Baudrillard *Simülakrlar ve Simülasyon* (2011) adlı eserinde bilgi teknolojisi, medya ve sibernetiğin endüstriyel üretim çağından modellerin, işaretlerin ve kodların gerçekliğin erişimine aracılık ettiğini ve gerçekliği yeniden tanımlayarak simülasyon çağına geçişi sağladığını iddia etmiştir. Baudrillard'a göre

¹⁷ Brey "Kurumsal Varlıklar" kavramını John Searle'den aldığını aktarır. Konu hakkında daha fazla bilgi için Brey'in *The Social Ontology of Virtual Environments* adlı çalışmasına bkz. (Brey, 2003).

simülasyonlar ve gerçeklik arasında herhangi bir mantıklı ayırım yapmak artık mümkün değildir. Böylece ona göre gerçeklik ile simülasyon arasındaki ontolojik ayırım fiilen çökmüştür (Baudrillard, 2011).

Özetlemek gerekirse sanal kavramının felsefi arka planı her ne kadar tartışmalı geçmişe sahip olsa da Antik çağa kadar götürülebilmektedir (Bas, 2015: 81-83). Kelimenin kökeninin Latince virtus ve ondan türeyen virtualis sözcüğünden geldiği genel bir kanıdır. Birçok anlamının yanında ilk olarak erdem ve güç gibi anlamlara gelen bu sözcük daha sonra Orta çağda teolojik bir anlam kazanmıştır. Bir yanda bazı düşünörlere göre Thomastik kavram olarak değeriendirilirken diğeri yandan da bazı düşünörlere göre Scotus terimi olarak değeriendirilir. Thomastik anlamında güç, kuvvet anlamına gelen virtualis eylemlerin, hareketin kaynağıdır ve Aristoteles'in dynamis kavramına dayandırılır. Scotus terimi olarak ele alındığında ise sanal kavramı biçimsel olarak birleşik gerçeklik ile karmaşık çeşitlilikteki deneyimlerimiz arasındaki boşluğu kapatmak için oluşturulmuştur. Yani tümeller ile nesnelere arasındaki boşluğu doldurmaya yönelik bir anlam taşımaktadır. Fakat bu tutum nominalistler tarafından ciddi şekilde eleştirilmiştir. Öte yandan Modern dönemle birlikte mekanik alana taşınan sanal, fizikte yeni bir anlam kazanmıştır. 20. yüzyılda ise bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve yazılım-bilgisayar koordinasyonu yardımıyla yazı ve grafiklerin birleştirilmesi sonucu yapay bir gerçeklik oluşturulmuştur. Fiziksel olarak görünmese de yazılım tarafından öyle görünmek için oluşturulmuştur ve yazılım sanalın varlık koşuludur (Burt, 2009: 51). Matematik ve fizik temelinde bilgisayar yazılımlarıyla oluşturulan bu nesne ya da varlık alanları sanal kavramına bambaşka bir anlam katmıştır. Son elli yılda bilgisayar teknolojisinin devasa sıçrayışı sanal denilen şeyleri gerçekle benzer seviyeye çıkarmış ve hatta bazı düşünörlere göre gerçeklik ve sanal arasındaki ontolojik ayırım fiilen çökmüş ve sınır ortadan kalkmıştır (Brey, 2008; Dacjuk, 2008; Baudrillard, 2011; Heim, 2014).

1.2.2. Sanal ve Felsefi Temel Unsurları

Bu bölümde bilgisayar ve yazılım aracılığı ile oluşturulan sanalı ve onun felsefi temel unsurları olan; sanal mekân, sanal özne ve sanal nesne; yani sanal varlık ve sanal algı/deneyim konularına yer verilmiştir. Vladislav A. Sierikov'un da vurguladığı gibi sanal kavramı, çağdaş bilimde kullanılan en değerli kelimelerden biridir (Sierikov, 2016: 22). Sanal içerik olarak gerçeklikle birleşir ve hem ontolojik hem epistemik hem de etik

açısından yeni bir formlar ortaya koyar. Kendi içerisinde sanal dünyaların inşa edildiği teknolojilerden ve alt yapısı bakımından farklı yapılar barındırsa da son dönemde geldiği konum itibariyle sanal ve gerçek arasındaki sınır bulanıklaşmış, hatta bu sınırı tespit edebilmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Sanal ve gerçek arasındaki bu bütünleştirici ilişkiyi, idealist bir temele dayandıran yaklaşımla *The Metaphysics of Virtual Reality* adlı eserinde Michael Heim (1994: 89-90) şu şekilde analiz eder:

Bilgisayar matrisinden süzülen tüm gerçeklik, bilgi kalıplarına dönüşür. Gerçek bilgiden ayırt edilemez hale geldiğinde, Eros bile ikili iletişim şemalarına uyar. Bedensel cinsiyet, genetik cismani ağda bir sinyal sinyali değişiminden başka bir şey değil gibi görünür. Dahası, resmi idealizmin erotik-üretken kaynağı, bilgi yönetimi yasalarına tabi hale gelir. Eski Çin'in daha sonraki Taoistlerinin seks, yemek pişirme, hava durumu, resim, mimari, dövüş sanatları ve benzerlerini kapsayan bir yin-yang kozmolojisi yaratması gibi, bilgisayar kültürü de bilinebilir tüm gerçekliği iletilebilir bilgi olarak yorumlar.

Dolayısıyla Heim de vurgusuyla bilinebilir tüm gerçekliğin bilgisayar tarafından yeni bir formda oluşturulabildiği söylenebilir. Gerçekliğin yeni bir görünüm kazandığı ve yeni bir formda oluşturulduğu bu durum 'sanal' şeklinde nitelendirilir. Diğer birçok alanda olduğu gibi sanalın, günümüzde felsefede de önemli bir yere sahip olduğu gözükmektedir. Teknoloji Felsefesi, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Felsefesi gibi felsefenin yeni alt dallarında merkezi bir konuma sahiptir. Bu bağlamda nasıl ki felsefi tartışmalarda yüzyıllardır felsefenin temel konularını özne, nesne ve evren gibi konular oluşturuyorsa; benzer olarak sanal alandaki felsefi tartışmaların temelinde de bu konular yer almaktadır. Burada evrenin oluşumuna yönelik teoriler sanal mekânın oluşturulmasına; gerçek özne ve nesneye yönelik problemler sanal özne ve sanal nesneye; gerçek deneyim ve algı tartışmaları sanal algı ve sanal deneyime dönüşmüştür. Evren oluşmadan insan ve nesne, insan ve nesne oluşmadan da algı ve deneyim oluşamayacağı gibi, tüm sanal varlıklar etrafını saran sanal bir mekânı gerekli kılar. Dolayısıyla ilk olarak sanal varlıkları içine alan sanal mekân konusunu ele almak yerinde olacaktır.

1.2.2.1. Sanal Mekân

Sanal mekân, mekânı sanallaştıran bir kavramdır ve mekân kavramının önüne gelerek ona yeni bir nitelik kazandırır. Bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir ortam, alan olarak kabul edilir (Chalmers, 2017: 314). İçerisinde farklı boyutlarda (iki boyutlu, üç boyutlu vs.) sanal nesnelere ve sanal özneler vardır. Tamamen bilgisayar ve yazılımlarla oluşturulmuş yapay bir alandır; doğal gerçeklikte kendiliğinden oluşan sanal bir mekân

söz konusu değildir. Ve birçoğuna göre yukarıdaki tartışmalara paralel olarak sanal mekân kurgusaldır ve bazılarına göre de bilgisayar tarafından oluşturulmuş olsa da sanal mekanların da bir gerçekliği vardır (Chalmers, 2017: 314-320). Hatta bazılarına göre sanal ve gerçek mekanlar iç içe geçmiştir, gerçek dünya verileri sanal bir dünyanın parçası haline gelmiştir (Sherman ve Craig, 2003: 76).

Fakat unutulmaması gereken konulardan birisi, nasıl ki gerçekliğin kendi içinde türü ve katmanları varsa aynı şekilde sanalın da kendi içerisinde türü ve katmanları vardır. Örneğin Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik ve Karma Gerçeklik¹⁸ bunlardan bazılarıdır. Dolayısıyla sanal mekân bu farklı sanal katmanların hepsinde bulunan ve her birinin kendine ait özellikleri olan farklı mekanları ifadelendirmektedir. Yani Sanal Gerçekliğin mekanıyla bölüm 2.1’de değinildiği üzere, Artırılmış Gerçekliğin mekânı aynı değildir. Aynı doğrultuda William R. Sherman ve Alan B. Craig’ın *Understanding Virtual Reality* adlı eserde vurguladıkları üzere sanal mekân kavramı, sanal gerçeklikten daha geniştir. Sanal bir dünya, duysal geri bildirim yoluyla gerçekleştirilebilir, bu durumda Sanal Gerçekliği sağlar, ancak sanal dünya Sanal Gerçeklik olmadan da gerçekleştirilebilir (Sherman ve Craig, 2003). Bu noktada Brey bu duruma klasik metin tabanlı macera oyunlarını örnek gösterir. Ona göre bu oyunlar etkileşimli sanal dünyalarda oynanır ama kullanıcılar bu dünyanın durumu hakkında metin aracılığıyla bilgilendirilir. Oyun kendi dünyasındaki değişiklikler hakkında duysal geri bildirimlerden ziyade metinsel bilgilerle yanıt verir. Fakat sanal gerçeklik oyunlarında oyuncu üç boyutlu bir ortamın içerisinde yer alır ve bazı duyu verileri ile hareket eder. Sanal gerçekliğin bütün mekanları sanal mekandır ama bütün sanal mekanlar sanal gerçekliğin bir mekânı değildir. Dolayısıyla Brey’e göre sanal bir dünya, etkileşimli bir bilgisayar tarafından oluşturulan herhangi bir ortamdır; Sanal Gerçeklik ise, konuma ve harekete bağlı duysal geri bildirim içeren sürükleyici, etkileşimli ve üç boyutlu özel bir sanal dünya türüdür (Brey, 2008: 2).

The Social Ontology of Virtual Environments adlı çalışmasında Brey sanal mekanların ontolojik bir incelemesini yapar ve bu ortamlardaki sosyal ve kurumsal

¹⁸ Bölüm 2.1’de sanalın gerçeklik katmanları üzerine detaylıca açıklama yapılmıştır. Detaylı bilgi için bölüm 2.1’e bkz.

gerçekliğin inşasına dikkat çeker. Yani sanal ortamların ontolojisini ortaya koyduktan sonra bu ortamlardaki sanal varlıkların gerçekliğini sorgular. Çünkü ortada sanal ortamlardaki nesnelere ve olaylarla ilgili ontolojik bir bilmecenin var olduğunu düşünür ve kendisinin de asıl amacının bu bilmeceyi ortadan kaldırmak olduğunu ifade eder. Ona göre sanal mekân; yazılım tarafından düzenlenen nesne ve olaylardan ve bu nesne ve olaylarla ortaya çıkan insan etkileşimlerini içerebilen veya bunlar için bir ortam olarak işlev görebilen herhangi bir yazılım tarafından oluşturulan yapıdır (Brey, 2003: 270). Dolayısıyla sanal ortamlar sadece sanal özne ve nesnelere oluşmaz; bunlar arasındaki ilişkiler ve etkileşimlerin de bir sonucudur. Brey'in odaklandığı asıl yer de burasıdır, çünkü onun amacı sanal ve gerçeklik arasında bir bağ olduğunu ortaya koymak ve hatta sanalın gerçekliğin bir katmanı olduğunu göstermektir. Bu bağlamda ona göre ilişki ve etkileşim sonucu ortaya çıkmış kurumsal varlıklar hem sanal dünyada hem de gerçek dünyada gerçek bir varlığa sahip olabilmektedirler. Yukarıda da vurgulandığı üzere bu sanal mekânın ürünleri olan kurumsal varlıklara Brey; sanal para, sanal satranç, sanal mahkeme, sanal dava gibi sanal varlıkları örnek olarak vermektedir. Dolayısıyla sanal mekân gerçek hayattan uzak bir alan değil, günümüzde, birçok noktada hayatın içerisinde yer almaktadır (Brey, 2003: 270).

Sanal alanların gündelik alanlardaki kullanımı özellikle 21. yüzyılın başlarına doğru hayatımıza girmiştir. Ne var ki 20. yüzyıldaki çalışmalar daha çok askeri, uzay ve havacılık alanlarında yaygındır. Bu duruma Sherman ve Craig, "1980'lerin ortalarında, NASA'nın Ames Araştırma Laboratuvarı'ndaki araştırmacılar, bir kişinin bilgisayar tarafından oluşturulan bir sahneyi birinci şahıs bakış açısından deneyimlemesine izin veren bir ara yüz oluşturma çalışmalarını tanımlamak için sık sık sanal ortamı kullandılar." şeklinde örnek verir (2003: 16-17). Bilimsel çalışmalarda sığrayış özellikle bu yüzyılda önemli ölçüde ivme kazanmıştır. Bununla en önemli nedenlerinden birisi Rönesans'tan sonra gelişmeye başlayan matematik ve fiziğin ürünlerinden biri olan bilgisayar ve yazılım alanlarındaki ilerlemedir. Çünkü örneğin bu alanlar doğrultusunda sanal alan ve varlıkların oluşturulması pratik hayatta birçok zorluğun aşılmasını kolaylaştırmıştır. Birçok deney ve araştırma bu sanal ortamlarda gerçekleştirilerek olayların önceden görülebilmesine olanak tanımıştır. Söz konusu sanal dünya deneyleri, katılımcının bilgisayar kontrollü giriş çıkış aygıtları kullanarak etkileşimde bulunabileceği bir sahne veya deneyim alanıdır. Heim'e göre her ne kadar üzerinde

tartışmalar sürse de bu deneyim alanları günümüzde o kadar gelişmiştir ki “Çoğu sanal dünya fiziksel gerçekliğe benzemeye başlamış[tır]” (Heim, 1994: 159). Ayrıca ona göre, sanal alanlar, -fiziksel alanın aksine, şeylerin bilgisel eşdeğerini içermektedir. Yani sanal alanlardaki varlıklarda istenildiğinde bilgi nesnenin kendisinden daha önce verilebilir, fakat doğal ortamda böyle bir durum söz konusu değildir. *The Metaphysics of Virtual Reality* adlı yapıtında Heim’in ileri sürdüğü konulardan biri de sanal bir dünya, ancak onu gerçek dünyayla karşılaştırabildiğimiz sürece sanal olabilir. Sanal bir dünyanın tam anlamıyla gerçek olmaması gerekir, yoksa ona göre sanal bir dünya hayal gücümüz üzerindeki baskıyı azaltır. Gerçek olmayan bir şey, görüntüleme ve görselleştirme gücümüzü uyandırır. Heim’in vurgusuyla bizler hayal gücü ve sanal sayesinde bedensel gerçekliğimizin sınırlarını aşabiliriz ve varoluşa bu kaçış sayesinde ulaşırız (Heim, 1994: 132-133). Bundan dolayı Heim’e göre sanal dünyanın varlığı artık varoluşumuzun bir parçasıdır, gerçekliğin dışına itilemez.

Benzer bir bakışla David Chalmers de sanal mekânın varlığını gerçekliğin bir parçası sayar. Ona göre sanal nesnelere, birbirleri ve deneyimlerimiz üzerindeki etkileri sayesinde kendi sanal mekanlarında var olurlar. Sanal bir nesne, sanal olmayan alanda (örneğin, bir deponun bir bilgisayardaki bir devre kartında) ve sanal mekânda (dışarıda bir yerde sanal bir kumsalda) eşzamanlı olarak var olabilir. Ona göre birçok sanal mekân vardır; her sanal dünyanın kendi sanal alanları, kendi sanal mekanları bulunmaktadır. Telefon örneği üzerinden telefonun içerisinde birbirinden farklı onlarca sanal mekanların; söz gelimi Word, Excel, hesap makinesi vs. gibi uygulamaların, olduğunu ima eder (Chalmers, 2017: 324). Yani ona özgü düşünceden yola çıkarak Word uygulaması için ayrı bir sanal mekânın, Excel uygulaması için başka bir sanal mekânın var olduğu söylenebilir ve bunların içerisinde de onlarca sanal ifade ya da sanal nesnelere bundan aktarılabilir. Kaldı ki ona göre sanal mekanlar, kullanıcılar üzerindeki etkileri ve sanal varlıkların birbirleriyle etkileşimleri ile bir arada bulunur (Chalmers, 2017: 324). Sanal mekanlar sanal varlıkların birbirleri ile etkileşime girdiği yerdir ve kullanıcılar da sanal varlıklara sanal mekanlar sayesinde ulaşabilir ve onlarla etkileşim kurabilir. Bununla birlikte sanal mekanlar insan yapımıdır; ama bu Chalmers’ın dediği gibi “Sanal gerçeklikte yaşamaya bir itirazsa, aynı zamanda New York gibi modern bir şehirde yaşamaya da bir itirazdır. Ancak milyarlarca insan, şehirler gibi insan yapımı ortamlarda anlamlı bir yaşam sürüyor. Bir ortamda doğallığa değer vermek kesinlikle mantıklıdır,

ama bu isteğe bağılı bir değer gibi görünüyor ve çoğu insan için anlamlı bir yaşam ile anlamsız bir yaşam arasındaki farkı yaratan türden bir şey değil[dir].” (Chalmers, 2017: 338). Dolayısıyla Chalmers’a göre sanal mekanları bilgisayar yardımıyla insan tarafından oluşturulmuş yapay bir alan olarak gerçekliğin dışına itmek; şehirlerdeki yaşam biçimini, evi, evdeki mobilyaları ve buna benzer insan yapımı yaşam biçimlerini görmezden gelmektir. O, bu anlamda sanal mekanlarla fiziksel mekanların aynı değere sahip olduğunu, hayata anlam katmaları bakımından aralarında hiçbir fark olmadığını ve aynı gerçekliğin farklı yansımaları olduğunu vurgular.

1.2.2.2. Sanal Varlıklar

Bu başlık altında bilgisayar ve benzeri cihazlar tarafından oluşturulan sanal alan ve mekanlardaki sanal özneler, sanal nesnelere ve sanal şeyler üzerine durulmuştur. Yani sanal alanlar için oluşturulmuş sanal varlıklar bu başlıkta konumuzun merkezini oluşturur. Bu doğrultuda sanal varlıklar nelerdir, onları gerçek varlıklardan ayıran özellikler var mı, varsa nelerdir; sanal özne ve gerçek özne arasında nasıl bir ilişki var, sanal nesne ve gerçek nesne arasında bir fark var mı, şeklindeki soruları cevaplamak bu bölümün esas amacını meydana getirmektedir.

İlk olarak sanal varlık nedir, sorusuna verilen yanıtlarla konuya başlanacak olursa sanal varlık; bilgisayar ve benzeri cihazlar tarafından çeşitli sayısal kodlar ve hesaplama süreçleriyle yazılım sayesinde oluşturulan varlıklara denir (Chalmers, 2017: 317). Bu varlıklar bir veya daha fazla bilgisayardaki fiziksel işlemlere dayanan hesaplama süreçlerinde temellenen veri yapıları olarak kabul edilebilirler. Ayrıca sanal nesnelere ya da sanal varlıklar, birbirleri ve deneyimlerimiz¹⁹ üzerindeki etkileri sayesinde kendi sanal alanlarında varlık kazanırlar (Chalmers, 2017: 324). Yazılan kodlar kendi varlık alanlarında deneyimlenebilen varlıklara dönüşürler. Sanal varlıklar gerçek varlıklarla birçok noktada karışmış bir şekilde, komplike bir haldedir. Dahası sanal varlıklar tıpkı fiziksel varlıklar ya da “Standart varlıklar kadar somut ve fiziksel” görünürler (Vilanova, 2017: 56).

¹⁹ Sanal varlıkların deneyimi konusuna bölüm 1.2.2.3’de detaylıca değinilmiştir.

Benzer bir deyişle ifade etmek gerekirse bilgisayarlar, sayısallaştırılmış nesnelere tanınabilir canlı fenomenler olarak simüle eder (Heim, 2014: 111-12). Alfabetik olarak kabul ettiğimiz yazı ve sayılar sanal alanlarda sanal fenomenlere dönüşürler. Matematik-fiziğin sayısal verileri yeni varlık alanında olgusal verilere evrilir. Yeni sayısallaştırılan bu olgular, fiziksel (sanal olmayan) gerçekliklerin birçok özelliğiyle görünür bir durum kazanır ve bu durum yeni bir tanımlayıcı terime ihtiyaç duyulmasına sebep olur. Bu ihtiyaç doğrultusunda artık sanal bir nesne ya da sanal bir varlık işlevsel bir nesne ya da işlevsel bir varlık haline dönüşür. Hatta Heim'in deyişiyle herhangi bir sanal olmayan varlık sanal bir ortamda üç boyutlu bir nesne olarak yeniden üretilebilir. Ve bu yeniden üretilme sayesinde sanal varlıklar, Orta çağdaki (tarihsel dilsel paradoksu) kullanımına paralel olarak bir paradoks durum ortaya koyar. Şöyle ki Orta çağ anlayışında somut olarak görünmeyen güç ama aynı zamanda da soyut olmayan sanal kavramı, bugünkü çağdaş anlamındaki benzer olarak ne soyut ne de somut bir duruma gelmiştir (Heim, 2014: 111-12). Örneğin Sanal Gerçekliğin sanal varlıkları kendi varlık alanında fenomenal bir varlık iken sanal olmayan dış dünyada algılanabilen herhangi bir fenomenal durumda değildir. Sanal Gerçeklik alanında üretilmiş sanal bir elma kendi dünyasında somut iken sanal olmayan dış dünyada varlığından dahi söz edilemeyecek bir şeydir. İşte bu yüzden Heim'e göre sanal varlıkların bu ontolojik durumu tarihsel geçmişiyle benzer bir durum sergilemektedir.

Böylece sanal varlıkların gerçekliği, yüzyıllardır tartışılan gerçekliğin ontolojisine yeni bir bakış açısı kazandırmaktır. Öyle ki Sergey A. Dacjuk'un iddia ettiği gibi "Gerçekliğin uzun süredir geçerli olan yalnızca nesnel bir gerçeklik olduğu anlayışının aksine, gerçekliğin yapısının nesnelere farklılaşmasına kadar ontolojik olarak değiştiği" söylenebilir (Dacjuk, 2008: 65). Dacjuk bu duruma varlığın ontolojik normalleşmesi der. Örneğin ona göre bir grafik, fraktal²⁰ ya da herhangi bir desen ya da sayılar tamamen nesne değildir; bunlar doğal gerçeklik alanında teorik kabul edilebilir, ama sanal alandaki varlıkların varlık koşulunu oluştururlar. Yani bunlar sanal gerçekliğin yapısını nesne öncesi düzeyde normalleştirme yeteneğine sahiptirler. Ve bunlar sayesinde sanallaştırma

²⁰ Fraktalın genel anlamı, matematikte kullanılan genellikle kendine benzeme ya da oransal kırılma özelliği sergileyen karmaşık yapıya sahip geometrik şekillerin ortak ismidir.

ve yeni bir varlık alanı gerçekleştirme mümkündür. Dolayısıyla ona göre, gerçekliğin yapısını ontolojik düzeyde normalleştirmenin iki farklı yolu olarak yani sanallaştırma ve gerçekleştirmenin bir sonucu olarak, gerçeklik hakkında iki türlü fikir elde edilebilir: Sanalın gerçekliği ve fiziksel gerçeklik. Sonuç olarak bu iki türlü gerçekliğin kabul edilmesi ona göre gerçekliğin yapısını ontolojik olarak normalleştirecektir (Dacjuk, 2008: 65-70).

Dahası Dacjuk'a göre nesnelere varlığı, tam algılamanın türüne bağlıdır ve bunlar içkin algılama ve kavramsal algılama olarak ifade edilebilirler. Nesnelere kendi içlerinde, düşünce, ifade, eylem, isim, fenomen, terim gibi gerçekliğin temel yapısı bakımından farklılık gösterir. Ama yine de nesnelere, gerçek ve sanal nesnelere olarak; algılama türlerine göre farklılığa da sahiptirler. Örneğin ona göre sanal bir nesnenin kavramsal algılamasıyla gerçek bir nesnenin kavramsal algılaması aynı olabilir ya da birbirlerinden farklılık gösterebilir. Bu yüzden nesnelere ancak algılama bakımından birbirinden farklıdırlar. Çünkü onun belirttiği üzere gerçek nesnelere görünüş ve nitelikleri olduğu gibi sanal nesnelere de görünüş ve nitelikleri vardır (Dacjuk, 2008: 218-231). Fakat yine de Dacjuk, sanal nesnenin oluşturulma aşamasında gerçek nesne ve sanal nesne arasındaki ayrımı ortaya koyar. Bu ayrımı daha iyi anlayabilmek için öncelikle sanal nesnenin ne olduğuna bakmak yerinde olacaktır.

Gerçek nesne nasıl doğal gerçeklikte yer edinmişse sanal nesne de sanal dünyaya ait gerçeklikte yer edinir. Bu düşünce doğrultusunda hareket ederek bu iki tür gerçekliği içine alan gerçekliği Dacjuk şu şekilde ifade eder: "Görünüşler kümesi gerçek nesneye, öznitelik kümesi sanal nesneye eşittir" (Dacjuk, 2008: 218). Yani Dacjuk'a göre fiziki gerçeklikteki nesnelere görünüşleri vardır ve bu görünüşler fiziki nesnelere kendi başlarına var olan gerçekliklerini oluştururlar; fakat özne onların algılanma süreciyle zihinde birtakım niteliklere ulaşır ve bu sayede zihninde fiziki gerçeklikteki nesneyi çağrıştıran kavramlar meydana gelir. İşte, zihinde oluşan bu kavramlara Dacjuk *kavramsal nesnelere* adını verir ve bu kavramsal nesnelere de ona göre tamamen teorik nitelikler kümesidir. O, bu nitelikler kümesine ayrıca *sanal nesnelere* şeklinde ifadelendirmede bulunur. Kısacası ona göre kavramlaştırma süreci sanallaştırma

$$[\mathbb{O}_1(a_1, x \dots), \mathbb{O}_2(b_1, y \dots)] \begin{matrix} \mathbb{O}_1(a_1, x) \\ \mathbb{O}_2(b_1, y) \end{matrix} \text{rev} \mathbb{O}_3(x, y)$$

sürecidir; sanal nesne kavramsal nesnedir. Ayrıca Daçjuk, kavramsallaştırma sürecinin tersi olarak; niteliklerden görünümlere gitme sürecini de *ters yönlü* üretim şeklinde adlandırır. Yani zihnin ters yönlü işleyişi sayesinde sanal nesne gerçek nesneyi ters yönlü üretebilir ve bu noktada zihin keyfi hareket ederek (başka nesneye ait nitelikleri başka nesnelere birleştirerek) yeni nesnelere de üretme potansiyeline sahiptir. Zihnin bu yeni nesnelere üretme sürecini de sanallaştırma, *yaratıcı geçiş* olarak nitelendirir. Tüm bu süreçler sanal alanlarda görünüm almanın ve görünüm atfetmenin ontolojik özünü oluşturur (Daçjuk, 2008: 186). Tüm bu aşamaları Daçjuk'un aktarmış olduğu şekil üzerinden şu şekilde gösterebiliriz:

$$[O_1(a_1, x \dots), O_2(b_1, y \dots)] \begin{matrix} i \\ i \end{matrix} \begin{matrix} O_1(a_1, x) \\ O_2(b_1, y) \end{matrix} \text{rev} O_3(x, y)$$

Şekil 3: Daçjuk'un Sanallaştırma ve yaratıcı geçiş dediği keyfi sanal nesne üretmenin şematik hali (Daçjuk, 2008: 231).

Şekildeki O_1 , O_2 ve O_3 birbirinden farklı objelere a_1 , b_1 , x ve y birbirinden farklı niteliklere karşılık gelmektedir. Birinci nesnenin a_1 , x ve birbirinden farklı birçok niteliği; ikinci nesnenin b_1 , y ve birbirinden farklı birçok niteliği; üçüncü nesnenin de x ve y olan nitelikleri vardır. Birinci ve ikinci nesne fiziksel gerçeklikte bulunan nesnelere, üçüncü nesne ise sanallaştırılmış nesnedir. Farklı nesnelere farklı niteliklerinden temelde yeni bir kavramsal nesne yani sanal nesne oluşturma sürecinin gösterildiği bu şekilde, özne ilk olarak fiziksel gerçeklikte bulunan iki nesne ile karşılaşır. Ve iki nesnenin de birden çok niteliği vardır; fakat her nesneyi temsil eden birkaç tane niteliği daha baskındır. Zihnimizde birinci nesnede baskın olan nitelikler ile ikinci nesnede baskın olan nitelikler yan yana gelir ve zihnin *yaratıcı geçişi* sayesinde bu yan yana gelen niteliklerden başka bir nesne oluşturulur ve yan yana gelen bu nitelikler artık oluşturulan bu yeni nesnenin de nitelikleri olarak kabul edilir. Böylece bu iki fiziksel nesneyle karşılaşan bir özne çağrışımsal bellek sayesinde sanallaştırdığı diğer nesneyi de hatırlar. Gerçek nesnelere önce içsel algılama sonra kavramsal algılama söz konusuysen sanal nesnelere durum bunun tam tersidir; sanal nesnelere önce niteliklerine sonra görüntülerine ulaşabiliriz (Daçjuk, 2008: 231-233).

Konunun daha net anlaşılabilmesi için bir örnekle detaylandırılacak olursa; birinci nesne kuş, ikinci nesne demir ve üçüncü nesne de uçak²¹ olarak ele alınabilir. Bu durumda iki cismin birleşimi yeni bir cismi şu şekilde oluşturur:

Kanatları olan şeyler uçar

Metal dayanıklıdır

Uçak uçar ve dayanıklıdır

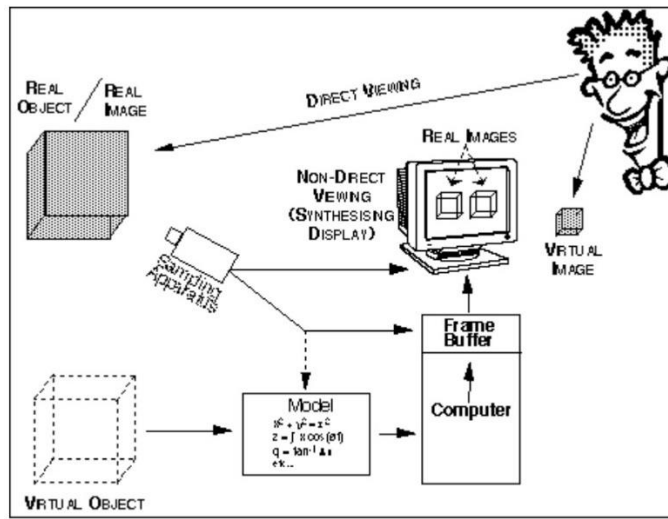
Bu durumu (1) kuş ve (2) demir ile daha net açıklayabiliriz. Kuşlar uçabilir çünkü kanatları var; demir de dayanıklıdır çünkü metaldir. Kuş fiziksel bir nesnedir ve onun zihnimizde birçok niteliği vardır. Yine aynı şekilde demir de fiziksel bir nesnedir ve onun da zihnimizde birçok niteliği vardır. Dacjuk'un imasına göre içsel algılamayla kuşun ve demirin görünüşleri zihnimizde niteliklere ve bu nitelikler de kavramsal algılama sayesinde kavramlara dönüşür. Kavramsal algılar yani zihnimizdeki sanal nesnelere yan yana geldiklerinde zihnin keyfi üretimi nedeniyle uçma ve dayanıklı olma niteliği ile yeni bir nesne yani (3) uçak ortaya çıkar. (1) ve (2) nin nitelikleri (3) ü oluşturur. Kuş ve demirin sentetik inşasıyla sanallaşan nesnelere, yeniden sanallaşarak tam algının sınırlarını aşar ve yine sentetik inşayla yeni bir nesneyi üretir. Böylece uçak nesnesi sanal olarak üretilir. Fakat ilk aşamadaki kuş ve demirin sentetik inşası ile ikinci aşamadaki uçağın sentetik inşası aynı değildir. İlki deneyle üretilirken ikincisi zihin tarafından üretilir. Dacjuk bu durumu Kant'ın, sentetik a priori yargılar nasıl mümkün olabilir, sorusuna yanıt olarak değerlendirir (Dacjuk, 2008: 231-234). (1) ve (2) nin nitelikleri deneyle oluşur, fakat (3) numaralı nesnenin nitelikleri dolaylı olarak deneyden kaynaklı olsa da doğrudan deneyden gelmeyen yeni bir nesnedir. Yani Dacjuk'a göre zihnin *yaratıcı geçişi* sentetik a priori yargılar sayesinde ortaya çıkar. Sentetik a priori yargılar da yeniden sanallaştırmayla, yaratıcı geçişle mümkün olur. Dacjuk'un ima ettiği üzere bilgisayar ve benzeri cihazların sanal varlıkları üretme aşaması²² da bu şekilde gerçekleşmektedir. Bir şeyin varlığı 1 ile, yokluğu da 0 ile gösterilir. Bilgisayarın yapı taşını 0 ve 1 rakamları oluşturur. Matematiksel kodlar görüntülere, görüntüler de sanal nesnelere dönüşmektedir.

²¹ Bu örnek üzerinden inceleme yapılırken uçak diye bilinen bir cismin olmadığını hayal edin. Henüz uçak insanlar tarafından keşfedilmemiş ve bizim zihnimizde de uçak diye bir kavram yok.

²² Teknolojik Algılama konusu ve algılamanın aşamaları bir sonraki başlıkta, sanal algı ve sanal deneyim başlığı altında daha detaylı olarak ele alınmıştır. Detaylı bilgi için bölüm 1.2.2.3'e bkz.

Böylece Dacjuk'a göre sanal varlıkların gerçekliği sorunu çözülmüş olur (Dacjuk, 2008). Nasıl ki evrende *varlık* ve *yokluk* doğanın gerçekliğini oluşturmaktaysa, bilgisayarda da *1* ve *0* rakamları sanal varlıkların gerçekliğini oluşturabilmektedir. Burada fiziksel varlıklar ve sanal varlıklar arasındaki ilişkiye işaret edilir.

Benzer biçimde P. Milgram ve F. Kishino (1994) da sanal görüntüler üzerine yazdıkları makalede sanal varlıklar ve gerçek varlıklar arasındaki ilişkiye değinirler. Burada Milgram ve Kishino sanal ve gerçeği üç farklı açıdan değerlendirirler: (1) gerçek ve sanal nesnelere, (2) doğrudan ve doğrudan olmayan görüntüleme, (3) gerçek ve sanal görüntüler arasındaki ayırım. Konu sanal nesnelere açısından Şekil 4'te gösteriliği gibi şekil üzerinden (1994: 1324) şu şekilde analiz edilir: “[Şekilde] kesikli okla belirtildiği gibi, sanal nesnelere var olmayan nesnelere veya var olan gerçek nesnelere modelleri etrafında tasarlanabileceğini unutmayın. Sanal bir nesnenin modeli, elbette gerçek bir nesnenin kendisi de olabilir, bu heykeller, resimler, maketler vb. için geçerlidir; ancak burada kendimizi yalnızca bilgisayarda üretilen sentezlerle sınırlıyoruz.”



Şekil 4: Sanal ve gerçek nesne arasındaki fark (Milgram ve Kishino, 1994: 1324)

Dahası sanal nesne ve gerçek nesne arasındaki ontolojik farkı iki nesnenin kaynağına inerek ortaya koyan Milgram ve Kishino, sanal nesnelere esasında fiziksel dünyada doğrudan bir karşılığının olmadığını ve onların ontolojisinin kendine özgü bir forma sahip olduğunu ifade etmektedirler. Bu durumu onların ifadesiyle şu şekilde özetlemek mümkündür:

Gerçek nesnelere, gerçek bir nesnel varoluşa sahip olan herhangi bir nesnedir. Sanal nesnelere, özünde veya etkisinde var olan, ancak biçimsel veya fiili olarak var olmayan nesnelere. Gerçek bir nesnenin görüntülenmesi için ya doğrudan gözlemlenebilir ya da bir görüntüleme cihazı aracılığıyla örneklendirilip yeniden sentezlenebilir. Sanal bir nesnenin görüntülenmesi için, özünde var olmadığı için simüle edilmesi gerekir. Bu, [Şekil 4]'te gösterildiği gibi, nesnenin bir tür tanımının veya modelinin kullanılmasını gerektirir (Milgram ve Kishino, 1994: 1324).

Diğer taraftan *The Social Ontology of Virtual Environments* (2003) adlı makalede P. Brey sanal varlıklar hakkında konuya daha farklı bir açıdan yaklaşmaktadır. Özellikle nesnelere ontolojik yeniden üretilmesi konusunda Brey'in fikirleri ilk etapta Dacjuk'un sanallaştırma kavramına ve Milgram ile Kishino'nun düşüncelerine benzediği görülmekte; fakat detaylıca incelendiğinde aralarındaki ontolojik ayrımlar kendini ortaya koymaktadır.

Brey'e göre sanal dünyada karşılaşılan varlıklara sanal varlıklar denir. Fiziksel varlıkların varlığının fiziksel dünyaya bağlı olması gibi sanal varlıkların varlığı da sanal dünyaya bağlıdır. Dolayısıyla sanal varlıklar sanal dünyanın varlığına muhtaçtır. Brey'e göre bu sanal varlıkların ontolojik durumu ilk başta kafa karıştırıcıdır (Brey, 2003: 275-78). Romanlardaki karakterler ve filmlerdeki animasyonlu nesnelere gibi kurgusal nesnelere benzerler, sanal şeylerin fiziksel bir varlıkları bulunmaz. Fiziksel uzayda kütleleri ve tanımlanabilir cisimleri yoktur. Bununla birlikte, sanal varlıklar yalnızca kurgusal nesnelere değildir, çünkü Brey'e göre genellikle zengin algısal özelliklere sahiptir ve daha da önemlisi etkileşimlidir. Sanal varlıklar manipüle edilebilir, eylemlerimize yanıt verir ve diğer varlıklarla nedensel ilişkiler içinde olabilirler. Dolayısıyla Brey'in vurgusuyla gündelik ontolojimizde sanal varlıkların özel bir yeri vardır; onlar fiziksel varlıklardan farklı, ama aynı zamanda soyut veya hayali varlıklardan da farklıdır (Brey, 2003: 276-77). Diğer yandan Brey'in ifade ettiği üzere sanal dünyaları oluşturan sanal varlıklar, gerçek dünyada bulunan varlıkların çoğunu içermektedir: Ağaçlar, sıralar, sandalyeler, kalemler, köpekler vb. gibi sanal nesnelere gerçek dünyada bulunan varlıkları içerebilir. Örneğin bilgisayardaki elektronik bir belge, fiziksel dünyadaki kâğıt bir belge kadar gerçektir; taşınabilir, kaybolabilir ve yok edilebilir (Brey, 2003: 276).

Esasta Brey'in sanal varlık anlayışında dikkat edilmesi gereken nokta, sanal varlıkları simülasyonlar ve ontolojik olarak yeniden üretilebilen varlıklar şeklinde ikiye ayırmış olmasıdır. Sanal ortamlarda oluşturulan fiziksel varlıklar simülasyonlara karşılık

gelirken kurumsal varlıklar da ontolojik olarak yeniden üretilebilen varlıklara karşılık gelmektedir. Simülasyonlar sadece sanal ortamda algılanır. Dış gerçeklikte simülasyonu doğrudan algılayabilmek Brey'e göre mümkün değildir. Ontolojik reproduksiyonların ise hem sanal ortamlarda hem de dış gerçeklikte bir gerçekliği vardır. Örneğin kayalar ve ağaçlar normalde fiziksel varlıklar oldukları için bunların sanal nesnelere haline dönüştürülmesi Brey'e göre bir simülasyondur, sanal ağaç büyüyüp gelişemez ancak bir simülasyon olarak kalır. Dış gerçeklikte simülasyon olan bir ağaç ya da kayayı kendi halinde görmek mümkün değildir. Fakat para ve özel mülkiyet gibi faaliyetler kurumsal varlıklar oldukları için bunların sanal faaliyetlere dönüştürülmesi *ontolojik reproduksiyondur*. Bu kurumsal varlıkların hem dış gerçeklikte hem de sanal ortamlarda gerçekliği vardır (Brey, 2003: 277-78). Dolayısıyla, gerçek dünya varlıklarının sanal versiyonları ya yalnızca algısal ve etkileşimli özellikleriyle gerçek dünya varlıklarına benzerlik gösteren simülasyonlardır ya da sanal ortamın etki alanının ötesine uzanan gerçek dünya önemine sahip ontolojik yeniden üretimlerdir.

Sanal varlıkların ontolojik yapısını anlayabilmek için öncelikle sanal nesnenin ne olduğunu çözümlenmelidir. Peki bu durumda sanal nesne nedir? Chalmers'ın vurguladığı üzere sanal nesne; sanal bedenlere, sanal binalara, sanal silahlara, sanal ağaç, kalem vs. gibi dış dünyada algılanan her türlü nesnenin benzerine karşılık gelebilecek sanal görüntülerin bilgisayar tarafından oluşturulmuş verilerini içermektedir (Chalmers, 2017: 314). Bu durumu Chalmers şu şekilde özetler (2017: 317):

Sanal nesnelere nelerdir? Benim görüşüme göre, bunlar bir bilgisayardaki hesaplama süreçlerinden oluşan dijital nesnelere dir. İlk yaklaşıma göre, bunlar bir veya daha fazla bilgisayardaki fiziksel işlemlere dayanan hesaplama süreçlerinde temellenen veri yapıları olarak kabul edilebilirler. İkinci bir yaklaşıma göre, tıpkı teorisyenlerin yüksek seviyeli sanal olmayan nesnelere (örneğin bir heykel) ve temeldeki fiziksel varlıklar (örneğin bir kil parçası) arasında daha ince ilişkilere başvurmaları gibi, sanal nesnelere ve veri yapıları arasında daha ince ilişkilere başvurmak istenebilir. Örneğin, bazı durumlarda, birden çok veri yapısı tek bir sanal nesne ile ilişkilendirilecektir, bu durumda sanal nesne, bu veri yapılarından oluşan daha yüksek seviyeli bir varlık olacaktır.

Sanal nesneye dair farklı yaklaşımlar söz konusu olsa da özünde bilgisayar tarafından oluşturulmuş veri yapılarına sanal nesnelere denilir. Sanal nesnelere doğası, sanal alanların kendi doğalarına göre farklılık gösterir. Philip Brey'in de aktardığına göre sanal bir nesnenin dış dünyada kütlesi yoktur (Brey, 2003: 278; Brey, 2008: 4-6). Dolayısıyla burada göz önünde bulundurulması gereken en temel konulardan biri

özellikle Descartes ile birlikte kabul edilen düşüncedir: Madde yer kaplar.²³ Bu düşünceye göre cisimsel varlıkların belli bir uzunluğu, eni ve derinliği yani kısacası kütlesi vardır. Modern felsefi anlayışı başlatan Kartezyen düşünceye göre yer kaplamayan hiçbir madde yoktur (Descartes, 1942: 53-55; 2007: 82-83; 2008: 30-32). Burada önemli bir soru kendini gösterir: Sanal nesne yer kaplar mı? Ya da başka bir deyişle sanal nesnelerin kütlesi var mı? Bu soruya Brey'in bakış açısıyla yanıt verildiğinde sanal nesnelerin kütesinin olmadığı görülür. Şöyle ki Brey'e göre sanal dünyalarda bulunan sanal nesnelerin sanal olmayan dünyada herhangi bir varlığı, duyu algısı dolayısıyla kütlesi yoktur (Brey, 2003: 278). Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta, sanal bir nesnenin sanal olmayan dünyada kütesinin bulunmadığının Brey tarafından vurgulamış olmasıdır. Sanal bir nesnenin sanal bir dünyada belirli bir kütesinin olduğu söylenebilir. Örneğin sanal bir masanın ontolojik olarak sanal dünyanın dışında herhangi bir kütlesi yoktur; ama sanal bir mekânda sanal bir masanın belli bir uzunluğu, üç boyutlu eni, derinliği dolayısıyla kütlesi vardır. Sanal içerikler sayesinde bu ölçümler yapılabilir. Dolayısıyla gerçek bir masa Kartezyen anlayışa göre yer kaplayan bir niteliğe sahipse; aynı şekilde sanal bir masanın da kendi dünyasında yer kapladığı söylenebilir. Öyle ki Chalmers bu duruma "Sanal nesnelere, birbirleri ve deneyimlerimiz üzerindeki etkileri sayesinde kendi sanal alanlarında var olurlar." şeklinde açıklık getirir (Chalmers, 2017: 324). Dolayısıyla gerçek nesnelere kendi dünyasında yer kaplar, sanal nesnelere de sanal dünyada yer kaplar. Sanalın katmanı ve sanal olmayanların katmanı farklıdır. Bu durumda yalnızca "Sanal gerçekliği kullanırken sanal nesnelere algılarız." (Chalmers, 2017: 318).

Diğer yandan Chalmers özellikle, sanal nesnelere sanal olmayan nesnelere ayırdığımız gibi, sanal niteliklere de sanal olmayan niteliklere ayırmamız gerektiğini söyler. Sanal bir çiçek sıradan anlamda kırmızı değildir, ancak sanal olarak kırmızıdır. Sanal özne de örneğin normal anlamda altı fit uzunluğunda değil, ancak sanal olarak altı, yedi vs. fit uzunluğunda olabilir. Kısacası uzunluk, boyut, renk, tat ve benzer (birincil ya

²³ Descartes biri sonsuz ikisi sonlu olmak üzere üç tözden bahseder. Tanrı sonsuz töz, ruh ve cisim de sonlu tözlerdir. O, bir töz olarak maddenin en temel niteliğinin 'yer kaplama' olduğunu ifade eder. Yer kaplamak maddenin doğasındandır ve diğer tüm nitelikler ondan sonra gelir. Konu hakkında detaylı bilgi için 1.1.2. İdealizm bölümüne bkz.

da ikincil) niteliklerin gerçek bir nesnedeki karşılığıyla sanal bir nesnedeki karşılığı kendine özgüdür. Her iki alanın da kendi gerçeklik katmanında nitelikleri vardır; sanal özne ile gerçek öznenin karşılaştığı nesnelere kendi alanlarındaki gerçeklikle ilgilidir. Gerçek kırmızı bir elma ancak gerçek bir algıyla, sanal kırmızı bir elma da ancak sanal algıyla kendi gerçeklik katmanında kavranabilir (Chalmers, 2017: 321). Fakat yine de Chalmers burada Matrix filminden “Kalıcı bir sanal gerçekliğe gömülüyseniz, o zaman sanal algı bizim için normal olacak ve normalde kırmızımsı deneyimlerimize neden olan sanal güller sıradan anlamda kırmızı olacaktır.” şeklinde örnek vererek sanal algının sanal dünyalardaki farklılıklarına da temas eder (2017: 323). Sanal Gerçeklikteki bir öznenin sanal algısı ile sanalın başka bir katmanı olan Artırılmış Gerçeklikteki bir öznenin algısı aynı değildir. Çünkü Chalmers’ın da ifade ettiği gibi “Birçok sanal alan var. Her sanal dünyanın kendi sanal alanı vardır.” (2017: 324). Fakat burada göz önünde bulundurulması gereken konu sanal algının doğasıyla gerçek algının doğası arasında bir farkın olup olmadığıdır. Peki bu durumda sanal algı nedir, sanal deneyim nasıl oluşur, şimdi bu soruları cevaplamakta fayda var.

1.2.2.3. Sanal Algı ve Sanal Deneyim

Bu bölümde sanal alanlarda meydana gelen sanal algı ve sanal deneyim üzerinde durulmuştur. Sanal nesnelere algısı ile gerçek nesnelere algısı arasındaki ilişki, sanal algı ile gerçek algı arasındaki fark ve benzerlikler ortaya konmaya çalışılmıştır. Peki, sanal algı nedir, sanal deneyim nasıl oluşur?

Sanal algı, sanal öznenin sanal uzayda sanal nesnelere karşı karşıya kalması sonucu oluşur. Fakat sanalın gerçeklik katmanları -Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik, Karma Gerçeklik vs.- birbirlerinden farklılık gösterdiğinden sanal öznenin sanal algılama düzeyleri de birbirlerinden farklılık göstermektedir. Her sanal dünyanın kendine özgü sanal alanları, sanal nesnelere ve dolayısıyla sanal algılama biçimleri vardır (Chalmers, 2017: 324-333). Örneğin Artırılmış Gerçeklik ortamındaki bir öznenin sanal algısı Sanal Gerçeklik ortamındaki bir öznenin sanal algısından duyuşal olarak daha üst katmandadır. Sanal Gerçeklikteki bir özne duyularını kullanırken sınırlı bir etkileşime sahiptir, fakat

Artırılmış Gerçeklikteki bir öznenin böyle bir etkileşim sınırı yoktur.²⁴ Bu farklılık göz önünde bulundurulmalıdır. Yine de genel bir yaklaşımla sanal algının, sanal öznenin sanal nesnelere etkileşimde bulunması sonucu oluştuğu ifade edilebilir (Chalmers, 2017: 331-333). Diğer yandan herhangi bir nesneyle etkileşime geçen bir öznenin, algıladığı nesnenin sanal bir nesne ya da sanal olmayan bir nesne olup olmadığını biliyor ya da bilmiyor olması, bölüm 2.1’de değinildiği üzere, konunun başka bir boyutunu oluşturduğu bilinmelidir.

Sanal algı öznenin sadece sanal nesnelere algılanması sonucunda oluşmaz, burada ayrıca öznenin kendi bedenini algılanması da söz konusudur. Kişinin kendi vücudunu algılanması ya da sanal alandaki bedenini algılanması ve bu algılanmayı da sanal alanda yapıyor olması özne için karmaşık bir algılanma sürecini oluşturur. Bu durumda özne, gerçek ve sanal arasında bir yanılmalara düşer. Çünkü kişinin sanal bedeninin deneyimi, kişinin fiziksel bedeninin deneyimiyle yakından bağlantılıdır. Chalmers bu gibi yanıltıcı durumları, *sanal illüzyonizm* olarak adlandırmaktadır. Daha sonra sanal illüzyonizm için bir argüman ortaya koyar ve bu argümanı şu şekilde formüle eder (Chalmers, 2017: 326):

(1) Sanal nesnelere, karşılık gelen sanal olmayan bir nesnenin sahip olduğu sıradan (sanal olmayan) renklere, konumlara ve şekillere sahip olarak algılanır. (2) Sanal nesnelere, karşılık gelen sanal olmayan bir nesnenin sahip olduğu sıradan (sanal olmayan) renklere, konumlara ve şekillere sahip değildir. (3) Bir nesnenin sahip olmadığı özelliklere sahip olduğu algılanırsa, algı yanıltıcıdır. (4) Sanal nesnelere algılanması yanıltıcıdır

Argümanın (1) numaralı koşulundan da anlaşılacağı üzere Chalmers sanal nesnelere algılanmamızda yanılmalara yaşadığımızı, sanki onları sanal-olmayan gerçek nesnelere gibi algılanmamızı aktarır. Dolayısıyla ona göre, sanal bir dünyada (VR ya da AR gibi) kırmızı bir küpü algılanmamızda, sanal-olmayan kırmızı ve sanal-olmayan kübik bir sanal-olmayan nesneyi görüyormuşuz izlenimi ediniriz. Ama argümanın (2) numaralı koşulunda ifade ettiği üzere, sanal nesnelere nitelikleri sanal olmayan nesnelere niteliklerine sahip değildir. Bu yüzden (3) numaralı koşulu ortaya koyar ve sonunda (4) sanal nesnelere algılanmamızın yanıltıcı olduğunu ileri sürer. Dolayısıyla ona göre sanal dünyadaki deneyimimiz yanıltıcı bir illüzyondur (Chalmers, 2017: 326-331).

²⁴ Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik arasındaki farkı daha detaylı görmek için bölüm 2.1’e bkz.

Tüm bunlara paralel olarak Chalmers, kişinin fiziksel bedeninde ve sanal bedeninde oldukça farklı özelliklere sahip durumların da oluşabileceğini ifade eder. Sanal bedeninde oldukça uzun bir kola sahip olan bir öznenin durumunu bu konuya örnek olarak gösterir. Uzun kola sahip sanal bedeni sayesinde kişi sanal nesnelere daha kolay ulaşabilmekte ve birçok olayda işini kolayca yapabilmektedir. Sanal dünyada durum böyle olsa da fiziksel dünyada durumun böyle olmadığını belirtir. Chalmers öznenin sahip olduğu bu farklı beden özellikleri sayesinde, iki farklı ortamda iki farklı deneyime sahip olabileceğini vurgular. Ayrıca sanal dünyada saf bir özneyle sofistike bir özne arasında ayırım yapar. Sofistike bir öznenin sanal bedene mi yoksa gerçek bedene mi sahip olduğunun farkında olacağını altını çizer. Çünkü ona göre sofistike bir özne için, fiziksel bedene yönelik *proprioseptif*²⁵ dikkatin onu fiziksel uzayda temsil edeceği, sanal bedene yönelik proprioseptif dikkatin ise onu sanal uzayda temsil edeceği bir durum söz konusudur (Chalmers, 2017: 331-333). Yine aynı şekilde sanal bir özne sanal bir masayı algıladığında ve “Bu bir masa” dediğinde, bunun bir masa olduğunu yanlış mı söylemekte yoksa gerçekten orada bir masa var mı? Chalmers saf ve sofistike özneler arasındaki ayırmadan hareket ederek saf öznenin yanlış bir şekilde gördüğü şeyin bir masa olduğunu kabul edeceğini söylemektedir. Çünkü saf özne illüzyonizm argümanından habersizdir. Sofistike öznenin ise kesinlikle bunun sanal bir masa olduğunun farkında olacağını altını çizmekte, deneyimlediği şeyin gerçek bir masa değil sanal bir masa olduğunu ifade etmektedir. Çünkü ona göre illüzyonizm argümanından haberdar olan sofistike bir özne ayırt edici sanallık fenomenolojisine sahiptir. Gerçeğin fenomenolojisini bildiği gibi sanalın da fenomenolojisini bilir. Bu durumu inanç ve algı arasındaki farka işaret ederek şu şekilde aktarır (Chalmers, 2017: 327):

İşleri daha basit hale getirmek için, algıdan ziyade inançla ilgili konularla başlayabiliriz. Kullanıcıların sanal dünyalarla ilgili inançları yanlış mı? Buna karşılık, sanal gerçekliğin saf bir kullanıcısının yanlış inançlara sahip olabileceğini söylemek doğaldır. Özellikle, birisi sanal bir gerçeklik olduğunu bilmeden sanal bir gerçekliğe konursa, muhtemelen fiziksel uzayda sanal olmayan nesnelere etkileşime girdiğine inanacaktır. Kendilerine bunun sanal bir gerçeklik olduğu söylense bile, saf kullanıcılar başlangıçta nesnelere fiziksel uzayda belirli bir konfigürasyonda mevcut olduklarına dair içgüdüsel inancı askıya

²⁵ Proprioseptif kişinin kendi vücudunun farkında olması ya da derin duyuya karşılık gelmektedir. Bu duyu sayesinde kişi vücudundaki eklemelerin ya da parçalarının nerede bulunduğu ve hareketlerini nasıl yaptığına dair bilgi edinir. Detaylı bilgi için Taylor’un (2009: 1143-1149) *Encyclopedia of Neuroscience* adlı eserine bkz.

alamayabilirler, ancak yansıma üzerinde öyle olmadıklarına karar verebilirler. Öte yandan, sanal gerçekliğin sofistike ve deneyimli kullanıcısı için bu tür yanlış inançlar edinme tehlikesi çok daha azdır. Kullanıcının VR kullandığını bildiği göz önüne alındığında, fiziksel alanda sanal olmayan nesnelere etkileşime girdiği inancını oluşturmayacaktır. Sanal uzayda sanal nesnelere etkileşim içinde olduklarını çok iyi bileceklerdir.

Ve burada Chalmers gerçek özne ile sanal özne arasındaki ayrımı ortaya koymakta, sofistike öznenin gerçek özne olduğunu aktarmaktadır. Ona göre sofistike bir özne sanal ve sanal olmayan algılamalar arasındaki farkı ortaya koyabilmektedir (Chalmers, 2017: 327-333). Fakat yine de Chalmers'in vardığı temel sonuç "Bilişsel bir yönelimin algılarımızı ve neye inandığımızı etkilediği gibi, söylediklerimizi ve ne demek istediğimizi de makul bir şekilde etkileyebileceğini düşünüyorum." şeklinde özetlenebilir (Chalmers, 2017: 333). Yani sanal alanlarda uzun süre kalmış ya da bilincinde olmadan sanal dünyaya hapsedilmiş bir öznenin bilişsel yönelimler dolayısıyla sanal algı ve gerçek algı arasındaki sınırın ortadan kalkacağını ima etmektedir. Her ne kadar sofistike bir özne aradaki bu sınırın farkında olsa da sanal dünyada geçirdiği süreye orantılı olarak bu farkındalığın da uzun sürmeyeceğini aktarmaktadır. Bu yüzden sanal algı ve gerçek algı arasındaki sınır sanal dünyada kalıcılığını sürdürememektedir.

Sanal algı ve gerçek algı arasında sınır olmadığını ifade edenlerden bir diğeri de Cathal Joseph McManus'dur. Öncelikle McManus sanal deneyim ve fiziksel dünyanın deneyimi arasındaki ilişkiyi ortaya koyan iki farklı görüş olduğunu ifade etmektedir. İlkine göre fiziksel dünyanın deneyimi sonucu oluşmuş "burada" ile sanal dünyanın deneyimiyle oluşmuş "orada" arasında bir bölünme ve belli bir sınır vardır. McManus bu durumu düalist görüş olarak nitelendirir. Ve ikinci görüşe göre ise sanal deneyim ile gerçek dünya deneyimi arasında içsel bir fark yoktur ve her birinin deneyimini karşıt olarak ele almak yerine, sanal deneyimi gerçek dünya deneyiminin bir uzantısı olarak görmek yerinde olacaktır. Dolayısıyla ikinci görüşe göre sanal deneyim ile gerçek deneyim arasındaki sınır kalkmıştır (McManus, 2016: 9). McManus hem sanal hem de fiziksel deneyim için geçerli olan, yaygın olarak kabul edilmiş bir mevcudiyet kavramının bulunmadığını söyler. Ayrıca ona göre özneye sanal ortamda daha fazla ve daha anlamlı etkileşim araçları sunulmazsa, öznenin içinde bulunduğu varlık hissi yakında kaybolacak ve bu yüzden varlık katmanlarında sanal dünyaların duyuşsal olarak gerçeklik seviyelerinin artırılması öznenin sanal ve gerçek deneyim arasındaki sınırı da ortadan kaldıracaktır (McManus, 2016: 40).

Diğer yandan sanal algı konusuna farklı bir boyut kazandıran Sergey A. Dacjuk nesnelere gerçek ve sanal nesnelere olmak üzere ikiye ayırır. Ve nesnelere sanal ya da gerçek nesnelere olmalarını ise algılama türlerinin belirleyeceğini aktarır. Ona göre içkin algılama ve kavramsal algılama bu algılama türlerini oluşturmaktadır. Sanal nesneye içkin algılama karşılık gelirken kavramsal algılamaya da gerçek nesne karşılık gelmektedir. Dış deneyimin nesnesini gerçek nesne iç deneyimin nesnesini de sanal nesne oluşturur. (Dacjuk, 2008: 218).

Dacjuk içkin algılama sürecini teknik olarak AV modeli üzerinden 10 adımda anlatmaktadır. Ona göre bilgisayar ve benzeri cihazların sanal varlıkları üretme aşaması 10 adımda kendini göstermektedir (Dacjuk, 2008: 194-205):

- (1) Aşkın algı
- (2) Algının aşkın birliği
- (3) Süreklilik-algılama
- (4) Kasıtlı algılama
- (5) Fiili analiz
- (6) Sanal sentez
- (7) Algının sanal birliği
- (8) Algının zıt yapısal birliği
- (9) Algının fiili-nesne birliği
- (10) Algının aşkın birliği

Dacjuk'a göre bu aşamanın ilkinin (1) *aşkın algı* oluşturur. Burada bilincin tüm eylemleri aşkındır hem sanal eylemler hem de gerçek eylemler kendini aşkın olarak gösterir. Bu aşamada gerçek ve sanal arasındaki tek önemli fark, gerçek olanın keyfi olarak seçilmiş kararlı bir yapı olması ve sanalın ise rastgele seçilmiş bir değişken yapı olmasıdır. Dacjuk burada Kant'ın aşkın (duyarlılığın ötesinde) ve içkin (duyarlılıkla ilgili) arasındaki ayrımından daha temel bir ayrım yapıldığını aktarır; çünkü ona göre Kantçı gelenekten farklı olarak buradaki dağılım hem yapısal hem de görünüşsel olarak daha karmaşıktır.

İkinci aşamada (2) *algının aşkın birliği* vardır. Burada Dacjuk'ın ifade ettiği üzere gerçekliğin temel yapısına göre ilgili AV (Gerçek ve Sanal) çiftlerinin tespiti yapılmaktadır. Bu aşamada da bilinç aşkındır, fakat burada farklı vurgulanmış gerçek yapıları farklı vurgulanmış sanal yapılarla rastgele birleştirme söz konusudur. Üstelik bu

kombinasyon ve birleştirme, gerçekliğin temel yapılarıyla ilişkili olarak ortaya çıkmaktadır. Burada içkin algıya dahil olan gerçekliğin temel yapılarının listesi daraltılmıştır -sanal konumda yalnızca içkin gerçeklikler görünür. Böylece Dacjuk'a göre bilinç sayısız süreklilik yaratır ve bunlar da gerçek-sanal (AV) çiftlerdir. Kısacası ilk adımda gerçek ve sanal yapılar keyfi olarak bölünmüşken, bu adımda bir dizi gerçek-sanal yapılar süreklilik (AV-continua) halinde birleştirilmiştir. Dacjuk'un ifade ettiğine göre bu aşama Kant'ın algı teorisinde, gerçekliğin dar bir temel yapısıyla -duyusal deneyimde düşünme ve varoluşla- ilişkilendirilmiştir. Ona göre Kant bu adımı nesneleştirmeden sonra kaldırmıştır çünkü Dacjuk'un vurgusuyla Kant nesnelere ve numenlere bölmüştür. Yani o, ilk aşamadaki sanal ve gerçek arasındaki bölünmede kalmıştır. Dolayısıyla Dacjuk'un deyişiyle Kantçı anlayışta deneyimin nesnesini gerçek nesnelere, düşünmenin nesnesini de sanal nesnelere oluşturmaktadır.

Üçüncü adımda (3) bilincin *süreklilik-algılama* seçimi kendini gösterir. Dacjuk'un ifadesiyle bu adımda, bilinç aşkın olarak "bilincin içsel vizyonu alanında" belirli bir sürekliliği seçer, görür, bu süreklilik ile bilincin daha sonraki çalışmaları için dikkati keskinleştirir. Bu adımda, uygunluk ilişkisi ilk kez ortaya çıkar, yani tüm AV-süreklilik kümesinden bilinç, gerçek ve sanal yapılardan uygun olan herhangi birini seçer. Bu aşamada, Dacjuk'a göre süreklilik algısı, gerçekliğin tüm temel yapısıyla, yani diğer aşamalarda altı gerçekliğin tümü ile ilgilendirilir; ancak yönelimsel ya da kasıtlı olarak değil. Süreklilik algısı, yapısal bir ilişki olarak kendini bu şekilde gösterir. Ona göre buradaki bilinçli süreklilikler Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik gibi sanal alanlarda farkındalık ve algıların birleşimiyle görüntülere dönüştürülmektedir. Yani bu aşama sanal nesne ve sanal algılar için önemli bir aşamadır.

Dördüncü aşamada (4) *kasıtlı algılama* söz konusudur. Dacjuk'a göre gerçek ve sanal yapılar arasında yönlü-kasıtlı bir referans ilişkisinin yaratılması ve böylece farklı gerçekliklere dönüştürülmesiyle yorumlayıcı bir referans kurulur. Ona göre içkin algının kendisi, tam da böyle bir referansın kurulmasını önceden belirlemektedir. Öyle ki Dacjuk'un vurgusuyla bu çok önemli ve anlamlı bir adımdır. Bu adımda, bilinç ilk kez bir referans olarak aşkın-referans ilişkisini kurar. Ona göre aşkınlıktan aşkınlığa bu geçiş, aşkın bir geçişi yaratanın bizzat bir sürekliliğin yaratması değil, yalnızca bir referans olduğu, yani avunmadaki gerçek ve sanal yapılar arasındaki yönlü-kasıtlı bir referans olduğu fikriyle ilişkilidir. Öyle ki Dacjuk kendisinin rafine ettiği bu anlayışla Husserl'in

Kant'tan bu yana en büyük yeniliği olarak vurgular. Çünkü ona göre Husserl de böyle düşünmektedir. Fenomenleri algılama sürecinde bilinç kasıtlı olarak davranmakta ve algının kaynağı konusunda kendine bir referans belirlemektedir. Dacjuk'a göre işte bu noktada aşkınlık, referansın kasıtlı yönlülüğü ile bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan bu aşkınlık ise ilk kez gerçek ve sanal yapıları gerçeklikler olarak oluşturmamıza izin vermektedir. Yani aktüel alandaki gerçek deneyimler ve sanal alandaki sanal deneyimler gerçekliğin yapı taşlarını oluşturmaktadır (Dacjuk, 2008: 194-200).

Beşinci adımda (5) *fiili analiz* söz konusudur. Yani burada aktüel gerçeklikteki görünümle birlikte deneyimlerin birikimi yeni bir görünüm oluşturmaktadır. Bu adımda, Dacjuk'a göre bilinç dikkatini bir AV-çiftinde aktüel gerçekliğin anlamlı özümsemesine, bireysel bağlantıların, yönlerin ifadesine çevirmiştir. Ona göre bilinç, bu aktüel gerçeklikle şu ya da bu şekilde bağlantılı olaylara keyfi olarak bakmayı gerçekleştirir, bu olaylardan belirli yönler çıkarır. Dacjuk'un ifade ettiği üzere Kant'ın bakış açısıyla bu adım, genişletilmiş bir ampirik algıdır. Ancak teknolojik algılama aşamasında örneğin TV için bu ampirik algı, gerçekliğin temel yapısından ilgili aktüel gerçeklikle ilişkilendirilir. Dahası, Dacjuk'a göre TV gibi cihazlar için görünüm, Kant'ın daha sonra bir nesnede birleştirilen çeşitli duyuşal duyular olduğuna inandığı şeydir. TV gibi teknolojik cihazlar için, çeşitli duyuşal duyuların bir nesnede birleştirilmesi hemen değil, 6. adımda gerçekleşir. Yani sanal bir nesnenin algısal yönleri kendini gerçekleştirmek için bir sonraki adıma muhtaçtır. Fakat yine de Dacjuk'un ifadesiyle Husserl'in yaklaşımına göre bu adımın kendisi bir algı ya da hafızadır. Bu yüzden fiili analiz olan bu aşama sanal algının temel görünümünü ortaya koyar.

Altıncı adımı (6) *sanal sentez* oluşturur. Bu adım sanal gerçeklikte, keyfi bir dizi görünümünden bir dizi farklı keyfi bütün oluşturmayı ifade etmektedir. Yani bu aşamada Dacjuk'a göre bir dizi deneme yoluyla aşkın, keyfi olarak sanal nesnelerin prototipleri oluşturulmaktadır. Bu nedenle, bu adımda, bağlantı ve boyut içkin olarak ayırt edilir; yani sanallıkta bunlarla ilişkili niteliklerin tamsayılarının bazı bağlantılarının (yönlerinin) yaratılması, boyutun iki seviyeye -bağlantı ve bunların bütünlüğüne dağıtılmasıdır. Çünkü Dacjuk'a göre insan bilincinde içkin tutarlılık ve boyut ayrımı genellikle fizikselliğe göre yapılmaktadır, öyle ki görünümünün boyutu öznenin fiziksellik boyutunda ölçülmektedir. Örneğin bu ölçümlemede öznenin bedeninden daha

küçük olan her şey mikroskobik, bedenden daha büyük olan şeyler de makroskobik olarak değerlendirilmektedir. Bu adımdaki sanal sentez, referansın referansa dönüştürülmesi, sanal gerçekliğin içerik doygunluğu ve bu içerikten keyfi bütünlükler yaratma girişimi gibi anlamlara gelmektedir. Ayrıca Dacjuk bu adımı, Husserl'in yaklaşımında kurucu fenomen çeşitlerinin ortaya çıkışının özü olarak nitelendirir.

Yedinci adımda (7) *algının sanal birliği* vardır. Bu adımda, Dacjuk'a göre bilinç durur, bağlantıların sanal bütünlüğünü, bazılarının sanal bir nesne olarak bütünlüğünü yaratmaya yönelik bir dizi girişimden aşkın bir seçim yapar ve böylece onu yalnızca bağlantı ve görünüşlerinden farklı bir boyutta ayırt etmekle kalmaz, aynı zamanda bu nesneyi boyut açısından üstün bir yapıcı düzen olarak içkin bir şekilde normalleştirir. Ayrıca, nesne ile birlikte nitelikleri ortaya çıkar, yani sanal gerçeklikte varsayılan görünümsel bütünlük, nesnenin nitelik bütünlüğüne dönüştürülür.

Sekizinci adımda ise (8) *algının zıt yapısal birliği* yani en-boy-nitelik çiftlerinin tahsisi söz konusudur. Bu adımda, Dacjuk'a göre görünüm listesi sanal nesnenin varsayılan bütünlüğü ile aynı hizaya getirildiğinden, bilinç henüz gerçek bir nesne yaratmaz. Burada bilinç, yapısal ve öz-nitelik düzeyinde (AV-karşılık) gerçek-sanal bir denklik arar, yani tüm aktüel gerçeklikten yalnızca tam algıya dahil olanı seçer. Bu adımda, Dacjuk'un ifade ettiği üzere aktüel gerçeklikteki görünüm bütünlükleri, sanal gerçeklikteki görünümlerin seçilen bütünlüğü ile aynı hizaya getirilir; yani sanal boyuta uygun olarak gerçek boyutun içkin bir düzeni kurulur. Nesneleştirme sürecinin devamı da ona göre burada gerçekleşir.

Dokuzuncu adımda (9) *algının fiili-nesne birliği* söz konusudur. Dacjuk'un belirttiğine göre bu adımda, gerçek nesne ilk kez sanal bir nesneye karşı gerçek bir bütünlük olarak ortaya çıkar, yani bir önceki adımda sanal boyuta göre sıralanmış gerçek boyut, gerçek nesnenin içkin sıralamasıyla bu adımda sanal bağlantıya göre son bulur. Ona göre asıl amaç, AV-çiftlerinde en eksiksiz ve etkili AV eşleşmeleri listesini yapan yönlere atfedilir. Böylece gerçek nesnenin yaratılması, nesneleştirme sürecini tamamlar.

Onuncu ve son adımda ise (10) *algının aşkın birliği* kendini gösterir. Burada Dacjuk'un vurgusuyla sanal nesnenin niteliksel içeriği ve gerçek nesnenin görünüşsel içeriği genişletilerek, görünüş-nitelik düzeyinde sanal ve gerçek nesnenin aşkınsal karşıtlığı kurulur. Dacjuk'a göre işte bu 10 adım zihnimize nesnenin oluşturulma

sürecini -gerçek ve sanal sürecini- aktarmaktadır. Dolayısıyla Daçjuk, algılamanın bu teknolojik sürecini tanımlayarak, bilinç ile deneyim arasındaki karşıtlık kavramına, genel olarak saf ve ampirik tam algıya, bilincin yerine sanallığa ve ampirik deneyimin de fiili olan ile yer değiştirmesine yer verildiğini ifade etmektedir. O, sanal algının ontolojik inşasının bu aşamalarla tamamlandığını vurgular (Daçjuk, 2008: 200-205).

Daçjuk'un içkin algılama sürecini ve sanal algının ontolojik inşasını teknolojik olarak AV modeli üzerinden 10 adımda anlattığı bu aşamaları kısaca özetleyecek olursak: 1. adım, uygunluk ve sanallık için dağıtım; 2. adım, gerçekliğin temel yapısında özneleştirilmenin başlangıcı; 3. adım, süreklilik algısı; 4. adım, gerçeğin tutumunun temeli olarak yönlü-kasıtlı referansın ortaya çıkması; 5. adım, genişletilmiş ampirik algı; 6. adım, duyuşsal algı, referansın referansa dönüştürülmesi; 7. adım, sanal nesneleştirme; 8. adım, çelişkili normleştirme; 9. adım, fiili nesnelleştirme; 10. adım, nesnel gerçekliğin ortaya çıkışı, şeklinde ifade edilebilir. Öyle ki Daçjuk burada sanal özne ve sanal nesne arasındaki ilişkinin özellikle yedinci adımdan itibaren ortaya çıktığını da şu şekilde dile getirir: "Bu anlamda, proto-özne, 7. adımda sanal nesnenin ortaya çıkmasından hemen sonra 8. adımda ortaya çıkar. 9. adımda konunun kendisi belirir. Ve 10. adımda, nesnel gerçekliğin fiili görünümü aracılığıyla bir özne-nesne ilişkimiz var." (Daçjuk, 2008: 203-204).

Öte yandan Daçjuk Kant'ın da benzer yoldan hareket ettiğini söyleyerek algı ontolojisinin sorunlarını bu 10 adımlık aşamalarla doğrudan çözmeye çalıştığını ifade etmektedir. Ona göre aslında buradaki anlayışta ontolojik bir çalışma değil Kant'tan bazı noktalarda ayrılarak Husserlci bir yaklaşıma benzer olan fenomenolojik bir anlayış söz konusudur. Ayrıca Daçjuk'a göre 10 adımda ortaya konan algılamanın bu teknolojik planının amacı, yapay zekanın yaratılmasıdır. Öyle ki onun ifadesiyle algılamanın teknolojik şemasının ve bunun bir parçası olan teknolojik algılama sürecinin ne kadar çalışacağı artık teorik bir sorun değil, bu teknolojiyi kullanmanın deneysel pratiği sorunudur. Yani oluşturulan sanal özneler ve sanal algılarla hedeflenen şey ona göre kendi başlarına hareket edebilen, gören, işiten kısacası algılayabilen yapay zekalı öznelerin oluşturulması; yapay öznelerin kendi algılarının yaratılmasıdır. Böylece meydana getirilen sanal dünyalarda sanal dünyanın dışına çıkmak zorunda kalmayan yapay özneler, yaratılmış olacaktır (Daçjuk, 2008: 202-204).

Diğer yandan *deneyim makinesi* ve *transformasyon makinesi* tasavvuru ile Robert Nozick konuya farklı bir anlayış getirir. Nozick'in ortaya koyduğu bu iki makine tasavvuru sanal dünyalar ve sanal dünyaların getireceği sorunlar hakkında önemli ölçüde fikir sunmaktadır. İlk olarak deneyim makinesini (experience machine) ele alacak olursak, *Anarchy State And Utopia* adlı eserinde Nozick konuyu şu şekilde ele alır (2006: 78-79):

İnsanların tecrübelerinin "içeriden" nasıl olduğundan başka neyin önemli olduğunu sorduğumuz zaman da ortaya önemli bilmece çıkar. 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? Eğer arzuladığınız tecrübeleri kaçırmaktan endişe duyarsanız, iş dünyasındaki girişimcilerin diğer birçok insanın yaşamını tam olarak araştırdıklarını farz edebiliriz. Bu tür tecrübeleri ihtiva eden kütüphane veya büfeler içinden tercihte bulunup, örneğin gelecek iki yılın yaşam tecrübelerinizi seçebilirsiniz. İki yıl sonra, havuzun dışında on dakika veya on saat kalıp ondan sonraki iki yılınız için tecrübeler seçersiniz. Tabii ki havuzun içinde iken orada olduğunuzu bilmeyeceksiniz. Bunların gerçekten olduğunu zannedeceksiniz. Diğerleri de istedikleri tecrübelere sahip olmak için bağlanmak isteyebilirler. Böylece onlara hizmet etmek için bağlanmamış olarak kalmaya gerek kalmaz. (Eğer herkes bağlanırsa makineleri kimin çalıştıracağı problemini bir yana bırakın.) Böyle bir makineye bağlanırdınız mı? İçerden yaşamlarımızın nasıl hissedildiğinden başka bizim için ne önemli olabilir ki? Karar verdiğiniz an ile makineye bağlandığınız an arasında birkaç saniyelik sıkıntıdan dolayı da bu işten kaçınmamalısınız. Ömür boyu sürecek bir mutlulukla (eğer tercihiniz buyusa) kıyasladığınızda birkaç saniyenin ne önemi var?

Nozick deneyim makinesi üzerinden bir cihaz yardımıyla herhangi bir tecrübenin insan zihnine verilebileceğini ve böyle bir durumda insanın içinde bulunacağı durumu tasavvur etmektedir. Ona göre burada dikkat edilmesi gereken nokta deneyimin ya da algılama sürecinin nasıl oluştuğu değil insan hayatı için önemli olan şeyin ne olduğudur. Dolayısıyla Nozick'in deneyim makinesi tasavvuru bu çalışmanın özellikle üçüncü bölümündeki sanal dünyalarda etik sorunlar konusu için oldukça önemlidir. Fakat burada bir kişinin sanal dünyaya girerek orada istediği bir yaşamı deneyimlemesi ve kendi kimliğinin istediği herhangi bir kimliğe dönüşmesini anlamak için deneyim makinesinden sonra şimdi de Nozick'in *transformasyon makinesini* ele almakta yarar vardır. Nozick'e göre bir kişi sadece deneyim makinesine girerek istediği bir konu hakkında tecrübe sahibi olabilir; fakat ona göre bir insan, hayatında sadece tecrübe sahibi olmakla yetinmeyecek ayrıca yapmak, eylemek ve aktivitede bulunmak isteyecektir. Dahası onun belirttiği üzere deneyim makinesine bağlı kalmak bizi insan yapısı bir gerçeklik ile, insanların

kurabileceklerinden daha derin ya da daha önemli olmayan bir dünya ile sınırlar. Deneyim makinesinde daha derin bir gerçeklik ile gerçek bir temas yoktur. Her ne kadar bu tecrübe uyarılarak kazandırılabilse de birçok insanın, böylesine bir temasa ve daha derin bir manayı anlamaya açık olmayı arzu etmesi gerektiğini vurgular. İşte bu noktada o, transformasyon makinesini devreye sokar. Ona göre deneyim makinesi bizim herhangi bir şekilde istediğimiz gibi olma arzumuza cevap vermezken, transformasyon makinesi bizi (bizim biz olmamızla uyumlu) istediğimiz türde insan olmak üzere transforme eder. Bu makinede birey kim olmak istiyorsa onu olur ve nasıl bir hayat yaşamak istiyorsa onu yaşar. Kısacası Nozick'in transformasyon makinesi kişiyi olmak istediği kişiye dönüştürür (Nozick, 2006: 79-81).

Esasında Nozick'in transformasyon makinesi Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçekliğin niteliksel bir yönüne işaret etmektedir. Sanal dünyaya giren bir kişi burada olmak istediği kişiye dönüşebilir; yapmak, etmek ve peşinde olmak istediği şeyleri gerçekleştirebilir. Sanal dünyanın sanal nesnelere algılayabilir ve onların sanal deneyimine ulaşabilir. Bu yüzden Nozick'in transformasyon makinesi sanal deneyim için önemli bir referans noktası ve bakış açısı sunmaktadır. David Chalmers da *The Virtual and The Real* adlı çalışmasında her ne kadar bazı noktalarda eleştirmiş olsa da sanal gerçeklik için Nozick'in makine tasavvurlarının önemini vurgulamıştır (Chalmers, 2017: 338). Bu temelde sanalın gerçeklik karşısında kazandığı anlam kendi içerisinde bir form kazanmıştır. Böylece kazanılan bu formdan dolayı sanal ve gerçeklik ilişkisinde sınır problemi ortaya çıkar. Tespit edilen sonuç itibarıyla sınır problemini Gerçeklik ve Sanallık İlişkisi başlığı altında detaylıca işleyebiliriz.

1.3. Gerçeklik ve Sanallık İlişkisi

Bu başlık altında felsefedeki gerçek ve sanal, gerçeklik ve sanallık hatta sanal ve gerçeklik ilişkisi ortaya konulmuştur. Söz konusu bu ilişki felsefi bir analizle üç başlık altında; antik, modern ve post-modern gerçeklik-sanallık olarak ele alınmıştır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta bu üç başlığın dönem değil birer nitelendirme olduğudur. Şöyle ki Laszlo Ropolyi'nin (2015) çalışmasından hareketle ve Artırılmış Gerçeklikte vurgulanan sınır problemini daha spesifik bir tutuma indirgeyebilmek için konu üç filozof etrafında değerlendirilir. Antik Gerçeklik ve Sanallık ile Antik Çağdaki dönemsel çalışmalara değil bu dönemde yer almış Platon'a, Modern Gerçeklik ve Sanallık ile

Descartes'e ve Post-Modern Gerçeklik ve Sanallık ile de Baudrillard'a atfedilen sanallık ve gerçeklik ilişkisine vurgu yapılmaktadır. Buradaki amaç sanal ve gerçek arasındaki ilişkinin uç noktalarını tespit etmektir. Bu üç farklı uç nokta, bizi sanal ve gerçek arasındaki sınır problemine daha açık bir şekilde yönlendirmektedir. Ortaya çıkan bu sınır problemi, özellikle ikinci bölümde değinilen Artırılmış Gerçekliğin doğasını anlayabilmek ve üçüncü bölümde tartışılan sanal eylemlerin ahlaki statüsünü analiz edebilmek için önemli bir temel teşkil eder. Dolayısıyla buradaki temel problem, sanal ve gerçek arasındaki sınır problemidir.

1.3.1. Antik Gerçeklik ve Sanallık

Gerçekliğin tespiti ve onun doğasına dair incelemeler felsefi düşüncenin ana temalarından birini oluşturmaktadır. Ontolojinin temel soruları olarak gerçekliğin doğası ve sınırları, gerçek ve gerçek olmayan; yani görünüş, hayali, gerçek dışı vb. gibi, konular uzunca yıldır felsefi tartışmaların merkezini oluşturmaktadır. Öyle ki kısaltılmış haliyle *Virtuality and Reality* (2015) adlı makalesinde Laszlo Ropolyi sanallığın ve sanal varlıkların kendine özgü tartışmalarının bu entelektüel bağlamdan kaynaklandığını ifade etmektedir. Ona göre temel sorun; günümüzdeki sanalın ontolojisi yani sanallığın veya sanal varlıkların karakterize edilmesi, aslında gerçekliğin şu anki yönlerinin veya biçimlerinin doğru karakterize edilip edilmemesidir. Dolayısıyla Ropolyi'e göre sanalın ontolojisi geldiği konum itibarıyla gerçekliğin ontolojisinden başka bir şey değildir. Onun ima ettiği üzere felsefe tarihindeki gerçeklik tartışmaları evrilerek günümüze kadar gelen sanal felsefesinin temelini oluşturmaktadır. Bu yüzden sanal, gerçekliğin başka bir katmanı olarak düşünülür. Sanal, gerçekliğin teknolojik ve sosyal inşası sonucu ortaya çıkmıştır. Ancak Ropolyi'e göre değişen insan teknolojileri nedeniyle, bu inşa sürecinde çeşitli nedenlerden dolayı modernitenin ortaya çıkışında ve düşüşünde iki temel tarihsel ve ideolojik dönüm noktası olmuştur. Bu nedenle o, modern sanallığın yanında modern öncesi sanallıktan ve post-modern sanallıktan da bahsedebileceğinin altını çizer (Ropolyi, 2015: 42).

Bu temelde modern öncesi dönem incelendiğinde, gerçeklik tartışmaları kendi içerisinde komplike bir yapıda olsa da özünde aynı problemlere²⁶ odaklanmaktadır. Bu dönemde insan deneyimlerinin yapısı, varlıkların bileşimi, idrakin karmaşık işleyişi, mevcut varlıkların seviyeleri ve ontolojik yapısı, filozoflar tarafından incelenmiş ve ortaya konmuştur. Felsefi bilginin karakterinden dolayı konuya dair tespitler kümülatif bir şekilde birikerek ilerlemiştir. Bu ilerleme Ropolyi'nin (2015: 42-44) de vurguladığı gibi çeşitli evren fikrinin ve çok sayıda dünya görüşünün ortaya çıkmasına neden olmuş ve evrene dair farklı varoluş biçimleri geliştirilerek bu konu felsefi tartışmaların merkezi haline gelmiştir. Bu bağlamda Ropolyi'e göre, farklı gerçeklik türleri ve seviyeleri arasında bazı kesin farklılıklar belirlenebilir ve tartışılabilir durumdadır.

Özellikle Platon'un diyaloglarında bu duruma çokça rastlandığını; gerçekliğin bir yanda değişmeden kalan yönü diğer yanda da sürekli değişim halinde bulunan yönünün bulunduğunu vurgulamaktadır. Ropolyi Platon'un felsefesindeki ideaların karşısında yer alan görüşlere; gerçekliğin bu değişen, geçici yönüne sanal varlıklar diye ifade eder ve antik dönemde yaşadığı için Platon'un konuya dair çalışmalarını 'Antik Sanallık' olarak adlandırır. Ona göre Antik Sanallık, yani Platon'un düşünceleri Parmenides'e kadar dayandırılabilir. Çünkü o, Herakleitos'un ardından Parmenides ile insan kültüründe radikal bir dönüş yaşandığını ve bu durumun Platon'un çalışmalarına önemli ölçüde etki ettiğinin altını çizer. Algısal yanılsamalar ve herhangi bir algının geçici özelliği nedeniyle, Parmenides'in felsefesinde tüm duyuşsal deneyimlerin görünüş olduğu, asıl gerçekliğin düşünce olduğu ifade edilmektedir. Ropolyi'e göre işte o zamandan beri, Batı kültüründe gerçekliğin inşasında ikili bir eğilim söz konusu olmuştur: Bunlar (1) duyuşsal deneyimler geleneği, (2) doğru düşünme geleneğidir. Ropolyi'nin vurgusuyla (bölüm 1.1'de değinilen) bu iki gelenek farklı türde gerçekliklere ve sanallıklara neden olmaktadır. Örneğin ona göre "Platon'un iki dünyası (kusurlu duyuşsal dünya ve ideaların mükemmel dünyası), sanallık ve gerçeklik alanlarını çok açık bir biçimde temsil eder." (2015: 43). Görünüşler dünyasında değişim ve süreksizlik hakimken ideaların dünyasında ise mükemmellik söz konusudur. Bu yüzden görünüşler dünyası idealara kıyasla daha

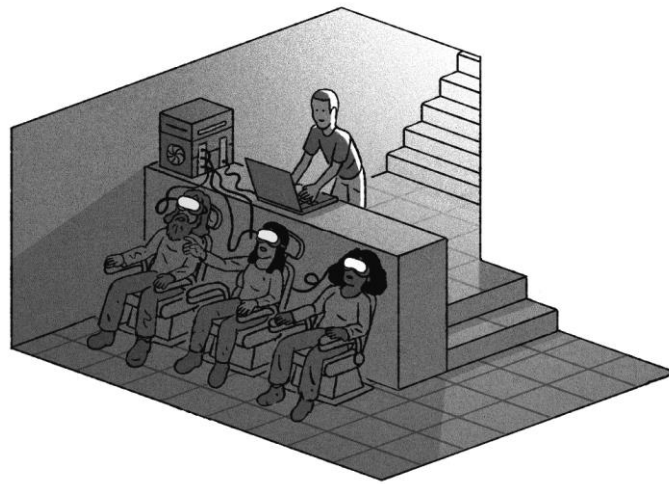
²⁶ Tezin 1.1. Gerçeklik Kavramı ve Felsefe Tarihinde Gerçeklik başlıklı bölümünde bu durum analiz edilmiştir. Konuya dair detaylı bilgi için bu bölüme bkz.

düşük bir değere sahiptir. Ona göre (2015: 44) Platon'un dünyasını oluşturan "Platonik sanallık, salt gerçekliğin kusurlu bir kopyası olan geçici ve olumsal bir gerçekliktir." Bu sanal alanda bilginin katı bir sınırının bulunduğunu ifade eder. Yani Ropolyi'e göre bu dünyada tecrübelerimizi kullanmakla sınırlı kalırsak mutlak gerçeğe, gerçekliğin doğasına ulaşmak imkânsızlaşacaktır.

Diğer yandan gerçeklik ve sanal arasındaki ilişkinin modern öncesine dikkat çekmek için sanal dünyadaki birçok çalışmada Platon referans olarak gösterilmektedir. Özellikle içinde sanal deneylerin yapıldığı ve sanal ortamlarda (örneğin metaverselerde) yeni yaşam alanlarının oluşturulabilmesi için ilk sanal laboratuvar görevi gören sanal mağara²⁷ konusundaki çalışmalarda Platon'un Mağara Alegorisine atıf yapıldığı görülmektedir (Furness ve Barfield, 1995: 23; Qvortrup, 2002: 13; Flynn, 2014: 12; Rhodes, 2015: 8-10). Hatırlanacağı üzere, Platon idealar ve görünüşler arasındaki farkı ortaya koymak için bir dizi açıklamalarda bulunmuştur; bunlardan en önemlilerinden birisi Mağara Alegorisi'dir. Platon'un *Devlet* adlı eserinin yedinci kitabında, Sokrates ve Glaukon arasında geçen bu diyaloglar, Sokrates'in Glaukon'a bir mağara hayal etmesini ve zihninde bu mağarayı canlandırmasını istemesiyle başlar. Anlatılan hikâyeye göre, mağaranın içerisinde çocukluklarından beri boyunlarından ve bacaklarından zincirlenmiş insanlar yer alır, bu insanlar sağa sola dönemediklerinden dolayı görebildikleri tek yer karşıdaki mağara duvarına yansıyan gölgelerdir. Duydukları sesler de dışarıdan gelen seslerin mağarada dönüştüğü yankılardır. Mahkûmlar kendilerini bildiklerinden beri bu halde yaşamakta, ışığa sırtını gölgelere ise yüzünü dönmektedirler. Işığın önünden geçen insanların elindeki çeşitli nesnelere mağara duvarına yansımakta ve her nesnenin kendine ait gölgesi duvarda kendini göstermektedir. Mağaradaki insanlar duvardaki bu gölgeleri görürlerken dışarıdan gelen seslerin de duvardaki bu gölgelerden geldiğini

²⁷ Sanal mağara kavramı son yıllarda üzerinde önemli çalışmaların yapıldığı "Cave Automatic Virtual Environment" in kısaltması olarak CAVE şeklinde karşımıza çıkmakta ve İngilizcede bu 'cave' kelimesi 'mağara'ya karşılık gelmektedir. Söz konusu CAVE, yeni bir sanal alan arayüzüdür ve bu arayüzün tasarımı duvarlar ve hücrelerle çevrelenmiş bir odadan oluşmaktadır. Bu mağaranın içeriğinde ise insanların içine girdiğinde görebileceği, algılayabileceği ve etkileşimde bulunabileceği, bilgisayar tarafından oluşturulmuş üç boyutlu yapay bir ortam sunan nesnelere, teknolojilere ve alanlara bulunmaktadır. Bu alanlar fiziksel dünyada olduğu gibi üç boyutlu sentetik ortamlardır ve bu yüzden her türlü deneyime imkân tanırlar (Cruz-Neira vd., 1992: 62-67; Furness ve Barfield, 1995: 4-14; Flynn, 2014: 13). Ayrıca sanal mağara ve Platon'un Mağara benzetmesi arasındaki ilişkiye dair detaylı bilgi için Ergün Avcı'nın (2022) *Antik Mağaradan Sanal Mağaraya: Metaverse* adlı çalışmasına bkz.

düşünmektedirler (Platon, 514a- 515b). Platon'un anlattığı bu benzetmede mahkumlar duvara yansıyan gölgeleri izler ve gördüklerinin gerçek olduğunu düşünürler. İşte tam da bu noktadan hareketle David Chalmers, sinema ile bu alegori arasında bir bağlantı kurmuştur. Duvardaki gölgeleri izleyen mahkumlarla sinema salonundaki izleyiciler arasında ilişki yakalayan Chalmers'a göre bu sinema ortamı yani sanal ortam "Platon'un mağarasının çağdaş bir örneğidir." (Chalmers, 2022: 7).



Şekil 5: Yirmi birinci yüzyılda Platon'un mağarası (Chalmers, 2022: 8).

Şekil 5'te görüldüğü üzere izleyiciler üç boyutlu gözlüklerle Platon'un mağarasındaki gibi sadece kendilerine gösterilmek istenen şeylerin yansımalarını görebilmektedir. Fakat burada üzerinde durulması gereken vurgu, Chalmers'ın bu örnekte sinema salonundaki kişileri mağaradaki mahkumlara değil, mağaradaki mahkumları sinema salonundaki kişilere benzetmiş olmasıdır: "Platon'un gölgeleri izleyen mahkumları, sinema salonundaki izleyicileri akla getirir. Sanki mahkumlar filmlerden başka bir şey izlememişler ya da teknolojiyi güncellemek için sanal gerçeklik başlığında yalnızca film izlemişler gibi." (Chalmers, 2022: 7-8). Buradaki fark bilinçli olmakla ilgili felsefi bir farktır. İki durumda değerlendirilebilir: (1) ilk koşulda, mağaradaki mahkumlar sinema salonundaki kişilere benzetildiğinde bilinç durumu bakımından bir fark bulunmaz, fakat (2) ikinci koşulda, sinema salonundakiler mağaradaki mahkumlara benzetildiği düşünülürse burada önemli bir fark kendini göstermektedir. Şöyle ki sinema salonundaki izleyiciler sanal bir mağaraya, yani sinema salonuna girdiklerinin

bilincindedir fakat Platon'un mağarasındaki mahkûmlar mağarada olduklarının farkında değildirler. Bu (2) ikinci koşul doğrudan düşünüldüğünde iki mağaradaki öznelere için farkında olunan gerçekliğin doğası bakımından ontolojik bir benzerlik kurulması pek olası görünmez. Ama yine de bu (2) ikinci koşul kendi içerisinde ikinci bir durum oluşturulduğunda ontolojik benzerlik sağlanabilir. Şöyle ki, sinema salonundakiler sinema salonunda olduklarının farkındadırlar, çünkü sinema salonuna salonun dışındaki dünyadan kendileri bilinçli bir şekilde gelmişlerdir. Bu durum tıpkı Platon'daki mağaranın dışına çıkan ve yeniden mağaraya dönen filozofun durumu gibidir. Mağaraya, mahkûmların yanına tekrar dönen filozof gördüklerinin gerçek olmadığını farkında olacaktır, çünkü mağarada olduğunun farkındadır. Görüldüğü üzere (2) ikinci koşul bu şekilde değerlendirildiğinde (1) birinci koşuldaki gibi Platon'un mağarasıyla sanal mağara arasında felsefi bir benzerlik kurulabilir. Kısacası Chalmers'ın burada aktarmaya çalıştığı ana düşünce Platon'un mağara duvarındaki gölge ile sanal formundaki görüntülerin doğalarının gerçeklik karşısında benzer sonuçlara neden olabileceğidir. Dolayısıyla kendi içerisinde ontolojik tartışmaları beraberinde getirirse de Platon'un gerçeklik anlayışı ve sanal arasındaki ilişki kurulabilir.

1.3.2. Modern Gerçeklik ve Sanallık

Modern felsefenin ve dünya görüşünün ortaya çıkışı, epistemolojik ve ontolojik düşünce için kökten yeni bir bağlam ortaya koymuştur. Antik Çağın felsefi düşüncesi ve Orta Çağın Tanrı-dünya ilişkisi bu dönemde birçok konuda yeniden üretilmiştir. Özellikle modern felsefenin kurucularından kabul edilen Rene Descartes'in çalışmaları modernize edilmiş bir düşünüş biçiminin başlangıcını oluşturmaktadır (Ropolyi, 2015: 44-45). Kendisinden öndeki filozoflardan farklı bir düşünceyle Descartes insana dair yeni bir yaklaşım geliştirmiştir: Ona göre özne olarak insan düşünen bir varlıktır. Aristoteles ile etkinleşen; insan politik ve sosyal bir hayvandır düşüncesi ve Orta Çağda hâkim olan inanç-insan ilişkisi, Cogito ergo sum fikrinin ardından yeni bir boyut kazanır. İnsan hem ruh hem de beden olarak iki farklı tözü kendinde barındıran düalist bir yapıya sahiptir. Kendisine ve kendi özüne aşkın olan, düşünen öznenin tarihsel doğuşu Descartes'in girişimiyle kendini gerçekleştirmiştir (Russ, 2011: 346). Bu bağlamda birçok eser ortaya koyan Descartes'in çalışmaları ve özellikle Meditasyonları, "Modern felsefenin bir kilometre taşı olarak anlaşılmıştır." (Zhai, 1998: 4).

Diğer yandan Descartes'in düşünce deneyleriyle ortaya koyduğu tespit ve felsefi analizleri sonucunda gerçekliğin doğasına dair modern felsefeye kazandırdığı gelişmelere paralel olarak modern sanallığa da kazandırdığı gelişmeler kayda değerdir. Burada gerçeklik ve sanal ilişkisi kendine özgü bir anlam kazanmıştır. Söz konusu Laszlo Ropolyi bu durumu "Modern gerçeklik kendini yaratıp kontrol edebilir ve kendi kendini organize eden bir süreçte yapısını geliştirebilir. Bu bakımdan 'modern sanallık' yaratılmış, mutlak bir gücü olmayan ya da onu kaybetmeyi başarmış ve güç kullanımından ıstırap çekmeye zorlanmış bir gerçekliktir." Ve bu yüzden "Modern gerçeklik ve sanallık, bireysel varlıklar için kesinlikle kontrol edilebilir bir ortam sağlamak için kapalı, bireyselleştirilmiş dünyaları birlikte oluşturur" (Ropolyi, 2015: 44-45) şeklinde dile getirmektedir. Dolayısıyla kendisinden önceki dönemden farklı bir karaktere bürünmüş bu dönemin sanal ve gerçek ilişkisini daha iyi analiz edebilmek için Descartes'in çalışmalarına odaklanmak felsefi bir yarar sağlar. Dikkatlice incelendiğinde Descartes'in tespitleri "Sanal ve gerçek gerçeklik arasındaki ilişkiyi anlamak [ve] kritik noktaya götürecek senaryoları tartışmak için" (Zhai, 1998: 5) bizleri daha da ileri götürmektedir. Ayrıca kendisi her ne kadar son yüzyılın sanal teknolojilerinden yoksun olsa da ortaya koyduğu argümanlarla onlara önemli bir kaynak teşkil etmektedir. Bu durumu David Chalmers şu şekilde ifade eder (2022: 67):

"20. yüzyılda Amerikalı filozof Hilary Putnam ve diğerleri, Descartes'in fikrini modern bilimden gelen ekipmanlarla güncellediler. Kötü iblisin yerini kötü bir bilim adamı aldı ve kötü iblis tarafından aldatılan kişinin yerini fiçidaki bir beyin aldı. Steve Martin filmi *The Man with Two Brains*'deki kavanozlarda yüzen beyinler gibi, beyin de dikkatlice dengelenmiş bir besin karışımıyla canlı tutulur. Putnam bize beyin sinir uçlarının "süper bilimsel bir bilgisayara bağlı" olduğunu söyler. Bilgisayar beyne elektronik uyarılar göndererek her şeyin normal olduğu yanılsamasını yaratır. Beyin, zengin ayrıntılara sahip ve iyi nüfuslu bir dünya deneyimler, ancak aslında bir laboratuvar da tek başınadır.

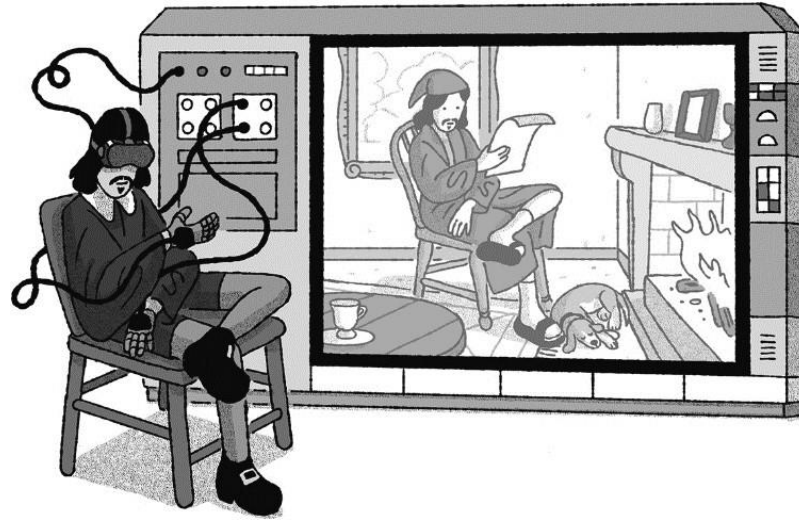
Bu temelde modern gerçeklik ve sanallığın analizini ortaya koyabilmek ve tezin bu kısmında konunun detayına girebilmek adına Descartes'in argümanlarını günümüzdeki kazandığı anlam bakımından sanal ile karşılaştırmak bir gereksinim olmuştur. Söz konusu onun argümanları incelendiğinde sanal ile ilişkisinin kurulabilmesi bakımından (1) Rüya argümanı-sanal mekân (2) Kötü cin argümanı-sanal manipülasyon (3) Cogito argümanı-sanal beden, şeklinde üç kısımda analizi yapılabilir.

İlk olarak (1) Rüya argümanından bahsedilecek olursa bu argümana göre, gerçeklik ve sanal arasındaki sınırın ortadan kalktığı ve gerçekliğin sanal ile eş bir doğaya

ulaştığı görülmektedir. Gerçeklik ve sanal aynı ontolojik zeminde karakterize edilir. Descartes (1942: 30-33) bu argümanı ile duyusal yanılsamaların sınırının olmadığını kabul eder ve hiçbir duyusal yanılsamanın, insana tamamen farklı bir bedene sahip olma veya tamamen farklı bir çevrede bulunma hissini veremeyeceğini düşünür.²⁸ Bu argümana göre bedenimizin nerde ve hangi yapıda olduğunu asla bilemeyiz. Şu an içinde bulunduğumu düşündüğümüz mekândan başka bir mekânda olabilir ve sahip olduğunu düşündüğümüz benden uyanarak aslında bambaşka bir bedende olduğumuzu düşünebiliriz. Söz konusu argümanın bu yönüyle sanal dünyanın kapısını kendine açtığı görülür. Sanal dünyanın ontolojisi incelendiğinde²⁹ esasında sanalın doğasında da benzer durumun mevcut olduğu anlaşılmaktadır. İnsanın tamamen farklı bir bedene sahip olması ya da içinde bulunduğunu hissettiği çevreden tamamen farklı bir çevrede bulunması sanal ortamda da mümkündür ve bu ortamda da tıpkı Descartes'in vurguladığı gibi sınırsız bir olasılıkla insanın duyusal yanılsaması devam edebilir. Bundan dolayıdır ki sanal beden argümanı sayesinde, birisi kendi fiziksel bedeninin haricinde kendisini başka bir bedende görebilir ve o bedeni kontrol edebilir; dahası *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy* adlı eserde D. Chalmers'ın da ifade ettiği üzere, kontrol ettiği bu bedenini fiziksel bedeniymiş gibi hissedebilir ve gerçek bedeninin o olduğuna inanabilir (Chalmers, 2022: 60).

²⁸ Descartes bunu şu şekilde dile getirir: “Fakat duyularımızla bildiğimiz birçok şeylerden şüphe etmek güçtür. «Mesela şurada ateş yanında; bir geceliğe bürünmüş olarak, elimde şu kağıtla otururken, nasıl olur da şu ellerin ve bu vücudun bana ait olduğunu inkâr edebilirim... Meğerki kendimi, dimağları safranın kara bulutları ile dumanlanmış... kaçıklara benzeteyim».” (1942: 31).

²⁹ Özellikle Artırılmış Gerçeklik tabanlı oluşturulmuş bir sanal dünya ontolojisi. Konu hakkında ikinci bölüme 2.1.'e bakınız.



Şekil 6: Gerçek bedeni orda olmamasına rağmen, Descartes sanal bir mekânda, üzerindeki sanal bir sabahlıkla sanal bir ateşin yanında ve elindeki sanal bir kâğıt parçasını tutmasına rağmen, bunların gerçek olduğu hissine sahiptir (Chalmers, 2022: 60).

Görüldüğü üzere Şekil 6’te Descartes aslında sanal bir mağaradır; fakat kendisinin farklı bir biçimde ve farklı bir ortamda olduğunu düşünmekte ve bunu duyuşal anlamda hissetmektedir. Dikkatlice düşünüldüğünde sanal ortamdaki sanal bir bedende vücut bulmuş olan Descartes esasında Ralph Schroeder’in ifade ettiği gibi³⁰ sadece kendisine verilen rolü oynamaktan başka bir şey yapmamaktadır (Schroeder, 1995: 118). Fiziksel özne sanal özneyi istediği gibi yönlendirebilmektedir. Öyle ki fiziksel bedeni olarak hissettiği beden sanal bir beden ve yanında bulunduğu nesnelere de sanal nesnelere olmaktan öteye gidememiştir. Sanal bir ateşin yanında; sanal bir geceliğe bürünmüş olarak elindeki sanal bir kâğıtla oturmaktadır. Fakat Descartes argümanının devamında duyuşal yanılsamaların sınırının olmadığını kabul eder (Descartes, 1942: 31). Böylece sanal beden argümanı Descartes’in yanılsamalara dayalı rüya argümanını düşünce deneyi olmaktan çıkarıp bilimsel bir zeminde olanaklı hale getirmiştir.

³⁰ Ralph Schroeder göre sanal ortama giren bir kişi her ne kadar sanal ve gerçek arasındaki ayrımı yapamasa da burada gerçek anlamda bir etkileşim ve varlık gösterememektedir. Çünkü onun ifade ettiği üzere sanal mağaradaki bir özne sadece kendisine biçilen rolü oynamaktadır. Schroeder düşünce deneyi ile konuyu açıklamaya çalışır. Ve ona göre sanal özne gerçek anlamda kendi varlığının farkında değildir ve gerçek anlamda bir etkileşim içerisinde bulunmamaktadır. Sanal ortam hangi amaç ve plan doğrultusunda inşa edilmişse sanal özne de o amaç doğrultusunda kendisine biçilen rolü oynamaktadır (Schroeder, 1995: 113-14).

Kısacası Descartes'in rüya argümanına paralel olarak sanal beden argümanı ortaya konabilir ve bu argümanla Kartezyen felsefesi sanal ortamda test edilebilir. Her iki argümanda da temel problem aynıdır ve şüphe rüya argümanında olduğu gibi sanal argümanda da başlangıç noktasıdır "Sanal bir dünyada olmadığınızı nereden biliyorsunuz?" (Chalmers, 2022: XVII). Diğer yandan, Chalmers sanal argüman sayesinde Descartes'in rüya argümanının artıları ve eksilerinin bir laboratuvar ortamında incelenebileceğini ve eksik bazı yönlerine çözüm getirilebileceğini ifade eder. Öyle ki ona göre sanalın gerçekliği hakiki, kendine özgü, bir gerçekliktir. Diğer bir deyişle, sanal gerçeklikler gerçek gerçekliklerdir ve sanal dünyadaki yaşam, prensipte sanal olmayan dünyadaki yaşam kadar gerçek olabilir. Nasıl ki gündelik dünyada gerçek bir hayat yaşanıyorsa onun deyimine simetrik olarak sanal bir dünyada da gerçek bir yaşam sürdürülebilir. Dahası Chalmers (2022: XVII) "İçinde yaşadığımız dünya, sanal bir dünya olabilir. Böyle olduğunu söylemiyorum. Ama bu, göz ardı edemeyeceğimiz bir olasılık." şeklinde konuya vurgu yapar. Ve yine verdiği 23. yüzyıl örneğiyle konunun daha da derinine inmeye çalışır; ona göre şu an içinde bulunduğumuz 21. yüzyılda yaşananlara dair her şey, aslında 23. yüzyılda içinde yaşamakta olduğumuz sanal bir dünyadan ibaret olabilir ya da durumun tam tersi şeklinde olduğu da varsayılabilir (Chalmers, 2022: XV). Sonuç olarak bu (1) Rüya argümanı-sanal mekân argümanına göre "Benliğin birden fazla eşzamanlı konumu vardır: Fiziksel dünyada, burada, sanalda, orada ve hatta başka bir yerde, tamamen başka bir ortamda." (Evans, 2015: 313) şeklinde bir çıkarım yapılabilir.

Modern sanallık ve gerçekliğin analizi için bir diğer argümana yani (2) Kötü cin argümanına gelindiğinde, bu argümanda ortaya konan temel felsefi problem, yine aynı metodik şüpheciliği kullanır. Peki rüya argümanında gerçekliğe önemli ölçüde darbe vurulmuşken kötü cin argümanına neden gerek duyulmuştur? Çünkü Descartes, rüya argümanının önemine rağmen, şüphe edilemeyecek bazı gerçekler olduğunu, örneğin geometri ve aritmetiğin gerçeklerinin kişi uyurken de uyanıkken de aynı derecede doğru olduğunu savunmaktadır. İşte bu durumda böyle bir gerçekliği hangi tür bir neden şüpheye düşürebilir? Bu bağlamda, matematiksel bilgilerin de duyuusal deneyimler gibi sarsılabileceğini ispat edebilmek için Descartes şeytani iblis argümanını ortaya atar. Ona göre örneğin $12+5=17$ olmasına rağmen şeytani bir iblisin, kötü bir cinin zihnimize girip bizi aldatmasıyla bu eşitliğin sonucu başka türlü; $12+5=15$ şeklinde ileri sürülebilir. Bu problemin ortaya çıkma nedeni ise, Descartes'in ontolojisinde bu hiperbolik şüphe

düzeinin yalnızca Tanrı'yı öncelikli kıldığı için mevcut olduğuna dikkat etmek önemlidir. Çünkü ona göre sonsuz töz olan Tanrı aritmetiğin, matematiğin, hakikatlerinin ve aklın her türlüünün yaratıcısıdır, bu nedenle; eğer Tanrı aldatıcı olmayan tamamen mükemmel bir varlık yerine kötü bir iblis olarak varsayılsa, o zaman bu temel gerçekler konusunda bizi kandırabilir ve aldatabilir. Descartes sonsuz tözü sonlu töz olan akıldan önce kıldığı için tüm bunların olabilme ihtimalini sorgular. Dolayısıyla Descartes, kendisinden önceki tüm şüphecilerden ileri giderek ilk olarak tüm duyularımızın yanlış olduğunu varsaymamızı sağlayarak başlar ve ardından bu bağlamda emin olabileceğimiz herhangi bir şey olup olmadığını sorar. Bu nedenle duyulardan şüphe etmenin de ötesine, yani matematiksel önermelerin de yanlış olabileceği tezinden hareketle, tamamen iyi olan ve gerçeğin kaynağı olan Tanrı'nın değil, fevkalade güçlü ve kurnaz kötü bir cinin tüm çabasının insanı aldatmaya adanmış olduğunu varsaymaktadır. Ona göre gökyüzünün, havanın, yerin, renklerin, şekillerin, seslerin ve dışsal olan her şeyin hayallerimizin yanılsamalarından hiçbir farkı olmadığını ve bu kötü bir cinin tüm bunları saflığımız için kurduğu tuzaklar olarak düşünülmesi gerektiğini ileri sürer. Ve daha da ileri giderek kendimizi, ellerimizi, gözlerimizi, tenimizi ve diğer tüm niteliklerimizle birlikte duyuları olmayan bir varlık olarak düşüneceğimizi, ama yine de tüm bunlara sahip olduğumuz konusunda yanlış bir inanca sahip olacağımızı varsayar. Böylece Descartes hem etrafımızdaki hem de bilincimizdeki her şeyin kurnazca ve kurnazca bizi aldatma üzerine kurulmuş bir düzen olduğunu, şüphe etmenin de ötesinde hiçbir zaman var olmadıklarını kötü cin argümanı ile iddia etmektedir (Descartes, 1942: 33-51; 2008: 16-17).

Tüm bunlar ışığında Descartes'in Kötü cin argümanı sanal dünyaya entegre edildiğinde sanal manipülasyona karşılık gelmektedir. Ne var ki Laszlo Ropolyi'nin (2001: 167) de ifadesine göre hem gerçek hem de sanal ortamlar manipüle edilebilir bir yapıya sahiptirler. Gerçekliğin doğası gereği manipüle edilebileceği Descartes'in rüya argümanı ile ortaya konmuştur. Benzer olarak sanallığın da doğası gereği manipüle edilebileceği düşünülebilir. Söz konusu sanal bir ortam bir tasarımcı tarafından oluşturulmaktadır. Oluşturulan bu ortam hangi amaca hizmet edecekse o amaç doğrultusunda tasarlanmakta ve o amaç doğrultusunda dizayn edilmektedir. İçerisinde özgürce eylemlerde bulunulabilecek, sanal bedenlerle sanal ortamlara gidip yine sanal zevklerin tadılabileceği her türlü sanal alanları, sanal dünyaları ya da metaverseleri tasarlayan ve geliştiren tasarımcı vardır. Sanal dünya tasarımcıları hangi eylemlerin

gerçekleştirilebileceğini ve sanal dünyada nelerin yapılabileceğini belirleyen, sınırlayan ya da izin veren ortamlar sunarlar. Kısacası tıpkı gerçek dünyadaki her türlü ortam ve eylemlerin sanal dünyada mümkün olmasını sağlayan kişilerdir (Brey, 1999: 9-12; Shraffenberger, 2018: 15).

Bu minvalde nasıl ki kötü cin argümanında evreni ve gerçekliği tasarlayan Tanrı her şeyi manipüle edebileceği gibi sanal evren ve sanallık için de aynı şeyi söylemek mümkündür. Bu nokta daha açık bir şekilde şöyle ifade edilebilir. Örneğin *The Virtual Sky Is Not The Limit: Ethics In Virtual Reality* adlı makalesinde B. Whitby (1993: 25) “Tasarımcıların belirli bir sanal gerçeklik içinde neyin mümkün olduğuna keyfi sınırlar koyması da mümkündür.” (Whitby, 1993: 25) şeklinde dile getirilebilir. Sanal dünyanın tasarımcısı oluşturduğu evrenin her türlü işleyişine karışabilir ve bu evrende istediği şeyleri mümkün kılabilir. Sanal dünyadaki bir öznenin hayatına müdahale ederek, ona sanal dünyanın içerisinde hayali bir evren oluşturarak, sanal dünyada her türlü aldatmaya imkân verebilir. Descartes’in argümanı ile ilişkilendirilen bu durumu D. Chalmers şu şekilde özetlemektedir (2022: 66-67):

Descartes’in şeytani iblisi bilgisayar çağında yaşıyorsa, işi çok daha kolay. Modelleme çalışmasını bir bilgisayara kolayca yükleyebilir. Dünyanın bir bilgisayar simülasyonunu çalıştırabilir ve denekleri simülasyona bağlayabilir, böylece dünyayı geliştikçe deneyimleyebilirler. Bu, tanrısal makinelerin kötü iblis rolünü oynadığı ve bir bilgisayar simülasyonunun zor işi hallettiği Matrix'teki kurulumdur.

Öncelikle Chalmers'in³¹ da belirttiği gibi, kötü cin argümanının benzeri sanal evrene örnek teşkil eden Matrix filminde görülmektedir. Bu filmde makineler, insanların gerçek vücutlarını toplarken, ikna edici simüle edilmiş bir dünyada beyinlerine bağlanarak tüm insan ırkını aldatmaktadır. Baş karakter Neo, yeni gerçekle yüzleşip yüzleşmeyeceğine ya da aldatılmanın farkında olmadan simülasyonda rahatça yaşamasına izin verecek bir hafıza silme hapi alıp almayacağına karar vermelidir. Sonunda yaşanan her şeyin sanal olduğunu ve yapay zekalı makinelerin insanları kontrol ederek herkesi aldattığını öğrenir (LaValle, 2019: 5). Kötü cin argümanına paralel bir evren gibi tasarlanmış bu sanal evrende insanların yaşadığı her şey sanal manipülasyon

³¹ Matrix'in ontolojik ve epistemolojik boyutta daha detaylı bir felsefi analizi için *The Matrix as Metaphysics* (2016) adlı çalışmaya bkz.

nedeniyle aldatmacadan ibarettir. Sonuç olarak Descartes'in argümanından hareketle hem fiziksel gerçeklik hem de sanal gerçeklik aldatmacalarla kurulu bir gerçekliği içinde barındırabilmektedir.

Modern sanallık ve modern gerçekliğin analizindeki bir diğer argümana yani (3) Cogito argümanı-sanal beden argümanına geçilecek olursa, Descartes burada önceki iki argümandan hareketle kendisinden şüphe duymadığı bir şeyin varlığını kanıtlar. Bu argüman Descartes'in üzerine bütün felsefi sistemini inşa ettiği bir argümandır. *Yöntem Üzerine Konuşma* (2006) adlı metninde bu argümana dair temellendirmesini ortaya koymaktadır. Felsefi yöntemini oluşturduğu bu eserinde Descartes, hakkında kötü bir iblisin bile kandıramayacağı tek gerçeği bulduğunu iddia eder. Ona göre bir kişi 'düşündüğü' sürece, varlığının bir hiç olması söz konusu olamaz. Bu yüzden "düşünmek için kişinin var olması gerektiğini çok net bir şekilde görebiliyorum." (2006: 28) şeklinde ifade eder. Bu ilkeden hareketle artık gerçekliğin ontolojisine dair felsefi bir merkez bulduğunu kabul eder.

Dolayısıyla Cogito argümanında Descartes, varlığının düşünceye bağlı olduğunu 'düşünüyorum öyleyse varım' önermesiyle ortaya koymuştur. Gerçeklik ve sanallık ilişkisi bakımından bu argüman sanal dünyada değerlendirildiğinde, söz konusu bu argümanın da diğer iki (1) ve (2) argüman gibi sanal dünyada olmadığı tezini çürütmediği görülmektedir. Düşünen bir ben olarak varız ama nerede ve nasıl bir benlik olarak varız, bunun sarsılmaz bir argümanını sunamaz. Söz konusu S. Evans'ın (2015: 313) da dile getirdiği gibi benliğin fiziksel dünyada olduğu gibi sanal dünya da konumu vardır, onu sadece bir yere aitmiş gibi zorunlu olarak bir yerde sınırlandırmak doğru değildir. Dolayısıyla bu argüman da sanal ve gerçeklik arasındaki sınırı ortadan kaldıramaz.

1.3.3. Post-Modern Gerçeklik ve Sanallık

Sanallık ve gerçeklik kendisinden önceki antik ve modern anlayıştan farklı olarak post-modern anlayışla yepyeni bir hal almıştır. Sanal ve gerçeğin sınırları bu düşünceyle ortadan kalkmış ve merkezinde ne sanal ne de gerçeklik bulunan merkezlessiz bir ontoloji inşa edilmiştir (Ropolyi, 2015: 45). Post-modern felsefenin oluşturulması için sanal dünya büyük bir manevra alanı oluşturur. Post-modern Sanallık ve Gerçekliğin felsefi görüşü sanallığa sıkı sıkıya bağlanır ve sistemini bunun üzerine kurar. Örneğin bu görüşte

hipergerçeklik ve simülasyon kavramları dikkat çekmektedir. Jean Baudrillard'a göre "Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir." (2011: 14). Hipergerçek ile sanal dünyada kimliğin plastikleştiği yani esneklik kazandığı iddia edilir, Baudrillard burada sanal dünyayla birlikte kıyafet değiştirir gibi benlik değiştirilebileceğini ve bu zeminde yeni benliklere bürünmenin oldukça kolay olduğunu vurgulamaktadır. Bu anlayışa göre sanal alanlar yeni benliklerin oluşumu için tüm sınırları ortadan kaldırmıştır ve yeni olanaklarla birlikte sosyal olmanın yeni çağdaş bir biçimini meydana getirmektedir (Introna, 1997: 16-17).

Söz konusu Post-modern Sanallık ve Gerçeklik anlayışında Baudrillard'a göre tek bir gerçeklik yoktur ya da "Kendi başına gerçek diye bir şey yoktur", burada sadece hipergerçeklikten bahsedilebilmektedir (2005: 53). Bu hipergerçeklik dünyasında ise, gerçek ve gerçek olmayan arasındaki ayrım bulanık olmanın da ötesindedir. Bu dünyada imgeler ve işaretler, simülasyonlar ve simülakraların referansı yoktur, onlar sadece gerçek varlıklar olarak kabul edilebilirler. Bu durumda imaj gerçekliğin yokluğunu maskeler ve onun yerini alır. Dış ve iç dünyalar hakkında konuşmanın bir anlamı yoktur, çünkü insanın kendisi entelektüel faaliyetin kesin, merkezi kısmını oluşturmaktadır. Dünyanın, bedenlerin, ayırt edilebilen maddi ve düşünsel varlıkların önemi ve rolü çökmekte, bunların yerini kendi aralarındaki ilişkiler ve ağlar almaktadır. Post-modern dünya görüşünün üretimi sırasında, modern bireylerdeki farklı olası dünyalar, eksiksiz dünya görüşünün örgütlenmesinde doğal ve ayrıcalıklı temeller olarak değerlendirilmiştir. Bu düşünce biçiminde Baudrillard'a paralel olarak post-modern dünya, modern dünyanın ve onun eleştirel alternatiflerinin bir kompleksi olarak düşünülebilir. Bu görüşte hipergerçeklik anlayışına göre modernite tutarlılığını koruyabilir, ancak egemen konumunu koruyamaz; birçok alternatif değer sisteminden sadece biridir. Post-modern gerçeklik ve sanallık, Baudrillard'a göre algı, irade ve aklın belirli ve somut bir karışımı olan hayal gücüyle yaratılır ve güçlü bir şekilde bireysel bir doğaya sahiptir. Baudrillard'ın düşüncelerinden de anlaşılacağı üzere post-modern dünya her şeyi dahil etmeye ve hiçbir şeyi dışlamamaya açıktır. Kısacası, post-modern sanallık, gerçeklik olarak veya tam tersi olarak tanımlanabilir, sanal ve gerçek bu anlayışta iç içedir, "Gerçek bir tür simülasyondan başka bir şey değildir." (2005: 53). Bu durum, kısmen gerçekliğin çoğalmasıyla, kısmen de gerçeklik-sanallık sınırının ortadan kalkmasıyla

oluşturulmaktadır. Böylece gerçeklik ve sanallık arasında bir sınır yoktur; dahası, temelde bağımsız anlamlarını kaybetmişlerdir ve Baudrillard'a göre bu kavramların her ikisini de başka bir şeyle, belki de hipergerçeklik kavramıyla değiştirmek daha yerinde olacaktır. Bu, post-modern insan için gerçeklik veya sanallık yerine yapının kendisinin önemli olduğu anlamına gelir (Ropolyi, 2015: 45-46).

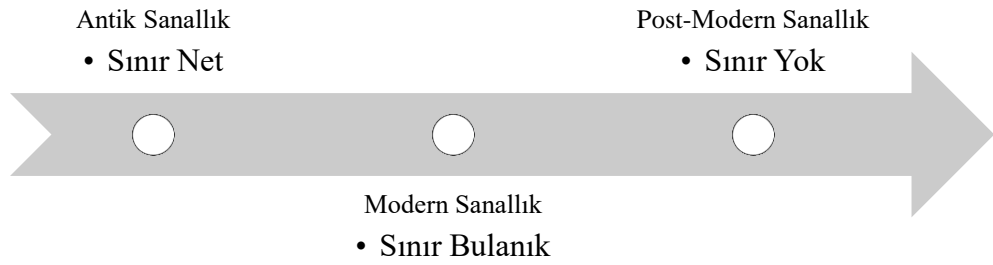
Bu anlamda sanalın hipergerçeklik kavramıyla kesiştiği söylenebilir. Kontrol edilebildiği ve çelişkiden yoksun olduğu için kusursuz olarak nitelendirilebilecek sayısal, işlemsel, hepsi birbirinin aynı özellikler taşıyan verilere sahip kusursuz bir sanal gerçeklik diğerinin yerini almaktadır. O halde bu kusursuz görünüme sahip gerçeklik, bizim simülar dediğimiz şeyden çok daha gerçektir (Baudrillard, 2005: 58).

Baudrillard'ın bakış açısına göre, sanal gerçeklikteki gibi simülasyonlar da her şeyi derinliksiz bir hipergerçekliğe indirgeyerek, görünüş ile gerçeklik arasında ayırım yapma sorununa işaret etmektedir (Stanovsky, 2004: 173). Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik teorileri sanallık ve gerçeklik ile doğrudan ilişkilidir. Örneğin Baudrillard'ın bakış açısından, sanal gerçekliktekiler gibi simülasyonlar, her şeyi derinliksiz bir hipergerçekliğe indirgeyerek, sanallık ile gerçeklik arasında ayırım yapabilme yeteneğini ortadan kaldırmaktadır. Hatta ona göre gerçeklik hiçbir zaman var olmamış, her zaman sanal olarak var olmuştur (2005: 53). Bu yüzden ona göre sanal dünyadaki bir kişi bu cesur yeni dünyaları kucaklayabilir, uçuruma dalabilir ve bir benlik, bir gelecek, bir yaşam üretebilir. Kısacası Baudrillard'ın sanallık ve gerçeklik arasındaki ilişki bakımından temel anlayışı “Sanalın gerçeğe dönüştürülmeyi amaçladığını söyleyen bu iki kavram arasında diyalektik bir ilişki kurabilen o eski felsefi anlayıştan artık oldukça uzaklarda” bir konumda yer almaktadır; çünkü ona göre, “Günümüzde gerçeğin yerini sanal almıştır. Sanal gerçek dünyayı salt gerçekliğe uygun bir şekilde kusursuz olarak yeniden üretmekte ve böylelikle gerçekliğe son vermektedir.” (2005: 54). Dolayısıyla konunun geldiği sonuç itibarıyla Post-modern Sanallık ve Gerçeklik kendisinden önceki iki anlayıştan ontolojik olarak ayrılmış ve bu iki alanın (sanal ve gerçek alanın) arasındaki sınırı tamamen kaldırdığını savunmuştur. Ayrıca o, felsefi tutumunda daha da ileri giderek artık düşünen eylemci bir özneye gerek olmadığını, çünkü her şeyin teknolojik araçlar yardımıyla gerçekleştiğini ve sanalın sadece sınırı değil gerçekliği de ortadan kaldırdığını ifade etmektedir.

1.4. Değerlendirme

Sanalî gerçekliğe iten ya da gerçeği sanallığa iten temel felsefî görüşler nedir? Sanal ve gerçek arasında ontolojik bir ayırım var mı? Sanalın doğası, gerçekliğin doğasından ayrı tutulabilir mi? Ya da sanal, gerçekliğin nasıl görüldüğü ile mi yoksa onun nasıl olduğu ile mi ilgilenir? Yani sanalın doğası görünüş mü yoksa gerçekliğin kendisi mi? Ya da B. Massumi'nin (2014: 55-56) belirttiği gibi sanal, gerçekliğin bir boyutu veyahut yapay bir versiyonu olarak mı anlaşılmalı? Felsefî açıdan bu gibi problemler her ne kadar karmaşıklaşsa da hâlbuki durum kavramsal olarak analiz edildiğinde hiç de o kadar karmaşık değildir. Gerçeklik ve sanal kendi doğaları gereği komplike olabilir ama kavramsal açıdan incelendiğinde durum bellidir. Aralarındaki ilişki ve sınır, ona hangi pencereden baktığımızla ilgili bir durumdur. Öyle ki Laszlo Ropolyi'nin (2015) de ima ettiği gibi esasında metafiziğe dair araştırmalar gerçekliğe dair bir arayıştır ve bu da gerçeklik ve sanallık açısından sınır problemine dönüşmüştür. Dolayısıyla gerçeklik ve sanallık tartışması sınır çizme tartışmasından ibarettir.

Bu temelde tezin birinci bölümünde ele alınan konular genel bir değerlendirmeye tabi tutulacak olursa, burada üç aşama kendini göstermektedir. Ya da diyalektik bir tutumla ifade edilecek olursa (I) tezin gerçekliğe (II) anti-tezin sanallığa ve (III) sentezin de gerçek ve sanal arasındaki sınırı kaldıran hipergerçekliğe ya da Artırılmış Gerçekliğe karşılık geldiği söylenebilir. Bu temelde diyalektiğin (I) tez kısmında materyalizm ve idealizm olmak üzere gerçekliğin doğasına yönelik kavramsal açıdan ikili bir ilişki ortaya konmuş ve tez bu kavramsal çerçeve etrafında işlenmiştir. (II) Anti-tez kısmında ise sanal kavramının felsefedeki kavramsal bir analizi ortaya konmuş ve onun tarihsel süreci detaylandırılmıştır. (III) Sentez kısmında ise hem gerçekliğin hem de sanalın karşılıklı ilişkisi üç anlayışa ayrılarak incelenmiştir. Burada yani (III) sentez kısmında kendi içinde yine bir diyalektik tutumun sergilendiği görülmektedir. Şöyle ki, gerçeklik ve sanallık ilişkisi (1) antik, (2) modern ve (3) post-modern anlayış şeklinde incelenirken; Ropolyi'nin ayırımına benzer ama daha spesifik bir tutumla, bu yaklaşım üç filozof - Platon, Descartes ve Baudrillard- etrafında analiz edilmiştir.



Şekil 7: Gerçeklik ve sanallığa dair sınır problemi

Şekil 7’de ifade edildiği üzere, antik anlayışta gerçeklik ve sanal arasındaki sınır net bir şekilde ayrılmış ve sanal, gerçekliğin dışına itilmiştir; modern anlayışta ise şüpheli bir tutumla gerçeklik ve sanal arasındaki sınır bulanıklaşmış ve post-modern anlayışla birlikte sınır ortadan kaldırılmıştır. Bu durum kısacası Platon’un İdealar ve görünüşler ayrımı, Descartes’in rüya ve kötü cin argümanları ve Baudrillard’ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramları etrafında özetlenebilir. Dolayısıyla antik sanallıktan post-modern sanallığa giden bu ayrım (sanal ve gerçeklik arasındaki ayrım) belirsizliğin arttığı ve sınırın kaybolduğu görülmektedir. Sınırın kaybolduğu, sanal ve gerçeğin sentezi olan Artırılmış Gerçeklikte daha net bir şekilde görülebilir. Peki bu durumda Artırılmış Gerçeklik nedir?

İKİNCİ BÖLÜM: ARTIRILMIŞ GERÇEKLİĞİN DOĞASI

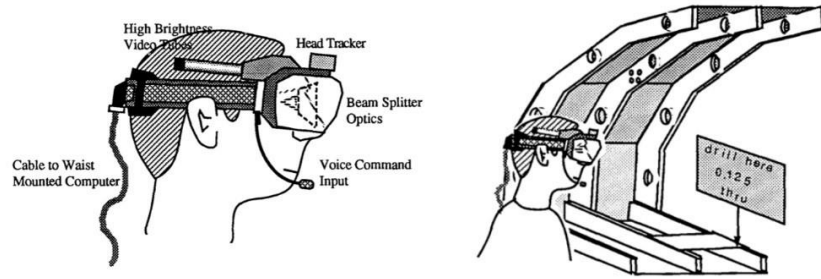
Bu bölümde sanalın geldiği konum itibariyle gerçeklikle ilişkisi ve gerçekliğin bir parçası olup olamayacağı ve sanalın fiziksel dünya ile ilişkilendirilmesinin bir sonucu olarak Artırılmış Gerçekliğin felsefi analizi üzerinde durulmuştur.

Detaylıca incelendiğinde Artırılmış Gerçekliğin diğer alanlarda olduğu gibi felsefi zeminde de birçok katkısı bulunmaktadır, teknik açıdan düşünülürse, “AR, bir kullanıcının gerçek dünya görüşünün bir bilgisayar modelinden üretilen ek bilgilerle geliştirildiği veya artırıldığı bir teknolojidir.” (Doyle vd., 1998: 147). Felsefi zeminde değerlendirildiğinde ise genel bir kanıyla Artırılmış Gerçekliğin doğal ortamları veya durumları geliştirdiği ve algısal olarak zenginleştirilmiş deneyim imkanları sunduğu düşünülebilir ve bu yüzden Artırılmış Gerçeklik deneyimlerimizi organize etme ve sınırsız hayal gücüyle deneyimlerimizin sınırlarını aşma konusunda “Ontolojik olarak gerçek dünya kadar sağlamdır.” (Zhai, 1998: 34). Bu sayede sanal, gerçek dünyanın parçası haline gelir; işte bu noktada Artırılmış Gerçekliğin felsefi analizleri kendi içerisinde, sanal ve gerçek arasında artırılan şeyin ne olduğuna dair, tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Bölüm 2.2’nin alt başlıklarında detaylıca ele alınan bu konu genel hatlarıyla değerlendirildiğinde, Artırılmış Gerçekliğin teknolojik seyri ona dair kendi içerisinde değişen felsefi yargıları bir sürece sokmuştur. Bu süreçte ilk olarak görsel yargılar üzerine bir inşa faaliyetinin olduğu görülmekte, görsel öğelerin gerçek ortamı artırdığı düşünülmektedir (Heim, 1994: 147). Duyusal olarak görsel artırmaya odaklı Artırılmış Gerçeklik formları geleneksel açıdan yaygınlık kazanmıştır. Öyle ki literatür incelendiğinde Artırılmış Gerçeklik kavramının ilk defa kullanıldığı, kısaltılmış haliyle *Augmented Reality* adlı makalede, T. P. Caudell ve D. W. Mizell (1992: 660) bu kavramı görsel artırma etrafında şu şekilde açıklamaktadırlar:

Bu teknoloji, kullanıcının görsel alanını mevcut görevin yerine getirilmesi için gerekli bilgilerle ‘artırma’ için kullanılır ve bu nedenle teknolojiye ‘Artırılmış Gerçeklik’ (AR) adını veriyoruz.

Çeşitli kullanım alanlarında yer edinmiş olmasına rağmen ilk olarak Artırılmış Gerçeklik sistemlerinin havacılık sektöründe kullanıldığı görülmektedir. Başa takılan kasklar sayesinde uçağa kabloları monte ederken kabloların özelliklerini ayırt etmede ve dizilimindeki karışıklıkları önlemede çeşitli kolaylıklar sağlamıştır. Daha sonra pilotların

kullanımına da sunulan bu sistem sayesinde bu sektördeki gelişme oldukça önemli yol kat etmiştir. Bu çalışmalar ışığında Caudell ve Mizell'in makalesi incelendiğinde Şekil 8'de de görüldüğü üzere Artırılmış Gerçeklik sistemi, görsel bilgiyi gerçek nesnelere üzerine bindiren ve başa takılan bir ekran olarak tarif edilmektedir.



Şekil 8: Caudell ve Mizell'in AR başlığı kullanan bir işçinin matkap ucunu ve deliği üç boyutlu bir formda görebileceğini ve metinsel olarak işçiye talimat verebileceğini anlatan şekil (Caudell ve Mizell, 1992: 660).

Burada Artırılmış Gerçekliğin temel yapısının fiziksel dünyadaki nesnelere hakkında bilgi sağladığı ve fiziksel gerçekliğe dair bilgiyi arttırdığı görülmektedir. Sanal bilgiler fiziksel dünyada gerçek zamanlı ve üç boyutlu biçimde görülmekte ve bu sayede sanal ve gerçeğin bir arada olduğu bir forma dönüşmektedir (Caudell ve Mizell, 1992: 660).

Söz konusu bir yanda sanal diğer yanda gerçek varlıklar yer alır ve gerçek uzayda sanal içeriğin varlığı, kendini yeni bir form ile gösterir. Öyle ki sanal ve gerçeğin birleştiği ve birlikte yeni bir görünüm elde ettiği bu forma Artırılmış Gerçeklik denilmektedir. Artırılmış Gerçeklik sanal ve gerçeğin birlikte form kazanmış halidir. O, yeni ve kendi başına bir gerçeklik değil gerçekliğin farklı bir yansımasını ve farklı bir görünümünü oluşturur. Bilgisayar vb. cihazlar tarafından sayısal kodlarla inşa edilmiştir; söz konusu Artırılmış Gerçekliğin arka planında bilgisayar bilimleriyle birlikte matematik ve fizik gibi çeşitli disiplinler yer almaktadır (Scribani, 2019; Shraffenberger, 2018: 32-75).

Bunların yanında hangi formları alabileceği tartışma konusu olsa da Artırılmış Gerçeklik sanal ve gerçek arasındaki ilişkilerle karakterize edilir. Örneğin Artırılmış Gerçeklikteki bir yaşantı deneyimlenmek istenildiğinde sanal ve gerçek arasındaki bir bağlantıyla oluşturulan deneyimden söz edilmektedir. Böyle bir deneyim alanına dahil olan bir kişi sanal ve gerçek arasındaki bağlantının etkisinde kalarak sanal ve gerçeğin

birbirlerini artırdığına ve böylece ikisi arasındaki sınırın kalktığına inanır. Sanalın gerçeğe dahil olmasıyla gerçeğin nitelikleri, gerçeğin de sanala dahil olmasıyla sanalın nitelikleri artırılmaktadır. Böylece Artırılmış Gerçeklik ve Sanallık iç içe bir formda kendini gösterirken bir yanda gerçekliğin artırılması diğer yanda da sanalın artırılması tartışma konusu yapılmaktadır (Shraffenberger, 2018: 73).

Birçok araştırmacıya göre Artırılmış Gerçeklik ile benzer yapıya sahip sistemlerle oluşturulmuş sanal dünyalar için içerik oluşturmanın ve yeni evrenler tasarlamının bir neticesi olarak fiziksel ve sanal dünyalardaki varlıklar arasındaki ilişkiyi tanımlama ve kaynaştırma ihtiyacı taşıdığı düşünülmektedir (Looser vd., 2006: 22-23; Hampshire vd., 2006: 409-410). Söz konusu Artırılmış Gerçekliğin doğurduğu etkilerden dolayı sanal ve gerçek arasındaki ilişki yeni bir boyuta taşınmıştır. Bu durum yukarıda da değinildiği gibi ilk olarak görsel içeriklerle kendini gösterir, Artırılmış Gerçeklik tanımsal anlamını ilk zamanlarda bu doğrultuda elde etmiştir.

Fakat tüm bunların yanında Artırılmış Gerçekliğin fiziksel dünyada sanal nesnelerin görünür yani görsel varlığından çok daha fazlası olduğu görülmektedir. Artırmanın görsel olmanın yanında birçok yönü olduğu ve sanal ile gerçek arasındaki ilişkilerin çeşitli farklı düzeylerde kurulabileceği ifade edilebilir. Örneğin herhangi bir müzede gezinirken istenilen formda sanal bir müze rehberi görünebilir ve müzedeki içerikler hakkında turistleri bilgilendirebilir. Bu örnekten de anlaşılacağı üzere görsel algılamının yanında işitsel duyunun da devreye girdiği görülmektedir. Yine benzer bir şekilde, sanal bir kuş, gerçek bir ağaç dalı üzerinde otururken ve çevresiyle mekânsal olarak ilişki kurarken, aynı zamanda müzikal düzeyde ormandaki gerçek kuşların şarkılarını, onların seslerini taklit edebilir. Böyle bir durumda sanal ve gerçek arasındaki ilişkinin sadece görsel duyuya sınırlı kalmadığı, artırılan diğer algı formlarıyla sanalın gerçeğe yakınlığı ve Artırılmış Gerçeklik sayesinde bu ilişkinin yeni bir boyut kazandığı ifade edilmektedir (Shraffenberger, 2018: 74).

Görsel ve işitsel duyunun yanında geleneksel anlayışın dışına çıkarak dokunsal, koku ve tatsal formların da Artırılmış Gerçekliğe yeni boyutlar kazandırdığı gözükmektedir. Artırılmış Gerçeklik elde ettiği bu yeni nitelikler neticesinde, fiziksel dünyadaki çok modlu duyuşsal olanaklara sahip olur; böylece felsefi anlamda sanal ile

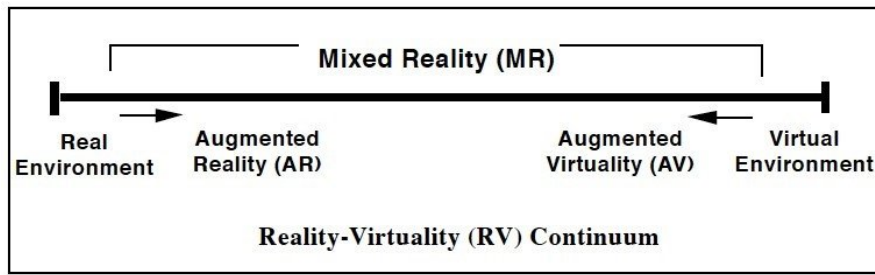
gerçek arasındaki ilişki bir üst noktaya taşınmıştır (Sherman ve Craig, 2003: 18; Kipper ve Rampolla, 2013: 39).

Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek arasındaki ilişkilerle karakterize edildiğinin anlaşılması, kendi içerisinde birkaç soruyu gündeme getirmektedir: Sanal ve gerçek arasında hangi tür ilişkiler mümkün? Sanal, gerçek ile nasıl ilişki kurabilir ve nihayetinde onu nasıl artırabilir? Artırma hangi formları alabilir? Sanal ile gerçek arasındaki ilişkiyi analiz edebilmek için elimizde hangi olanaklar mevcut? Nihayetinde Artırılmış Gerçeklik sanal ve gerçek arasındaki ilişkiler açısından tanımlanacak olursa ne gibi anlamlara gelmektedir? Bu gibi soruları yanıtlamak bu bölümün temel amaçlarındandır. Artırılmış Gerçekliğin doğası analiz edildiğinde ve bu sorulara dair yanıtlar incelendiğinde felsefi kaygı, sanalın gerçekle hangi tür ilişkili olduğuyla ilgilidir. 2.2 ve 2.3 başlıklı bölümlerde ortaya konan açıklamalar ve atıflar dikkate alındığında, sanal ve gerçeğin tipik olarak birbiriyle ilişkili olduğu ve birbirini artırdığı görülmektedir. Kısacası bu bölümde Artırılmış Gerçekliğin felsefi arka planı, artırma ve gerçeklik arasındaki ilişkiler, artırmanın ne yönde olduğu, yani Artırılmış Gerçeklikte artırılan şeyin ne olduğu ve Artırılmış Gerçekliğin doğası üzerinde durulmuştur.

2.1. Artırılmış Gerçeklik ve Felsefi Arka Planı

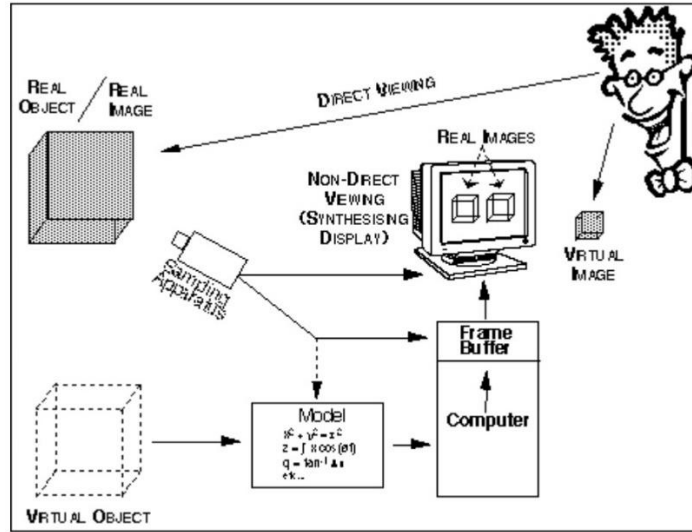
Artırılmış Gerçeklik Felsefesi arka planında birçok felsefi tartışmayı barındırmaktadır. Öyle ki konunun detayına girmeden önce Artırılmış Gerçekliğe dair ortaya konan tanımlamalar da bu farklı tutumları göz önüne sermektedir. Burada çoğu zaman birbirini tamamlayıcı ve bazen de çelişen görüşler dikkat çekmektedir. Örneğin *Augmented Reality: A Class Of Displays on The Reality-Virtuality Continuum* adlı eserde Paul Milgram vd. (1994: 283) Artırılmış Gerçekliği Şekil 8’de görüldüğü gibi gerçeklik-sanallik sürekliliği bağlamında değerlendirmektedirler. Bir yanda gerçekliğe dair ortamlar yer alırken diğer yanda da sanal ortamlar yer almaktadır, bu ikisi arasındaki süreklilik, tamamen gerçek ortamlardan tamamen sanal ortamlara kadar uzanmaktadır. Artırılmış Gerçeklik sanallik ve gerçeklik sürekliliğinde sanal ve gerçeklikten pay alarak varlık sürerken daha çok sanalı gerçekliğe indirger, fakat gerçeklikten uzaklaştıkça artırılan şey gerçeklikten ziyada artırılan sanallığa dönüşür. Bölüm 2.1.1’de de değinildiği üzere hem Artırılmış Gerçekliğin hem de onun aksi yönde hareketi olan, gerçekliği sanala indirgeyen Artırılmış Sanallığın bir arada bulunduğu forma Karma Gerçeklik

denilmektedir. Sanal ya da gerçek olsun Karma Gerçeklik, artırılmış şeyleri içermektedir. Milgram vd. burada artırma sıfatına vurgu yaparak sanal ve gerçek arasında oluşturulan ortamları kategorize etmek için kullanılan nitelendirmeye dikkat çeker. Dahası artırılmış sanallık ya da gerçeklik onlara göre, sanal ve gerçeğin farklılaşmış formlarına karşılık gelmektedir. Bu çerçevede analiz edilecek olursa Milgram ve arkadaşlarına göre Artırılmış gerçeklik kısacası, sanaldan ziyade gerçek ortama daha yakın yerleştirilen ve sanal nesnelere tarafından artırılan gerçek ortamları tanımlamaktadır.



Şekil 9: Karma Gerçeklikte gerçeklik ve sanallık sürekliliğini gösteren bir şekil (Milgram vd., 1994: 283; Milgram ve Kishino 1994: 1321).

Milgram'ın Kishino ile birlikte kaleme aldığı, yani *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays* (1994) adlı eserde ise konuyu daha derinlemesine işledikleri görülmektedir. Onlara göre Artırılmış Gerçeklik, gerçek olan bir ortamın bilgisayar tarafından oluşturulan sanal nesnelere aracılığıyla artırıldığı ya da bilgisayar grafikleriyle zenginleştirildiği herhangi bir duruma atıfta bulunmak için kullanılan bir kavramdır. Milgram ve Kishino bu eserde sanallık-gerçeklik sürekliliğinin aksine gerçeği ontolojik olarak sanaldan ayırmanın analizine değinmektedirler. Onlara göre bu iki alan arasındaki en önemli fark Şekil 9'da da gösterildiği gibi biri doğrudan algılanırken diğeri dolaylı yoldan algılanmaktadır; örneğin gerçek görüntü doğrudan algılanırken sanal görüntü ise dolaylı yoldan elde edilmektedir.



Şekil 10: Gerçek ve sanal görüntü arasındaki doğrudan ve dolaylı görüntülemeye dair bir figür (Milgram ve Kishino, 1994: 1324).

Ayrıca Milgram ve Kishino burada Şekil 10’da sanal nesnelerin hangi ontolojik referanslarla oluşturulduğunu³² ve bu temelde sanal ve gerçek arasında Artırılmış Gerçekliğin konumunun ne yönde olduğunu açıklamaktadırlar. Sanalın özünde var olduğunu ama fiili olarak gerçeklikle aynı ontolojik yapıya sahip olmadığını vurgulayan Milgram ve Kishino, Artırılmış Gerçekliğin bu iki alanı birleştirdiğini ve gerçekliği tanımlama aşamasında birlikte hareket ettiklerini ifade etmektedirler. Onlara göre sanal nesneler bilgisayar tarafından üretilmekte ve Artırılmış Gerçeklik sistemleri de bu nesneleri gerçek nesnelerle birleştirmektedir. Böylece Artırılmış Gerçeklik sanal içerikler sayesinde gerçeği hem genişletmekte hem de zenginleştirmektedir (Milgram ve Kishino, 1994: 1324-1326).

Benzer biçimde Ronald Azuma da (1997: 355-360) Artırılmış Gerçekliği, gerçekliğin kendisini tamamen değiştirmek yerine, sanal ile zenginleştirdiğini ve tamamladığını ifade etmektedir. Ona göre Artırılmış Gerçeklik, sanal nesnelerle fiziksel nesnelerin birleştirilmesiyle ya da fiziksel nesnelerin üzerine sanal nesnelerin bindirilmesiyle oluşmaktadır. Burada oluşan sanalın artırılmış yeni formu gerçeği değiştirmez, aksine onu tamamlar, onu daha anlaşılır ve algılanır bir düzeye indirir.

³² Konu hakkında detaylı bilgi için 1.2.2.2. Sanal Varlıklar başlıklı alt bölüme bkz.

Kısacası Azuma'ya göre Artırılmış Gerçeklikte üç boyutlu ve gerçek zamanlı bir formda sanal ve gerçek bir arada yer almaktadır.

Diğer yandan *Augmented Human: How Technology Is Shaping the New Reality* (2017) adlı eserde H. Papagiannis de Artırılmış Gerçekliğin algımızı genişleterek bizlere gerçeği daha iyi anlama ve deneyimleme fırsatı sunduğunu ifade etmektedir. Ona göre Artırılmış Gerçeklik, gerçek zamanlı olarak etkileşimde bulunduğumuz bilgisayar grafikleri, metin, video ve sestten oluşan gerçek dünyanın üzerinde sanal bir kaplamadır. Böyle oluşturulmuş bir sanal dünyanın yazılım ve kamera ile donatılmış bir akıllı telefon, tablet, bilgisayar ya da Artırılmış Gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenebileceğini vurgular. Ayrıca “Gece gökyüzündeki yıldızları ve gezegenleri işaret etmek ve tanımlamak için AR'yi kullanabilir veya etkileşimli bir AR kılavuzuyla bir müze sergisinin derinliklerine inebilirsiniz.” şeklindeki ifadesinden de anlaşılacağı üzere gerçekliğe ilişkin deneyimimizin de artırılabilirliğinin altını çizmektedir (Papagiannis, 2017: 2-3). Dolayısıyla duyuşsal algımızı ve bilgimizi artıran Artırılmış Gerçeklik, tamamen sentetik ve tamamen gerçek arasındaki karışım veya orta yol olarak düşünülebilir (Kipper ve Rampolla, 2013: 1).

Öte yandan Artırılmış Gerçekliğin felsefi arka planına dair tartışmalar incelendiğinde sanal varlıkların gerçekliğini idealizme dayandıran düşünürler iki iddia altında temellendirilebilir. Bu iddialardan birincisi (1) sanal varlıkların zihinsel olmayıp fakat onların ideaların güzelliğinin yansıması bakımından ele alınmasıdır. Burada bilginin bilgisayarlaştırılmış temsili, Platonizm tarafından teşvik edilen doğrudan zihinsel iç görü olarak alınmaz, ama sanal ve idealar arasında “Bilgisayar, bilişin ideal içeriğini ampirik ayrıntılarla enjekte ederek eski Platonculuğu geri dönüştürür.” (Heim, 1994: 88-89). Dolayısıyla idealizm ve sanalın gerçekliği arasında kurulan ilişkide *The Metaphysics of Virtual Reality* adlı eserinde Michael Heim'in de altını çizdiği üzere, sanal dünyalar Platonculuğun tamamen modern bir formudur. Kısacası Heim bu durumu şu şekilde tespit etmiştir (1994: 88-89):

Bilgisayar, ampirik deneyimin ayrıntılarını, Formların istikrarlı bilgisinin ideallliğini paylaşıyor gibi görünecek şekilde giydirir. Matematiksel makine, ampirik malzeme kütesini yeniden oluşturmak için dijital bir kalıp kullanır, böylece insan bilinci, ampirik verilerde bilgisayarlardan önce asla mümkün olmayacak bir bütünlüğün tadını çıkarabilir. Erken Platonculukta ideal Formlar kavramı, mükemmel bir rüyanın cazibesine sahiptir. Ancak bilgi alma donanımı zihnin bilgi arayışını destekleyene kadar eski rüya havadar, cinsler ve genellemelerden oluşan bir manzara olarak kaldı. Şimdi, elektronik matrisin

desteğiyle rüya, şimdi ve burada varoluşun en küçük ayrıntılarını bünyesinde barındırabilir. Elektronik altyapı ile kusursuz FORM [İDEA] hayali, inFORMation [bilgi] hayaline dönüşüyor.

Bu iddialardan ikincisi ise (2) idealizm için sanalın ve gerçekliğin kaynağı zihindir ve bunların doğası zihinsel algılamayla keşfedilir. Burada ontolojik açıdan sanal varlıkların durumu gerçek varlıkların durumuyla aynı tutulur; tıpkı gerçek varlıklar gibi sanal varlıklar da zihnin ürettiği bir yapıdadır, iki alandaki varlıklar zihinsel bir üretim ürünü olan varlıklar olarak ele alınır. Bu durumu en iyi şekilde *The Virtual and The Real* (2017: 349-350) adlı çalışmasında D. Chalmers şöyle özetlemektedir:

Bu sanal gerçekçiliğe yol açan temel felsefi görüş nedir? Bazı filozoflar oraya idealizm tarafından yönlendirilecek ve kabaca gerçekliğin zihinde olduğunu, böylece etrafımızdaki bir dünya konusunda yeterince zengin algılara sahipsek, o dünyanın gerçek olduğunu söyleyecektir. Eğer öyleyse, o zaman sanal bir nesne gerçek görünüyor, [gerçek] geliyor ve hissettiriyorsa, o zaman otomatik olarak gerçektir.

Her ne kadar idealizmin sanal dünyaya temel teşkil ettiği ifade edilse de Chalmers, bu durumun doğru olmadığını, sanalın gerçekliğinin gerçek olduğunu kabul etmek için idealist, yapısalcı ya da başka bir felsefi yaklaşıma gerek olmadığını ima eder. Ona göre sanal varlıkların gerçekliği konusunda en makul iddia; bilgisayar ve benzeri cihazlardaki dijital süreçlerin gerçek olduğunu ve sanal varlıkların da bu dijital süreçlerden meydana geldiğini kabul etmektir. Söz konusu düşünsel anlamda felsefi dayanakları çok eskilere dayandırılabilse de esasında sanal varlıkların gerçekliği teknolojik gelişmelerin doğurduğu bir sistemin ürünüdür (Chalmers, 2017: 350).

Bu teknolojik sistem analiz edildiğinde fiziksel dünyada hâkim olan matematik-fizik yasalarının benzerini bilgisayar teknolojilerinde de görmek mümkündür. Öyle ki bilgisayarda oluşturulan her türlü içeriği esasında 1 ve 0 sayılarının çeşitli kombinasyonlarıyla elde edilen kodlardan oluşturmak mümkündür. Tüm grafikler, sayılar, renkler, sesler, sıcaklık, nem oranı vs. bilgisayardaki tüm içerikler bu iki sayının kombinasyonlarının çeşitli kodlara dönüştürmesiyle oluşturulabilir. Kısacası bilgisayarla oluşturulan her türlü içerik arka planda kodların kombinasyonuna bağlıdır. J. McMillan *Why be Moral in a Virtual World* (2017: 38) başlıklı makalesinde bu durumu, “Gerçek dünyayı tanımlayan fiziksel yasaların aksine, sanal dünyayı yöneten fiziksel yasalar, bilgisayar kodunda programcılar veya kullanıcılar tarafından ifade edilen komutlardır ve gerçek dünyaya benzerlikler amaçlarına bağlı olarak değişebilir” şeklinde ifade etmiştir.

Dolayısıyla fiziksel dünyanın sembolize edilmiş matematik-fiziksel yasaları sanal dünyada kendine özgü komutlara dönüşür. Sanal dünyada da matematik-fizik yasaları hakimdir; fakat buradaki yasaların durumuyla fiziksel dünyadaki yasaların durumu McMillan'ın da ifade ettiği gibi, sanal dünyanın kendi amacına göre değişiklik gösterebilir.

Tüm bunlar etrafında Artırılmış Gerçeklik Felsefesini analiz edebilmek için şimdi kısaca bu teknolojinin gelişimini özetlemek gerekirse, Carl Flynn'a göre sanal dünyaların inşası konusunda 1960'lı yıllar önemli yıllardır. Öyle ki ona göre bu yıllarda başlayan teknolojik atılımlar sanal dünyanın seyrini değiştirmiş ve yeni bir boyut kazandırmıştır. Örneğin bu yıllardaki yaptığı çalışmalarla Ivan Sutherland'ın çoğu kesim tarafından Sanal Gerçekliğin babası olarak kabul edildiğini vurgular. Ona göre Sutherland 1963'te *Sketchpad* ismini verdiği bir cihaz geliştirir, bu cihaz kullanıcıların hafif bir kalem kullanarak doğrudan bir bilgisayar monitörüne çizim yapmalarına izin vermektedir. Bu ve bunun yanındaki Sutherland'ın geliştirdiği diğer çalışmalar sanal gerçeklik için bir başlangıç noktasını temsil etmektedir ve onun bu konudaki buluşları Flynn'ın ifadesiyle devrim niteliğindedir. Yine aynı dönemdeki çalışmalarıyla Morton Heilig'in de Sanal Gerçeklik için oldukça önemli bir isim olduğunun altını çizer. Onun aktardığı üzere Heilig'in çok duyulu yeteneğe sahip geliştirdiği cihazlar sayesinde kullanıcıları başka dünyalara götürmektedir. Örneğin Heilig'in tasarladığı bu cihaz, kullanıcıyı üç boyutlu yolculuğa çıkararak koltuk ve kol dayama yerlerindeki hareket ve titreşimler aracılığıyla şehirde bir sürüş hissi yaşatmaktadır. Şehrin sesleri, esintileri ve kokuları dahi ünite içerisinde bulunan hoparlörler, fanlar ve parfüm kapları ile kullanıcıya iletilmektedir. Bu sayede kullanıcı sanal ortamda edindiği deneyimleri gerçekmiş gibi algılamaktadır. Ne var ki Sutherland ve Heilig'in yaptığı çalışmalar Flynn'ın da vurguladığı gibi bu alan için yeterli olmamış, 60'lardan sonraki gelişmeler her geçen yıl katlanarak devam etmiştir (Flynn, 2014: 4-7).

Özetle 1970'lerde bilgisayar bilimcisi ve sanatçısı olan Myron Kreuger tarafından oluşturulan *Videoplace* adlı etkileşimli ortamı (bu ortam sayesinde kullanıcı bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerle gerçek zamanlı olarak etkileşime girebilir), 70'lerin ikinci yarısında Thomas Defanti ve Daniel Sandin'in birlikte çalışarak geliştirdikleri dünyanın ilk veri eldiveni, ardından seksenlerde Gary Grimes'in ve Thomas Zimmerman'ın ayrı ayrı geliştirdikleri daha gelişmiş eldivenler ve nihayetinde Jaron

Lanier'in çalışmaları sanal ortamlar için yeni bir imkan sunmuştur. Her geçen yıl geliştirilen yeni cihazlar bu alanda önemli bir yol alınmasına imkân tanımıştır (Flynn, 2014: 8-10; Furness and Barfield, 1995:21-28). 90'lara gelindiğinde ise sanal dünyalar için önemli bir adım atılmıştır. Öyle ki 1992'de Chicago'daki Illinois Üniversitesi'nin EVL Araştırma Laboratuvarından Carolina Cruz-Neira, Daniel Sandin ve Thomas DeFanti, dünyanın üç boyutlu ve etkileşimli ilk sanal ortamını (CAVE'i) yaratmışlardır (Flynn, 2014: 12; Qvortrup, 2002: 12).

Tüm bu teknik gelişmelerin ardından yukarıda da değinildiği gibi 1992'ye gelindiğinde, kısaltılmış haliyle *Augmented Reality* başlıklı makalede T. P. Caudell ve D. W. Mizell, felsefi bir analizle ilk kez Artırılmış Gerçeklik kavramını ortaya atmışlardır. Böylece Sanal Gerçeklikten Artırılmış Gerçekliğe uzanan teknik ve felsefi gelişmelerin bir süreç dahilinde ilerlediği ve bu sürecin günümüzde de devam ettiği gözükmektedir.

Bütün bu açıklamalar ışında, felsefi arka planda, H. K. Shraffenberger'ın (2018: 65-67) da vurgusuna paralel olarak Artırılmış Gerçekliğe dair yazılan çalışmaların üç konu etrafında toplandığı varsayılabilir: (1) İlk olarak Artırılmış Gerçeklik bir teknoloji olarak değerlendirilir ya da bu düşünceye karşı çıkılır. (2) İkinci konuyu Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek arasındaki bir ilişkinin sonucu olduğu varsayımı oluşturur. Burada sanal varlıkların fiziksel varlıklarla iç içe geçtiği ve birbirine entegre edildiği görülür. Artırılmış Gerçeklikte sanal dünya fiziksel dünyanın mekânsal bir entegrasyonu olduğu gibi fiziksel dünya da sanal dünyanın birçok yönden mekânsal kaynağıdır. Ayrıca sanal ve gerçek arasındaki ilişki kendi içerisinde çeşitlilik barındırabilmekte ve bu durumdan dolayı Artırılmış Gerçekliğin çeşitli biçimlerini görebilmek mümkün olmaktadır. (3) Üçüncü konuyu ise Artırılmış Gerçekliğin etkileşimli ve çok modlu bir formda değerlendirilmesi oluşturmaktadır. Buradaki temel konu Artırılmış Gerçekliğin tüm duyuları devreye soktuğu ve fiziksel eylem ve etkileşime benzer imkanlar tanıdığıdır. Artırılmış Gerçekliği bu açıdan değerlendiren düşünürler hem gerçek dünyanın hem de sanal dünyanın sadece görsel değil diğer tüm duyularına da yer verirler ve bu açıdan iki dünyanın felsefi analizini ortaya koyarlar.

Artırılmış Gerçekliğin bu üç konusu göz önünde bulundurulduğunda bu tez çalışmasında daha çok (2) ve (3) numaralı konular ele alınmıştır. Diğer yandan (1) Artırılmış Gerçekliğin teknoloji olarak değerlendirilmesi bu çalışmanın konusu dahilinde

değildir; yani Artırılmış Gerçekliğin teknik ve teknolojik detaylarına bu çalışmada uzun uzadıya değinilmekten ziyade konu felsefi dayanaklar kavranabilmesi için kısaca özetlenmiştir. Söz konusu Artırılmış Gerçeklik ve onun felsefi arka planının doğurduğu sonuçlar neticesinde, Artırılmış Gerçeklik Felsefesine dair bir çözümlene yapıldığında sanal dünyadaki felsefi tartışmaların (2) ve (3) etrafında şekillendiği gözükmektedir.

2.1.1. Sanal Gerçeklik Felsefesi

Sanal Gerçeklik Artırılmış Gerçekliğin hem teknolojik hem de felsefi anlamda önünde yer almaktadır. Sanal Gerçekliğe dair teknolojik gelişmeler ve felsefi tartışmalar, Artırılmış Gerçekliğe dair teknolojik gelişmeleri ve felsefi tartışmaları hazırlamıştır. Söz konusu Artırılmış Gerçeklik Sanal Gerçekliğin yeni bir versiyonudur; fakat bölüm 2.1.3'te detaylıca incelendiği üzere bazı farklılıklar bulunmaktadır. Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik arasındaki en önemli fark, kişi Sanal Gerçeklikte yapay bir ortamın içine tamamen girer ve bu ortamdayken dışarıdaki ortamı yani fiziksel dünyayı göremezken; Artırılmış Gerçeklikteki bir kişi ise ister görüntü ister ses, video ve dokunma veya tatsal duyular olsun, bilgisayar tarafından üretilen bilgileri alıp gerçek zamanlı bir ortamda deneyimler (Kipper ve Rampolla, 2013: 1).

Söz konusu Sanal Gerçeklik teknolojisi, 1960'lardan sonra bilgisayar sistemlerinin geliştirilmesine paralel olarak; başa takılan bir ekrandan ve bir bilgisayara bağlı veri giysisinden veya veri eldiveninden oluşan sistemlerin geliştirilmesi ve pazarlanmasıyla gelişme göstermiştir. Yapay gerçeklik ve siber uzay gibi kavramlarla ilişkilendirilir (Barker, 1993: 16-17). Diğer yandan Sanal Gerçeklik Felsefesi ise Sanal Gerçekliğin felsefi boyutunu oluşturur. Sanal Gerçekliğin ontolojisi, epistemolojisi ve diğer tüm etik ve sanata dayalı problemleriyle ilgilenir. Sanal Gerçekliğin ontolojisi yukarıda değinildiği gibi Artırılmış Gerçekliğin ontolojisiyle benzer yapıdadır; bilgisayar sistemleri tarafından oluşturulan komutlardan meydana gelir. Sanal görüntülerin, seslerin, kokuların vs. her şeyin kaynağı bu kodlaştırılmış komutlardır (McMillan, 2017: 38). Ontolojik boyutta değerlendirildiğinde Sanal Gerçeklikteki sanal varlıkların varlığı tartışma konusudur. Gerçekten sanal varlıklar var mı, onların gerçekliği mümkün mü? Esasta bu soru Sanal Gerçeklik Felsefesinin temel kaygısını oluşturmaktadır. Düşünürler arasında farklılıklar bulunsa da örneğin David Chalmers'ın çıkarımları konuya dair bakış açısını ortaya koyma biçiminin farklılığından dolayı değerlendirilebilir. Ona göre (2022:

114) “Sanal Gerçeklik gerçektir, yani Sanal Gerçeklikteki varlıklar gerçekten mevcuttur.” Chalmers sanal şeylerin gerçek olmadığı fikrine karşı çıkar ve burada konuya detaylı bir açıklama yaparak sanalın gerçekliğinin hangi statüde bir gerçekliğe sahip olduğunu vurgular. Ayrıca o, sanalın gerçekliği konusunda sanalın gerçekliğini kabul edenleri sanal gerçekçi olarak şu şekilde nitelendirmektedir (2022:115):

Anladığım kadarıyla, sanal gerçekçilik, özellikle sanal nesnelerin gerçek olduğu ve bir yanılsama olmadığı görüşüne vurgu yaparak, sanal gerçekliğin gerçek gerçeklik olduğu tezidir. Genel olarak "gerçekçilik", filozofların bir şeyin gerçek olduğu görüşü için kullandıkları kelimedir. Ahlakın gerçek olduğunu düşünen biri ahlaki gerçekçidir. Renklerin gerçek olduğunu düşünen biri, renk gerçekçisidir. Benzer şekilde, sanal nesnelerin gerçek olduğuna inanan biri sanal gerçekçidir.

Sanal gerçekçiliğin bu etkisinden hareketle Chalmers Sanal Gerçeklik kavramını kendi içerisinde değerlendirmeye koyulur; yani sıfat olan sanal kavramıyla gerçeklik kavramı arasında bir çözümlenmeye gider. Sanal Gerçekliğin felsefi statüsünü belirlemek için kavramsal analizler ortaya koyar. Chalmers Sanal Gerçekliğin ne olduğunu sanal X'in ne olabileceği üzerindeki çıkarımlarıyla şu şekilde açıklar (2017: 311):

İlk olarak, sanal gerçeklik nedir? Genel olarak, "sanal X" kavramı iki okuma arasında bir belirsizlik taşır. Geleneksel bir okumada, "sanal X", "X gibi ama [tam anlamıyla] X olmayan" gibi bir anlama gelir (bir kamuoyu yoklamasında sanal bir bağ düşünün, bu tam olarak bir bağ değil, sanki bir bağmış gibi çalışır). Bu okumada Sanal Gerçeklik, gerçeklik olmayan bir gerçeklik gibi olacak ve sanal gerçekçilik tanım gereği dışlanacaktı. Daha yeni ve şimdi daha yaygın [çağdaş] anlamda, "sanal X", "X'in bilgisayar tabanlı bir sürümü" gibi bir anlama gelir (bir kitaplığın bilgisayar tabanlı bir sürümü olan sanal bir kitaplığı düşünün). Bu okuma, sanal X'lerin X olup olmadığı konusunda tarafsızdır ve cevap duruma göre değişebilir. Örneğin sanal bir yavru kedinin bu anlamda bir yavru kedi olmaması ancak bu anlamda sanal bir kitaplığın kitaplık olması akla yatkındır. “Sanal Gerçeklik” terimini bu şekilde anlamak, en azından sanal gerçekliğin bir gerçeklik biçimi olduğunu açık bırakır.

Dolayısıyla Chalmers burada Sanal Gerçeklik kavramıyla aslında gerçekliğin başka formlarının bulunduğunu ve bu formların doğasının tam olarak gerçekliğin kendisiyle bazı noktalarda örtüşürken bazı noktalarda da örtüşmediğini vurgulamaktadır. Eğer gerçekliğin sanal olabilme niteliği varsa, tıpkı kitaplık örneğinde olduğu gibi, bu durumda Sanal Gerçekliğin aslında gerçekliğin kendisine denk geleceğini ifade eder. Fakat yine de bu konu ona göre tartışmalı olsa da bilinen en gerçek şey; Sanal Gerçeklik gerçekliğin bilgisayar tarafından üretilmiş bir formudur.

Diğer yandan sanal varlıkların gerçekliği konusuna açıklık getiren Michael Heim, fiziksel dünyaya paralel olarak Sanal Gerçekliğin de kendine göre bir yasaının oluşunu

ve Sanal Gerçeklikteki sanal varlıkların gerçekliğinin de bu çerçevede değerlendirilmesi gerektiğini ifade eder. Ona göre sanal nesnelerin gerçekliği ile fiziksel nesnelerin gerçekliği aynı statüde değildir. Sanal nesnelere gerçektir, fakat burada fiziksel nesnelerin sahip olduğu gerçeklik gibi bir gerçeklikten söz edilemez. Çünkü ona göre fiziksel nesnelerin doğasıyla sanal nesnelerin doğası farklıdır ve “Sanal Gerçeklik, elektronik uzaydaki fenomenlerden yalnızca biridir.” (Heim, 1994: 109). Laszlo Ropolyi sanal şeylerin bu durumunu temsil teknolojisi olarak açıklamaktadır. Ona göre sanal nesnelere gerçek nesnelerin birer temsilidir. “VR, gerçekliği yaratmak için mevcut, başarılı, doğrudan, ampirik olarak bilgilendirilmiş ve nispeten iyi anlaşılabilir bir teknoloji olarak düşünülebilir. VR, koşulların, durumların ve gerçekliğin üretim bağlamının nispeten net bir şekilde görülebildiği, başlı başına bir temsil teknolojisidir.” (Ropolyi, 2015: 46).

Öte yandan temsil anlayışına karşı olan, Sanal Gerçeklik Felsefesine yönelik analizlerinde Sergey A. Dacjuk sanal kavramının, bölüm 1.2.1’de değinildiği üzere, Orta Çağdaki anlamıyla aynı nitelikte olduğuna vurgu yapar. Ona göre Sanal Gerçeklik, gerçekliğin olası dünyalarından biri ya da onun temsili değildir. Alaka düzeyi onun gerçeklikle ilişkisi zorunlu bir yapıda değildir; bu ilişki düzeyi sanaldır. Yani sanal şeyler kendi içerisindeki sanal yasalara tabi olduğu için gerçekliğin yasalarına benzemek zorunda değildir. Kısacası Dacjuk’a göre sanal dünyanın yasaları determinist bir yapıyla kategorize edilmenin ötesinde bilinemez bir yapıdadır. Sadece fiziksel gerçekliğin yasalarının sanallaştırılması nedeniyle sanal ve gerçek arasında temsili bir ilişkiden söz edilebilir. Bunun dışında sanalın sahip olduğu gerçekliğin Duns Scotus’tan beri aynı olduğunu şu şekilde yorumlamaktadır (Dacjuk, 2008: 65):

Sanal gerçeklik, gerçek gerçeklikte anlaşıldığı, ifade edildiği veya kullanıldığı şekliyle sanallık ilişkisinden doğar. Sanal gerçeklik, Duns Scotus zamanından beri temelde yeni bir şey değil, ancak sanal gerçekliğin bir insanı şaşırtması ve kendisini bir problem olarak sunması için dünyanın sanal bir bilgisayar modelini yaratmamız gerekiyordu.

Dacjuk’un aksine C. Beardon’a göre sanal yeni bir gerçeklik alanıdır ve sanalın yeni bir gerçeklik alanı olarak ortaya çıkışının felsefi arka planında çağdaş bir kriz bulunmaktadır. Ona göre bu kriz sayesinde ortaya çıkan sanal, çağdaş toplumda kültürel ve felsefi bölünmeleri ağırlaştırabilecek sorunlara dönüşebilir. Çünkü ona göre Sanal Gerçeklik sadece bir teknoloji parçası değil öznel bir durum ve deneyim alanıdır. Buradaki eylemlerimizin durumu semboliktir ve toplumdaki birçok yapıyı bu sembolik

eylemler şekillendirmektedir. Bu nedenle sanala dair gerçekliği nesnelere gerçekliğini sembollerle gizleyen derin felsefi bir sorun olarak görür (Beardon, 1992: 24-27).

Tüm bu açıklamalar göz önünde bulundurulduğunda burada dikkat edilmesi gereken esas nokta, sanal varlıkların sadece Sanal Gerçeklikle sınırlı olmadığıdır. Bilgisayar sistemleri tarafından oluşturulan tüm sanal dünyalarda sanal varlıkları görebilmek mümkündür ve bu sanal dünyalar arasındaki sanal varlıkların nitelikleri birbirlerinden farklılık gösterebilmektedir. Örneğin Sanal Gerçeklikte sanal nesne ile Artırılmış Gerçeklikte sanal nesne farklı nitelikler taşır; ilkinde göre sanal nesne fiziksel dünyadan tamamen simüle edilmiş bir ortamda varlık gösterebilirken ikincisine yani Artırılmış Gerçekliğe göre sanal bir nesne fiziksel dünyadan simüle edilemez. Şimdi konunun analizi için Artırılmış Gerçekliğin felsefi tespitlerine değinelim.

2.1.2. Artırılmış Gerçeklik Felsefesi

Artırılmış Gerçeklik Felsefesi teknolojik bir ürün olarak Artırılmış Gerçekliğin teknik ve teknolojik açıklamalarından ziyade Artırılmış Gerçekliğin ontolojik, epistemolojik ve etik gibi felsefi içerikleriyle ilgilenir. Artırılmış Gerçeklik kavramı kendi içerisinde tahlil edildiğinde bir yanda artırma sıfatı, diğer yanda da bu sıfat tarafından nitelenen gerçeklik kavramının yer aldığı görülür. Peki bu kavram çerçevesi temelinde sorgulandığında, buradaki artırmanın içeriği hangi anlamda bir artırmaya karşılık gelmektedir? Yani Artırılmış Gerçeklikte, esasında gerçekliği artırma ontolojik ya da epistemolojik olarak bir artırma mı? Ya da örneğin mikroskop ile mikro-organizmaları dahi görebiliriz, görüş algımız artırılır, Artırılmış Gerçeklikteki artırmanın buradaki artırmayla bir ilişkisi var mı? Bu şuna benzer, miyop olan birisi gözlük taktığında uzağı görebilir. Peki bu durumda miyop birisi için gözlük, gerçekliği artırır mı? Eğer gerçeklik burada artıyorsa, artan gerçeklik ne tür bir gerçekliktir, Artırılmış Gerçekliğin böyle bir artırmayla ilişkisi var mı? Artırılmış Gerçeklik Felsefesi bu vb. sorulara yanıt vermeye çalışır. Peki nasıl?

Artırılmış Gerçeklik “Bilgisayar tarafından üretilen ve gerçek dünya görünümü ile birlikte kullanılan görüntüler” (Cambridge Dictionary, 2022) şeklinde tanımlanır ve özünde sayısallaştırılmış kodları barındırır. Bilgisayar tarafından meydana getirilen üç boyutlu ve her türlü deneyime imkân tanıyan etkileşimli alanlardır ve fiziksel dünya ile iç içe bir yapıdadır; Artırılmış Gerçeklikteki kullanıcının gerçek dünyayı, gerçek

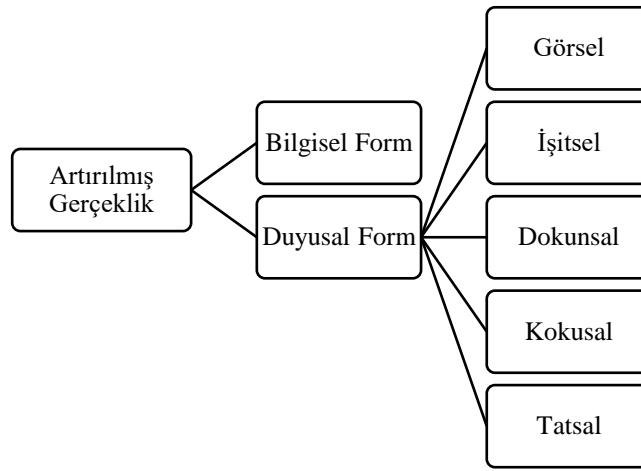
dünyanın üzerine bindirilmiş veya onunla birleştirilmiş sanal nesnelere görmesini sağlar. Bu nedenle gerçekliği tamamen değiştirmek yerine genellikle genişletir; sanal ve gerçek arasındaki bir karışım ya da orta yol olarak düşünülebilir (Kipper ve Rampolla, 2013: 1). Artırılmış Gerçekliğin doğası gereği sanal ve gerçek birbirlerini manipüle eder ve birbirlerini etkilerler. Kısacası sanal bir içeriğin Artırılmış Gerçeklik sayılabilmesi için şu üç özellik gereklidir (Vilanova, 2017: 43):

1. Artırılmış Gerçeklik, gerçek ve sanal bilgileri birleştirir (kombinasyon); 2. Artırılmış Gerçeklik, gerçek zamanlı olarak etkileşimlidir (etkileşim); 3. Artırılmış Gerçeklik, 3D bir ortamda çalışır ve kullanılır (3D).

Dolayısıyla Artırılmış Gerçekliğin çekirdeğini sanal ve gerçeğin birleştirici kombinasyonu oluştururken gerçek zamanlı ve etkileşimli bir formda olması da Artırılmış Gerçeklik sistemleri için olmazsa olmaz bir niteliklerdir. Öyle ki birçok soyutlama örneği duysal etkileşimden uzaktır. Örneğin roman okurken karakterlerle duysal etkileşime geçilemez, duyularımızla algılanamazlar; ancak Artırılmış Gerçeklikteki varlıkları görebilir, duyabilir, tadabilir, koklayabilir ve hatta dokunabiliriz. Bu yüzden Vilanova, zihnin soyutlayarak ürettiği sanal nesnelere bulunduğu “Artırılmış Gerçekliğin soyutlamanın en iyi ve en net örneği olduğunu” ifade eder (Vilanova, 2017: 59). Dahası birleştirici ve etkileşimli bu iki niteliğinin yanında Artırılmış Gerçekliği çevreleyen üç boyutlu sanal nesnelere, oluşturulan bu sanal dünyanın gerçek dünyayla benzer nitelikler taşımaya vesile olur. Böylece Artırılmış Gerçekliğin bu üç özelliği sanal ve gerçek arasındaki sınırı bulanıklaştırır ve gerçekliğe dair epistemik ve varoluşsal erişimimizi genişletir.

Konunun daha anlaşılır bir forma sahip olabilmesi için Artırılmış Gerçekliğin felsefi açıdan kategorize edildiğinde, kullanım alanlarına göre kendi içerisinde çeşitlilik taşıdığı gözükmektedir. Bu durumda “Farklı Artırılmış Gerçeklik biçimleri, Artırılmış Gerçekliğin oldukça bulanık bir resmini sunar.” (Shraffenberger, 2018: 5). Yani kendi içerisindeki bu çeşitliliğinden dolayı Artırılmış Gerçekliğe yönelik tanımlamalar ve açıklamalar da farklılık gösterir. Fakat ne var ki dikkatlice analiz edildiğinde, tüm bu farklı açıklamaları ve çeşitliliği iki formda dile getirmek mümkündür. Artırılmış Gerçeklik iki form altında açıklanabilir. Bu duruma Olivier Hugues ve arkadaşlarının (2011: 60) Artırılmış Gerçekliği işlevsel olarak ikiye ayırması; H. Shraffenberger’ın

(2018) İçerik Tabanlı Artırılmış Gerçeklik ve Varlık Tabanlı Artırılmış Gerçeklik şeklindeki ayrımı; ayrıca Kipper ve Rampolla'nın (2013: 30) Artırılmış Gerçekliği algı ve yapay ortam şeklinde ayırması referans olarak gösterilebilir. Tüm bu ayrımlara benzer bir yaklaşımla ama daha spesifik bir netlikte, iki türlü Artırılmış Gerçeklikten söz edebiliriz. Birincisi fiziksel dünyayla yani gerçeğe ilgili olan Artırılmış Gerçeklik, ikincisi ise sanal dünyayla yani sanal ile ilgili olan Artırılmış Gerçekliktir. Şekil 11'de de gösterildiği gibi Artırılmış Gerçekliğin bu iki formu bilgisel ve duyuşsal olarak kendini gösterir.



Şekil 11: Artırılmış Gerçekliğin iki formu.

Bilgisel forma sahip Artırılmış Gerçeklik, bilgisayar tarafından oluşturulan sanal içeriklerin fiziksel içeriklere entegre edilmesi sonucu oluşur. Burada fiziksel şeyler hakkında bilgilendirme ya da açıklamalar yapılmaktadır. Bu bilgilendirme şekli sayılar, harfler, metinsel içerikler, semboller, ses, video, titreşim, koku, grafikler gibi tüm duyuşsal uyarıcılara yönelik olabilen kullanıcının gerçek dünya görüşüyle örtüştürebilen veya birleştirebilen çeşitli görüntüleme teknolojilerine uygulanabilir (Arena vd., 2012: 1). Söz konusu Bilgisel Form bir yanda fiziksel dünyada algıladığımız içerikler hakkında bilgi verirken, örneğin sanal bir müze rehberi bize bir tablo hakkında bilgi vermesi; diğer yanda da gerçekte var olan ancak fiziksel dünyada doğrudan algılanamayan nesnelerin, varlıkların veya ilişkilerin algılanmasını sağlar. Örneğin yer altı metro istasyonları, fay hatları, gezegenlerin konumları, kuzey ve güney gibi yer ve yönler, mikro organizmalar, x-ışınları, radyo dalgaları, radyasyon değerleri gibi daha birçok içerik gerçekte vardır, ancak her zaman kolaylıkla tanımlanamazlar. İşte bu gibi fiziksel dünyada bulunan

içerikler hakkında, bilgisel formdaki Artırılmış Gerçeklik bilginizi genişletmektedir. Bu yüzden birçoğuna göre “AR, bir kullanıcının gerçek dünya görüşünün bir bilgisayar modelinden üretilen ek bilgilerle geliştirildiği veya artırıldığı bir teknoloji” (Doyle vd., 1998: 147) olduğu kabul edilmektedir. Artırılmış Gerçekliğin bilginizi artırdığı ve genişlettiğini çeşitli alanlarda rahatlıkla görmek mümkündür. Örneğin geliştirilmiş navigasyon sistemleri sayesinde yer altındaki metroların hangi yöne gittiğini ve hangi durakta ne zaman olacağını işitsel ya da metinsel olarak bilgisel içeriklerle takip edebiliriz. Ya da radyoaktif bir maddenin radyasyon değerini; bir hastanın vücut sıcaklığını, nabzını; röntgen cihazıyla kırılmış kemiklerini, tomografi ve MR cihazıyla iç organların görünümünü, EEG ile beyin dalgalarının hareketini; ayrıca GPS sistemleri ile bir aracın hızını, konumunu, A noktasından B noktasına ne kadar sürede varabileceğini vb. tüm durumları Artırılmış Gerçeklik bilgisel formda sağlamaktadır. Artırılmış Gerçekliğin bu formu gerçeği sanal içeriklerle açıklayan, genişleten ya da çeşitli yöntemlerle bilgilendiren bir formdur. Gerçek varlığın kendisinden ziyade, onun bizdeki varlığına bir katkı söz konusudur. Örneğin nesneyi değil nesnenin algısını artırır. Bu yüzden Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçekliğin fiziksel gerçekliğe dair sanal içerikler sunduğu ifade edilebilir (Hugues vd. 2011: 54-56; Kipper ve Rampolla, 2013: 28-32; Shraffenberger, 2018: 64-85).

Duyusal formdaki Artırılmış Gerçeklik ise, bilgisayar tarafından oluşturulan sanal içeriklerin fiziksel içeriklerin üzerine bindirilmesi ya da onlarla birleştirilmesiyle oluşur. Burada fiziksel içerikler sanal içeriklerle değiştirilmekte ya da genişletilmektedir. Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte fiziksel gerçekliğin sanallaştırılması söz konusudur. Buradaki sanallaştırma bir yanda fiziksel karşılığı olan sanal nesnelere oluşturulurken yani gerçeği taklit ederken diğer yanda da tamamen hayali şeylere karşılık gelen sanal nesnelere oluşturulmaktadır. Hayali içeriklerle sanal bir ortamın oluşturulması, Hugues ve ark. (2011: 55) göre aslında “Gerçek dünyada hareket etmek için değil, belki de tam tersine gerçeklikten kaçma girişimi” olarak değerlendirildiği için, duyusal forma sahip Artırılmış Gerçekliğin gerçekliği değiştiren ya da başka bir içeriğe dönüştüren bir niteliğinin olduğu söylenebilir. Fakat yine de burada göze çarpan nokta, gerçeğin farklı içerik ve kombinasyonlarla değiştirilmesi aslında onun içerik olarak zenginleştirilmesini ve bu yüzden artırılmasını sağlamaktadır. Böylece çoğu düşünürün (Milgram ve Kishino, 1994: 1324-1326; Azuma, 1997: 355-360) ifade ettiği gibi

Artırılmış Gerçeklik sanal içerikler sayesinde gerçeği hem artırmakta hem de zenginleştirmektedir. Hayali içeriklerden uzak, taklidi sanal ortamların oluşturulabilmesi gibi pratik karşılığı bulunan sanal ortamların oluşturulması da Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik sayesinde mümkündür. Örneğin eğitim, askeri, sağlık ve diğer birçok konuyla ilgili eğitim ortamları, iş dünyasına yönelik sanal toplantılar ya da turizme yönelik sanal antik kentler tasarlanabilir. Söz konusu bütün bu açıklamalar değerlendirildiğinde, geliştirilen sitemler sayesinde Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikle oluşturulan sanal dünyalarda görsel, işitsel, dokunsal, koku ve tatsal olarak tüm duyular kullanılabilir. Bu yüzden çağdaş anlamda Artırılmış Gerçekliğin çok modlu ve etkileşimli bir yapıda olduğu söylenilir. Çok modlu yapıya sahip Artırılmış Gerçeklikte sanal içerikler fiziksel ortamlarla ilişkilendirilmiştir. Dolayısıyla sanal içeriğin fiziksel bir ortamda bulunması, fiziksel dünyayı birçok farklı şekilde etkileyebilir. Örneğin, gerçek dünyayı genişletmenin yanı sıra gerçek nesnelere yukarıda da değinildiği gibi dönüştürebilir; fakat sadece dönüştürmekle de kalmaz onları fiziksel ortamdan sanal bir görünümle kaldırabilir. Yani Artırılmış Gerçeklik hem fiziksel nesnelere görünümü artırırken hem de onların görünümünü ortadan kaldırabilmektedir (Hugues vd. 2011: 54-56; Kipper ve Rampolla, 2013: 28-32; Craig, 2013: 1-2; Shraffenberger, 2018: 64-210).

Bu iki form özetlenecek olursa, gerçeklik ve sanalın birbirlerini manipüle etmeleri Artırılmış Gerçekliğin kendi formuyla ilgili bir durumdur. Bilgisel içerikli formda Artırılmış Gerçeklik kullanıcısı fiziksel dünyadaki şeyler hakkında sanal deneyimler elde ederken; duysal içerikli formda ise Artırılmış Gerçeklik kullanıcısı fiziksel dünyadaki şeylerin sanallaştırılmış görüntülerine dair sanal deneyimler elde eder. İlkinde fiziksel gerçekliğin kendisine yönelik bir deneyim söz konusuysen ikincisinde fiziksel şeylerin üzerine bindirilmiş sanal şeylere yönelik sanal deneyim söz konusudur. Bilgisel Form içerikle ilgiliyken Duyusal Form ise şeylerin kendisiyle ilgilidir: İlkinde içeriksel katkı ikincisinde ise şeylerin kendisine müdahale yapılır. Örneğin bir elma bilgisel formda sanal içerikle genişletilir, söz gelimi elmanın rengi, kokusu, nerde yetiştiği vs. hakkında bilgilendirici içerikler sunulur; duysal formda ise elma sanal içeriklerle değiştirilir, söz gelimi elmanın rengi, tadı, kokusu, şekli ya da kendisi başka sanal içeriklerle değiştirilir. Yani fiziksel bir elma, görüntüsü, şekli, tadı ve rengiyle sanal bir armuda dönüştürülebilir. Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklik gözlükleriyle bakıldığında; Bilgisel Formda hem gerçek nesne hem de o nesneye birleştirilmiş, entegre edilmiş açıklayıcı bilgiler görülebilmekte

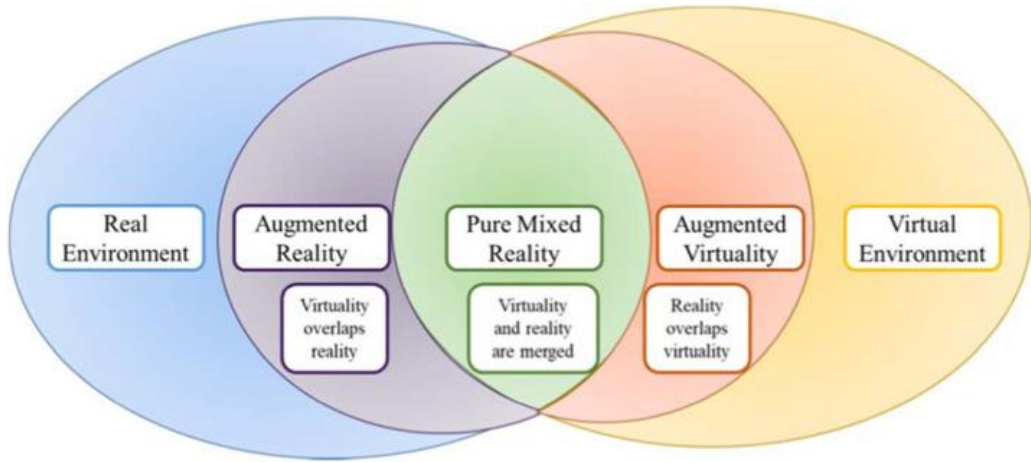
iken Duyusal Formda ise ya sanal ya da gerçek nesneden sadece birisi görülebilmektedir. Fakat her iki formun ortak özelliği ise sanal içeriğin fiziksel ortamdaki varlığı, sanal ve gerçek arasındaki farklı uzamsal ilişkilerle yan yanadır. Burada her şeyden önce, sanal içerik fiziksel dünyada var gibi görünür ve gerçek üç boyutlu alanı kaplar. Ayrıca Artırılmış Gerçekliğin iki formunda da sanal içerik, bu uzayda gerçek nesnelere mekânsal olarak ilişkilidir. Örneğin, sanal bir nesne gerçek nesnelerin önünde, üstünde veya yanında varmış gibi algılanır (Kipper ve Rampolla, 2013; Shraffenberger, 2018: 78-82)

Diğer yandan Artırılmış Gerçeklik gerçeği taklit edebildiği gibi, onu taklit etmek gibi bir zorunluluğu yoktur. Yeni ortam biçimleri yaratabilir, yeni yasalar getirebilir ve gerçek nesnelere taklit etmeyen sanal nesnelere yaratılabilir. Bu durumda sanal ve gerçek arasındaki etkiler göz önünde bulundurulduğunda, Artırılmış Gerçekliğin fiziksel yasalara uymak zorunda olmadığı ifade edilebilir. Bu durumu Shraffenberger (2018: 208-219) şu şekilde özetlemektedir:

Bunun yerine yeni yasalar getirebiliriz. Elbette bu, gerçek nesnelere uzayda yüzdürebileceğimiz veya insanların fiziksel duvarlardan geçmesine izin verebileceğimiz anlamına gelmez -gerçek unsurlar hala fiziksel dünyamızın yasalarını takip eder. Bununla birlikte, sanal nesnelere farklı davranabilir ve gerçek dünyaya yeni ve yaratıcı şekillerde tepki verebilir. Bunu yaratıcı çekici güçleri tanıtarak gösterdik. Örneğin, sanal nesnelere benzer renkteki gerçek nesnelere veya ışık tarafından çekildiği bir ortam yarattık.

Dolayısıyla fiziksel dünyanın yasalarıyla sanal dünyaların yasaları arasında zorunlu bir ilişki kurmak mantıksal açıdan tutarlı değildir. Sanal dünyanın tasarımı amaçlı, onun doğasına ait yasayı belirlemektedir. Fiziksel gerçekliği taklit eden bir sanal dünya dolaylı olarak fiziksel yasaları da sanal dünyaya taşıyacaktır, fakat hayali sanal ortamların oluşturulması bu zorunluluğu ortadan kaldırmaktadır. Bu durum Milgram ve ark. (1994: 283) bölüm 2.1'de değindiğimiz gerçeklik ve sanallık sürekliliğini hatırlatmaktadır. Bu süreklilikte Artırılmış Gerçeklik ve Artırılmış Sanallık ilişkisi birbirini tamamlamakta ve bütünleşmektedir. Normal koşullarda Artırılmış Gerçeklik ve Artırılmış Sanallık sanal dünyalar çerçevesinde bir çatı altında toplansa da Şekil 12'de de gösterildiği gibi bazı noktalarda ayırım gözükmektedir. Böylece birçok düşünürün (Heim, 1994: 84; Qvortrup, 2002: 6) ifade ettiği gibi fiziksel ve sanal yasaların durumu analiz edildiğinde her dünya ya da her evrenin kendine ait yasası vardır. Bu durumda fiziksel olarak aynı yerde bulunan fakat üst üste bindirilmiş sayısız-çoklu evren inşa

edilebilir. Örneğin Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal evrene açılan AR gözlüğünü takmadan fiziksel dünyada sanal bir nesneyi doğrudan görebilmek mümkün olmadığı gibi; aynı şekilde sanal dünyadayken de fiziksel dünyadaki bir nesneyi, fiziksel dünyada görüldüğü haliyle sanal dünyada doğrudan görebilmek mümkün değildir. Dahası bölüm 1.2.2.2’de ifade ettiğimiz üzere iki nesnenin nitelikleri kendi doğalarına ait özellikler taşımaktadır. Örneğin fiziksel bir cismin ağırlığının, kütesinin ve hacminin olduğunu yani evrende yer kapladığını ifade edip; ama sanal bir nesnenin nitelikleri (her ne kadar sanal nesnelere bilgisayarda belli bir bit miktarında yer kaplasa da) böyle barındırmadığını söylemek mantıksal açıdan doğru değildir. Çünkü nasıl ki fiziksel cisimlerin kendine ait yasası ve nitelikleri varsa, sanal cisimlerin de kendine ait yasası ve niteliği vardır. Bu durumda sanal cisimlerin fiziksel evrende yer kaplamadığını söylemek, fiziksel cisimlerin sanal evrenlerde yer kaplamadığını söylemekle aynı ölçüdedir. Dolayısıyla fiziksel eylemi belirleyen fiziksel yasaların olduğu gibi sanal eylemi belirleyen sanal yasalar vardır ve bu durum iki gerçeklik katmanındaki eylemlerin kendi doğasının olduğunu ortaya koymaktadır (Heim, 1994: 83-86; Qvortrup, 2002: 4-7; Kipper ve Rampolla, 2013: 4).



Şekil 12: RE ve VE arasındaki ilişkide AR ve AV'nin durumu (Flavián vd., 2019: 551)

Öte yandan David Chalmers sanal dünyadaki yasalar ve fiziksel dünyadaki yasaların bu farklılığından hareketle, sanal gerçekliklerin temelini idealist bir geleneğe dayandırılmasını eleştirmektedir. Ona göre zihinsel bir üretim olmasından dolayı idealist bir bakış açısıyla sanal varlıkların gerçekliği kabul edilir. Çünkü idealistler için gerçeklik zihindedir ve sanal nesnelere de zihinsel bir soyutlamayla oluşturulmuşlardır. Fakat Chalmers bu noktada idealist geleneğe karşı çıkarak zihin dışı gerçekliklerin de olduğunu

vurgular. Üstelik sanal varlıkların gerçekliğinin de zihinsel bir oluşum olmalarından dolayı değil, bilgisayar tarafından oluşturulmuş ürün olmalarından dolayı olduğunu belirtir. Dahası sanal şeylerin gerçekliğini temellendirdikten sonra, fiziksel gerçekliğin nedensel yasasıyla sanal dünyanın gerçekliğinin nedensel yasaları arasında zorunlu olmasa da bir bağlantı kurulabileceğini ima eder. Ona göre fiziksel yasaların fiziksel nesnelere arasındaki etkileşim ve deneyimlerimiz üzerindeki etkileri ile sanal yasaların sanal nesnelere arasındaki etkileşim ve deneyimlerimiz üzerindeki etkileri benzer niteliktedir. O, sanal nesnelere nedensel bir yapı meselesi olan etkileşim kalıplarıyla karakterize eder. Sanal ve gerçeklik arasındaki bu nedensel yasa benzerliğine uç bir örnek olarak, tüm fiziksel dünyanın sanal bir simülasyonunun yapılabileceğini söyler. Böylece o, fiziksel dünyanın nedensel yapısını, aralarındaki nedensel ilişkilerle birlikte sanal dünyaya taşımak zorunda olacağını ve bu yüzden de oluşturulan bu simülasyonda sanal varlıklar arasındaki nedensel ilişkilerin de sanal alana taşınacağını ifade eder (Chalmers, 2017: 349)

Tüm bu sentetik yargılar sonucunda Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ve Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ve onun kendi doğasına özgü yasalarının olduğu göz önünde bulundurulduğunda genel anlamda, Artırılmış Gerçekliğin bilgisayar tarafından oluşturulan bilgileri gerçek dünya görüşleri üzerine bindirebilen, insan algısını ve bilişini güçlendirebilen bir yapısının olduğu gözükmektedir. Tüm bunlar gerçekliği kavramada bilgimizi genişletir ve bu durum Artırılmış Gerçekliğin aslında genişletilmiş bir gerçeklik olduğunu göstermektedir. Arena vd. (2012) *An Overview of Augmented Reality* başlıklı makalede Milgram ve Kishino'nun (1994: 1321) gerçeklik-sanallık sürekliliğine benzer bir formda Gerçeklik-Sanallık Süreklilik şemasını geliştirdikleri Şekil 13'te de görüldüğü gibi, Artırılmış Gerçeklik Genişletilmiş Gerçekliğin alt bileşenidir. Genişletilmiş Gerçeklik aslında, bugün sahip olduğumuz Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik ve Karma Gerçeklik ile henüz oluşturulmamış olanları kapsayan bir dizi sürükleyici teknoloji için bir şemsiye terim olarak düşünülebilir (Scribani, 2019; Marr, 2021: 5).



Şekil 13: Gerçeklik-Sanallık Süreklilik şeması (Arena vd., 2012: 2)

Fakat her ne kadar bu terimler farklı kelimelerle ifade edilmiş olsa da özünde Artırılmış Gerçeklik ile aynı felsefi problemleri taşımaktadır. Gerçeklik ile sanal arasındaki ilişki ve bu iki alan arasındaki sınır problemi sanal dünyaların temel felsefi kaygısını oluşturur. Gerçek ve sanal arasındaki süreklilikte fiziksel dünya ile sanal dünya arasındaki sınırın bulanıklaştığı ve kişiselleştirildiği görülmektedir. *Extended Reality in Practice* (2021: 1) adlı eserinde Bernard Marr bu konuyu şu şekilde açıklamaktadır:

XR, gerçek dünya ile dijital dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırır, yani daha kişiselleştirilmiş, benzersiz deneyimler yaratmak için kullanılabilir. Ancak gelecekte, bildiğimiz hayatın tüm yönlerine yayılabilir –öyle ki her birimiz potansiyel olarak etrafımızdaki gerçek dünyayı özel gözlükler, implantlar, kulaklıklar ve hatta kontakt lensler kullanarak kişiselleştirilmiş bir şeye dönüştürebiliriz. Diyelim ki komşularınızın evlerinin dışına yaptığı gösterişli boya işinden nefret ediyorsunuz. Gelecekte, gözlükleriniz hangi rengi seçerseniz seçin evin rengini sizin için değiştirebilir. Ya da diyelim ki etkileyici bir bina gördünüz ve onu kimin tasarladığını ve ne zaman yapıldığını bilmek istiyorsunuz. Gözlükleriniz, bilgileri doğrudan gözünüzün önüne koyarak size söyleyebilecek (ya da telefonunuzun kamerasını binaya doğrultup ilgili bilgileri ekranda görebileceksiniz).

Marr'a göre gelişen teknolojiyle birlikte her geçen yıl sanal ile fiziksel dünya arasındaki sınır kalkmakta ve kazandığımız deneyimler sanal dünya ile fiziksel dünya arasında gidip gelmektedir. Ona göre deneyimlerimizin hangi alanda elde edildiği karmaşıklaşmakta ve sanal dünya fiziksel dünyanın gerçekliğini bulanıklaştırmaktadır. Söz konusu Marr sanalın bu etkin gücüne pozitif yönden yaklaşır ve ona göre sanalın hayatımıza dahil olması işlerimizi kolaylaştırmaktadır. Bu durumu COVID-19'un daha da hızlandırdığını, ayrıca sanalın gerçekliğin bir parçasına dönüşmesine neden olduğunu ima eder (Marr, 2021: 2-4).

Ayrıca AR gözlükleri ve Biyonik Gözlük arasında kurulacak felsefi bir ilişki, sanal ve gerçek arasındaki sınırın hangi boyutlara geldiğini, sanalın ve gerçeğin anlamlarının ne yöne doğru kaydığını göstermektedir. AR gözlükleri hakkında Ro ve arkadaşlarının (2018) söyledikleri aktarılacak olursa, kısaca şöyledir:

Akıllı Gözlükler genellikle gözlük gibi takılır veya normal gözlük üzerine monte edilen cihazlardır. Çeşitli teknolojiler (ör. kamera, GPS, mikrofonlar vb.) fiziksel bilgileri yakalar ve bunları internetten toplanabilecek ve kısaca kullanıcının gözünün/gözlerinin önünde plastik bir ekran olan sanal bilgilerle artırır. Bir kullanıcı, bu ekranlar aracılığıyla hem çevrimdışı hem sanal hem de gerçek dünyayı görebilir (Ro vd., 2018).

Burada AR gözlüklerinin hem fiziksel dünyanın hem de sanal dünyanın bir görünümünü sağlayan görselleştirme ve etkileşim için çeşitli sensörlere, entegre bir işlemciye ve bir ekrana sahip olan giyilebilir cihaz olduğu anlaşılmaktadır. Kısacası sanal nesnelere deneyimlememize olanak tanımaktadır. Diğer yandan Biyonik Gözlük hakkında kaleme alınmış Bionic Eye: An Iconic Innovation adlı makaleye bakıldığında burada görme engelliler için geliştirilmiş bir göz ve gözlükten bahsedilmektedir. Suvvari ve ark. (2021: 52) bunu kısaca şu şekilde aktarırlar:

Biyonik göz, görüntü sensörleri, radyo vericileri, mikroişlemciler, alıcılar ve retinal çiplerden oluşur. Bu elektronik sistem, görme engelli kişilerin iyi görüş elde etmelerine yardımcı olur. Biyonik gözler, arka göze yerleştirilmiş ve taktıkları gözlüklere yerleştirilmiş küçük bir video kameraya bağlı bir bilgisayar çipine sahiptir. Kameranın yakaladığı görüntüler, onu elektronik bir sinyale dönüştüren ve beyne gönderen çipe odaklanır. İmplante edilen çip üzerindeki elektrotlar, retinadaki optik sinire bağlanan hücreleri uyarmak için bu sinyalleri elektriksel darbelerle dönüştürür. Bu darbeler daha sonra optik sinir boyunca beynin görsel korteksine iletilir ve burada bir görüntü olarak yorumlanırlar. Biyonik gözün ürettiği görüntüler yüksek netliğe sahip değildir, ancak nesnelere/yerlere tanıyacak kadar iyidir.

Görüldüğü üzere Biyonik gözün ve gözlüğün, görüşü tamamen veya kısmen geri kazanmaya yardımcı olan görsel bir protez olduğu anlaşılmaktadır. Biyonik gözlük sayesinde görme engelli bir kişi fiziksel nesnelere görebilmekte ve onlarla etkileşime girebilmektedir.

Bu iki gözlük, yani AR gözlüğü ve Biyonik gözlük sayesinde kişi doğal olarak, doğrudan göremediği nesnelere ve içerikleri görebilmektedir. İki farklı gerçeklik katmanında ontolojik olarak iki ayrı alana ait içerikler algılanır. AR gözlüğünün amacı bölüm 2.2’de de değinildiği gibi sanalı artırarak gerçekliğe yaklaştırmaktır. AR gözlüğü sayesinde kişi sanal nesnelere görebilmektedir; sanal içeriklerin görsel varlığı bu gözlük sayesinde katılımcıya aktarılır. Biyonik gözlüğün amacı ise görme engeli bulunan bir kişiye fiziksel nesnelere göstermektir. Kişinin bu gözlük sayesinde engeli büyük oranda ortadan kalkar ve fiziksel nesnelere görsel bir etkileşimi sağlanır. Sonuç olarak bu gözlüğün işlevi felsefi olarak değerlendirildiğinde ortaya ontolojik ve epistemik bir kaygı çıkmaktadır: Kendi doğaları tartışmanın dışında tutulduğunda, sanal nesnelere fiziksel

nesnelere görsel olarak aynı statüde yer alabilmektedir. Bu iki görsel artırma durumu görsel açıdan sanal ve gerçek arasındaki sınırı ortadan kaldırmış, sanal ve gerçeği aynı zemine oturtmuştur. Daha gelişmiş bir sistemle bu iki gözlüğün fonksiyonlarının, bölüm 2.2’de artırılan algı konusunun detaylıca ele alındığı örneklerdeki gibi, birleştirildiği düşünüldüğünde iki kişinin de hem fiziksel hem de sanal nesnelere görebilmesi sağlanabilir. Bu durumda ortaya sanal ya da fiziksel içeriklerle etkileşimde bulunan kişi için epistemik ve ontolojik kaygılar ortaya çıkar. Algıladığı nesnenin ya da içeriğin sanal mı yoksa fiziksel mi olduğunu kavrayamaz. Bu durumda Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek arasındaki sınırı kaldırdığı ve bu iki alanı birleştirdiği ileri sürülebilir (Ro vd., 2018; Suvvari vd., 2021)

Dolayısıyla Laszlo Ropolyi’nin (2015: 46) de altını kalın harflerle çizdiği gibi, “Gerçekliklerin ve sanallıkların tarihsel koleksiyonuna genel bir bakışla, sanallığın gerçekliğin ya bir türü ya da bir bileşeni ya da bir yönü ya da bir parçası ya da bir özelliği olduğu neredeyse açıktır.” şeklinde ifade etmek mümkündür.

2.1.3. Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Arasındaki İlişki

Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçekliğin kendi içerisinde felsefi açıdan benzerlikler olduğu gibi farklılıklar da mevcuttur. Bu durumda iki türlü yargı dile getirilebilir: (1) Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik farklılıklar taşır, (2) Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik benzerlikler taşır.

(1) Numaralı yargıdan devam edilecek olursa Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik arasındaki ayrılığın hem felsefi hem de teknik nedenleri vardır. Yine de bu farklılıkların temelini teknik açıdan farklılıklar oluşturmaktadır. Çünkü felsefi arka planı geçmiş zamanlara dayandırılabilse de olgusal olarak Artırılmış Gerçeklik Felsefesi, Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin ortaya çıkmasıyla birlikte kendini gösterir. Bu temelde kısaltılmış haliyle *Augmented Reality* başlıklı makalede T. P. Caudell ve D. W. Mizell, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik arasındaki teknik farklılığı ilk kez şu şekilde ifade ederler:

Sanal gerçeklik ile "artırılmış gerçeklik" arasındaki temel fark, yansıtılan grafik nesnelere karmaşıklığıdır. Sistemimizde yalnızca basit tel çerçeveler, şablon ana hatları, göstergeler ve metin görüntülenir. Bu farkın doğrudan bir sonucu, artırılmış gerçeklik sistemlerinin standart ve ucuz mikroişlemciler tarafından çalıştırılabilmesidir. Geniş bir görüş alanı üzerinde stereo video görüntüleri sağlayacak bir prototip sistem şu anda geliştirilme aşamasındadır. Bu teknolojinin uygulamaları öncelikle genişletilmiş izleme teknolojisi ile sınırlı olsa da birçok yakın vadeli uygulama mümkündür (Caudell ve Mizell, 1992: 669).

Görüldüğü üzere Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik arasındaki temel ayrışma ilk olarak teknolojik ve teknik açıdan kendini açığa çıkarır. Sanal Gerçeklik sistemleri gelişen teknolojiyle birlikte Artırılmış Gerçekliğin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Görsel ve işitsel gibi bazı duyuşsal algılamalara izin veren Sanal Gerçeklik sistemleri ayrıca üç boyutlu içerikler sunar ve bazı noktalarda sanal etkileşime izin verir. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklik sistemlerinin temel üç özelliğini kendisinde barındırma özelliğine sahiptir. Fakat her ne kadar duyuşsal algılamalara, üç boyutlu içeriklere ve etkileşim imkanlarına izin verse de bu içerikler Artırılmış Gerçeklik sistemlerindeki kadar etkili değildir.

Söz konusu Nicola Liberati'nin vurguladığı üzere Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik arasındaki ayrım oldukça açıktır. Çünkü Liberati'ye göre Sanal Gerçeklik ikinci bir sanal dünyanın yaratılmasına odaklanırken, bu dünyaya dahil olan öznenin fiziksel dünya ile her türlü ilişkiyi keserek kendisini içine sokması gerekmektedir. Artırılmış Gerçeklik ise, ona göre sanal nesnelere, metinlerin ve bilgilerin fiziksel dünyayla iç içe geçmesine imkân tanımaktadır. Bu nedenle, Sanal Gerçeklik, sanal alanların gerçek dünyayla herhangi bir ilişkisi olmaksızın özgürce hareket edebildiği dünyanın bir kopyasını ya da hayali bir evreni yaratma eğilimindeyken; ona göre Artırılmış Gerçeklik herhangi bir çoğaltma eylemi, ayrı ve bağımsız bir evren yaratma eylemi olmadan doğrudan fiziksel dünyaya dahil olma eğilimindedir (Liberati, 2016: 18). Liberati ile benzer biçimde *The Poetics of Augmented Space* başlıklı makalesinde Lev Manovich, Sanal Gerçeklik ortamıyla Artırılmış Gerçeklik ortamının ontolojik farklılıklar taşıdığına değinir. Artırılmış Uzay, kavramı üzerine yaptığı analizlerde Manovich'e göre Sanal Gerçeklikteki bir özne, tamamen sanal bir simülasyonun içerisindedir; fakat Artırılmış Gerçeklikteki bir özne ise gerçek uzayda gerçek şeylerle etkileşim halindedir. Bu nedenle, ona göre tipik bir Sanal Gerçeklik sistemi, kullanıcıya, o kullanıcının anlık fiziksel alanıyla hiçbir ilgisi olmayan sanal bir alan sunmaktayken; buna karşılık, tipik bir Artırılmış Gerçeklik sistemi ise doğrudan kullanıcının fiziksel alanıyla ilgili bilgileri sunmaktadır. Dolayısıyla onun analizlerine göre Artırılmış Gerçeklik Sanal Gerçekliğin karşıtıdır (Manovich, 2006: 225).

Yine J. M. Normand ve ark. da aynı çıkarımda bulunurlar. Onlara göre Artırılmış Gerçeklik, yalnızca sanal ortamları görüntülemeye ve bunlarla etkileşime geçmeye odaklanan Sanal Gerçekliğin aksine, gerçekliği sanal bir dünyayla iç içe geçirmeyi

amaçlar. Gerçekte, Artırılmış Gerçeklik sistemlerinin, Sanal Gerçeklikte geliştirilen tekniklere dayanmasına rağmen, Artırılmış Gerçeklik uygulamasının gösterimi ve etkileşimi, gerçek dünya ile bir dereceye kadar karşılıklı bağımlılığa sahip olduğunu ifade ederler. Artırılmış Gerçekliğin esas zorluklarının, gerçek dünya koordinatlarında belirtilen bir konumda yapay yani bilgisayar tarafından oluşturulan sanal nesnelere bir arada olmasının oluşturduğu zorluklardan kaynaklandığının altını çizerler. Bu zorluklara, Artırılmış Gerçeklik arayüzünün gerçek dünyadaki konumunun belirlenmesini ve gözlemcinin görüş alanına sanal nesnelere dahil edilmesini de eklerler. A nesnesinin üzerine B formunda bir sanal nesnenin bindirilmesini ve sanal dünyadaki öznenin A'yı değil B nesnesini görmesini sağlayan güçlüğü ve bu durumun oluşturduğu karmaşıklığı değerlendirirler (Normand vd., 2012: 1).

Aynı şekilde genişletilmiş gerçekliğe dair eserinde Bernard Marr da konuya bu pencereden bakar. Ona göre Artırılmış Gerçeklik gerçek dünyaya kök salmışken, Sanal Gerçeklik yapay, bilgisayar simülasyonlu ama üç boyutlu bir ekosistemdeki bir deneyim alanına kök salmıştır. Sadece bir Sanal Gerçeklik gözlüğüyle tamamen yapay olan sanal dünyalara taşınılabileceğini ifade eder. Örneğin su altında bir mercan kayalığını keşfetmek, Ay'da yürümek, Antik Mısır'ı ziyaret etmek gibi birçok yapay bir ortamda mümkündür. Ona göre böyle bir sanal dünyaya girdiğimizde, etrafımızdaki gerçek dünya tamamen engellenmektedir. Marr oyun dünyasının Sanal Gerçeklik teknolojisini ilk benimseyenlerden olduğunu ve bu etkiden dolayı konu ne zaman Sanal Gerçeklik deneyimlerine gelse hala insanların ilk düşündüğü şeyin sanal oyunlar olduğunu dile getirir. Fakat ona göre sanal dünyalar artık sadece oyunlarla sınırlı değil, hayatın çeşitli alanlarına yönelik deneyimler sunabilmektedir (Marr, 2021: 16).

H. Papagiannis de konuya benzer bir tutumla yaklaşır. Ona göre Sanal Gerçeklik, özgün bir tarzda mevcut realiteden çıkarılan başka bir uzay ve zamana dalmış olma yanılışına dayanmaktadır. Artırılmış Gerçeklik ise böyle bir uzaklaşmadan ziyade fiziksel dünyada kalmamıza izin verir ve ona göre Artırılmış Gerçeklik sayesinde biz sanal alana değil sanal bizim fiziksel çevremize katılır. Ve sanal bir görünümle fiziksel olan şeylerin değiştirilmiş ya da geliştirilmiş bir forma dönüşebildiğini söyler. Söz konusu ona göre Artırılmış Gerçeklik zamanımızın ve dikkatimizin çoğunu gerçekten harcadığımız gerçek dünyaya daha derinden dalmamıza ve bu dünyaya bağlanmamıza izin vermektedir. Ayrıca Papagiannis, Artırılmış Gerçeklik ile fiziksel gerçekliğin

ihtiyaca göre şekillendirilebileceğini ve tercihlere göre değiştirilebileceğini dile getirir. Böylece ona göre gerçeklik şekillendirilebilir, değişken ve son derece kişiselleştirilebilir hale gelir. Hatta tüm dünya dillerinin anında tercüme edilebilir hale gelebileceğini, tüm iletişim engellerinin kalabileceğini ve görmeyi, duymayı, dokunmayı, koklamayı ve tatmayı yeni bir forma dönüştüren yeni bir duyuşal farkındalık oluşturulabileceğini ifade etmektedir. Böylelikle ona göre artık fiziksel dünyanın kuralları geçerliliğini yitirecek ve sanal dünyaların kuralları fiziksel dünyanın kurallarının yerini alacaktır. Kısacası Papagiannis, Artırılmış Gerçekliği gerçekliğin bir parçası olarak değil yeni bir gerçeklik alanı olarak görür. Giyilebilir bilgisayarların, sensörler ve akıllı sistemlerin, insan yeteneklerini genişlettiğini ve insana süper güçler verdiği ifade eder (Papagiannis, 2017: 1-2).

Diğer yandan (2) numaralı yargıya yani Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik benzerlikler taşır, yargısına değinilecek olursa, burada Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçekliğin birbiriyle ilişkili olduğu ve çoğu durumda bu kavramların sanal dünya etrafında birlikte ele alındığı görülmektedir (Milgram vd., 1994: 283). Örneğin *Understanding Virtuality, Morgan Kaufmann Publishers* (2003) adlı eserde Artırılmış Gerçeklik, bir tür Sanal Gerçeklik olarak kabul edilebilmektedir. Burada fiziksel gerçekliği deneyimlemek yerine, sanal içerikler sanal ile birlikte fizikseli de içeren başka bir gerçekliğe yerleştirilir. Sherman ve Craig'e göre burada yani Artırılmış Gerçeklik aslında artırılan şey çoğunlukla görsel duyudur. Örneğin, bir binanın mekanik sistemleri hakkında bilgiye ihtiyaç duyan müteahhitlerin, binada yürürken taktıkları bilgisayar bağlantılı gözlüklerde boru ve kanalların yerini gösterebileceğini ifade ederler (Sherman ve Craig, 2003: 18). Yine benzer biçimde Kipper ve Rampolla da farklılıklar olsa da aslında Artırılmış Gerçekliği, Sanal Gerçekliğin bir varyasyonu olarak ele almaktadırlar (Kipper ve Rampolla, 2013: 1). Konuya farklı bir bakış açısıyla ama paralel bir anlayışla yaklaşan M. A. Schnabel ve ark. ise, fiziksel dünyayı sanal dünya ile değiştirmek veya zenginleştirmek bakımından tüm sanal gerçekliklerin benzer statüde olduğunu ima ederler. Onlara göre (Schnabel vd., 2007: 2) Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçekliğin arkasındaki ortak felsefi düşünce "Bilgisayarların sanal dünyasını günlük insan faaliyetlerinin fiziksel dünyasına getirmektir." ve ayrıca "Çoğu zaman, bu gerçeklik kavramları arasındaki farklar açıkça tanımlanmaz ve nitelikleri belirsiz bir şekilde tanımlanır. Bunun nedeni, gerçekliğin doğasında var olan bir kavram olması ve

türetmelerin ancak teknolojik gelişmelerle mümkün olması.” bakımından iki gerçekliğin aynı zeminde değerlendirilebileceğini ifade ederler.

Kısacası sonuç odaklı bakıldığında hem Artırılmış Gerçeklik hem de Sanal Gerçeklik için ortak nokta ya hayali bir sanal ortamın ya da fiziksel dünyanın taklidi bir sanal ortamın oluşturulmasıdır. Bu durum özetlenmek istenirse Hugues ve arkadaşlarının (2011: 48) açıklamasıyla şu şekilde ifade edilebilir:

Sanal gerçeklik (VR) tarzında, artırılmış gerçeklik, kullanıcı için iki hedefi karşılayabilir: Bir yandan gerçek dünyanın anlaşılmasını ve ustalaşmasını ve dolayısıyla artırılmış gerçeklik algısını teşvik etmek ve öte yandan, amacı bilgi veya pratik gereksinimler açısından gereksinimlere uymuyor gibi görünen yeni bir ortam önermek.

Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik arasındaki ilişkide farklılık ve benzerlik yani (1) ve (2) numaralı yargılar ele alındığında dikkat edilmesi gereken nokta burada Artırılmış Gerçekliğin hangi formuyla ilgili bir ilişki kurulduğudur. Söz konusu detaylıca ele alındığında Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik fiziksel nesnelere üzerine bindirilmiş bilgisayarlı formlar oldukları için fiziksel dünyadaki içeriklerle algısal boyutta etkileşimli bir yapıdadır. Artırılmış Gerçekliğin bu türünde yani sanal içeriklerin doğrudan fiziksel dünyaya entegre edilmesinden dolayı Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik arasındaki ilişki (1) numaralı bir yargıyla sonuçlanır. Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte ise fiziksel dünya sanal içeriklerle simüle edilebilir. Yani Artırılmış Gerçekliğin bu ikinci türünde etkileşim ya sanal olan içeriklerle ya da fiziksel içeriklerdir. Bu yüzden her ne kadar fiziksel nesnelere üzerine bindirilmiş sanal nesnelere inşa edilmiş olsa da oluşturulan hayali bir sanal ortam, Artırılmış Gerçekliği Sanal Gerçekliğe yaklaştırır. Çünkü bu iki gerçeklik türünün içeriğinde sanal dünyaya dahil bir özne için etkileşim, sanal olan içeriklerle ilgilidir ve tüm aktiviteler yapay ortamlarda gerçekleşmektedir. Diğer yandan Mutwiri'nin ima ettiği gibi (1989: 2) sürükleyici, bilgisayar tarafından oluşturulan ortamlar yaratan Sanal Gerçeklik ile gerçek dünya arasındaki yelpazede, Artırılmış Gerçeklik fiziksel dünyaya daha yakındır.

2.1.4. Değerlendirme

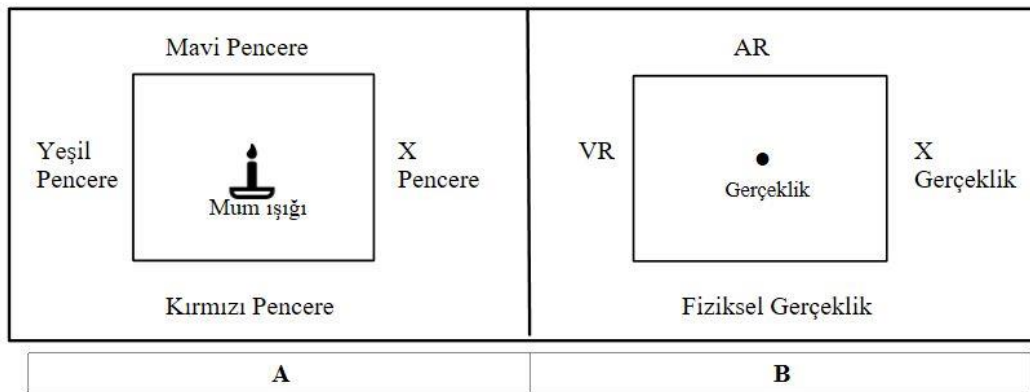
Bu bölüm başlığı altında sanal ve gerçeklik arasındaki ilişkinin bir ürünü olan Artırılmış Gerçekliğe ve onun Sanal Gerçeklikle ilişkisine değinilmiştir. Artırılmış Gerçeklik kendi içerisinde Bilgisel ve Duyusal olmak üzere iki formda

değerlendirilmiştir. Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikte oluşturulan sanal içerikler fiziksel şeylere entegre edilmiş ve böylece Artırılmış Gerçeklik gözlüğü takan birisi fiziksel şeylere dair açıklayıcı bilgiler elde edebilecektik. Üstelik bu sadece görsel alanla sınırlı değil, diğer tüm duyular için geçerli bir durumdur. Örneğin Artırılmış Gerçeklik tabanlı kulaklıklar, dokunma hissini arttıran sensörlü eldivenler, elektriksel koku ve tat veren cihazlar vs. fiziksel nesnelere hakkında tüm duyuları bilgilendirebilen bir formdadır. Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte ise oluşturulan sanal içerikler fiziksel şeylerin üstüne bindirilir ve onları ya sanal olarak değiştirir ya da sanal olarak zenginleştirir. Artırılmış Gerçekliğin bu formunda sanal nesnelere ve sanal içeriklerle yeni bir ortam meydana getirilmektedir. Oluşturulan bu ortamlar tasarlanma amacına göre, Hugues ve ark. (2011) vurgusuna paralel olarak ya fiziksel ortamları taklit edebilir ya da tamamen hayali ortamlar olabilir. Fakat her ne olursa olsun Artırılmış Gerçeklik içerikli tüm varlıklar fiziksel varlıklarla ilişkilendirilmektedir.

Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik arasındaki ilişki ise iki yargı etrafında değerlendirilmiştir. Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik benzerlikler taşıyor ve Artırılmış Gerçeklik ile Sanal Gerçeklik farklılıklara sahiptir şeklinde ifade edilen bu yargılar genel hatlarıyla değerlendirilmiştir. Varılan netice itibarıyla: (1) Artırılmış Gerçeklikteki sanal içerikler, fiziksel varlıklarla ilişkilendirildiği ve iç içe bir yapıda gerçeğin bir parçasına dönüştürüldüğü için; fiziksel dünyadan bağımsız simüle edilmiş Sanal Gerçeklikteki sanal içeriklerden farklıdır. Sanal gerçeklikle oluşturulmuş bir evren fiziksel ortamdan tamamen simüle edilirken Artırılmış Gerçeklikle oluşturulmuş bir evren ise tamamen fiziksel ortamlarla birleştirilmiştir. Diğer yandan (2) Artırılmış Gerçekliğin ve Sanal Gerçekliğin doğası bilgisayar tarafından üretilen sanal varlıklar olmaları bakımından ve Artırılmış Gerçekliğin Duyusal Formunun özellikle hayali varlıklarla oluşturulabilen sanal dünyalar olmaları bakımından bu iki sanal alanın benzerlikler taşıdığı görülmektedir.

Dahası Chalmers'ın (2022) da ima ettiği gibi, Sanal gerçeklik internetin nesnelere üzerine kurulu bir dünya iken Artırılmış Gerçeklik ise nesnelere interneti üzerine kuruludur. Her ne kadar sanal dünyaların çeşitliliği artsa da felsefi kaygılar benzer noktalar etrafında dönmektedir. Sanal ve gerçeklik arasındaki ilişki ve sınır problemi bu kaygıların merkezini oluşturmaktadır. Sanal Gerçeklikte sanal ve gerçek arasındaki sınır kalınlaşırken Artırılmış Gerçeklikte bu sınır bulanıklaşmıştır ve hatta Chalmers'ın

nitelendirdiği gibi bu sınırın ortadan kalktığı ifade edilebilir. Bu temelde bölüm 1.3’de de değinildiği üzere sanal, esasında gerçeğin başka bir görünümü ve onun başka bir tartışma alanıdır. Dolayısıyla Şekil 14 incelendiğinde, nasıl ki (A) ortada yanan bir mum ışığının farklı renklere sahip pencerelerden (örneğin mavi pencereden mavi, kırmızı pencereden kırmızı vb.) farklı renklerde olduğu iddia edilirse; aynı şekilde (B) gerçeğin de farklı renkleri (Artırılmış Gerçeklik penceresinden sanal gerçeklikler, fiziksel gerçeklik penceresinden somut gerçeklikler vb.) olduğu iddia edilebilir.



Şekil 14: Işığın ve gerçeğin farklı görünümünü gösteren bir çalışma.

Diğer bir deyişle, M. A. Schnabel ve ark. (2007) ifade ettiği gibi Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik gibi çeşitli gerçeklik türleri, gerçeği anlamak ve anlamlandırmak için farklı bakış açılarına sahip kendilerine özgü tasarım alanlarıdır. Dahası gerçeğin kendi başına bir formu olsa da farklı yansımaları ve çok yönlü tasarım alanlarına sahip olduğu söylenebilir. Teknolojik gelişmeler gerçeğin tasarım alanlarını daha da renklendirmiştir.

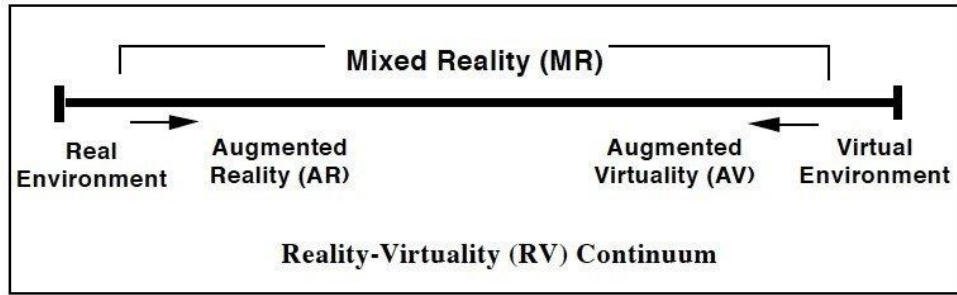
Ayrıca gerçeğin farklı görünümü bu görünüm arasındaki yasaların da farklı görümlere dönüşmesine neden olur. Birçok düşünürün (Heim, 1994; Qvortrup, 2002; Kipper ve Rampolla, 2013; Chalmers, 2017; McMillan, 2017) ifade ettiği gibi sanal dünyaların kendi yasaları ve fiziksel dünyanın da kendi yasası vardır. Bu durumda mum ışığının renginin gerçekten mavi olduğunu iddia edenlerle kırmızı olduğunu iddia edenlerin de kendi iddialarını dayandırdıkları yasalar vardır. İşte burada dikkat edilmesi gereken nokta, gerçeğin kendisine ulaşabilmek için ortaya konan yargıların farklı görünümü göz önünde bulundurmasıdır. Örneğin cisimler yer kaplar şeklinde ileri sürülen bir yargı; ancak fiziksel cisimler fiziksel dünyada yer kaplar şeklinde ifade

edildiğinde bir anlam kazanır. Aynı şekilde sanal cisimler de sanal dünyada yer kaplar. Aksi takdirde sanal cisimlerin fiziksel dünyada ve fiziksel cisimlerin de sanal dünyada yer kapladığını ileri sürmek durumu karmaşıklaştırmaktadır.

Dolayısıyla sanal dünyalar ve buna neden olan Artırılmış Gerçeklik, Mutwiri'nin ifade ettiği gibi (1989: 2) dünyaya bakış açımızı ya da dünyayı görme biçimimizi değiştirmekte; onto-epistemik tespitlerimizi ve varoluşsal problemlerimizi başka bir noktaya taşımaktadır. Bu durumu daha net görebilmek için öncelikle Artırılmış Gerçekliğin kendi kavramları arasında, bir analizi yapılmalıdır. Yani artırma ve gerçeklik arasındaki ilişki ortaya konmalıdır.

2.2. Artırma ve Gerçeklik İlişkisi

Artırılmış Gerçeklikte neyin artırıldığı ya da artırılan şeyin ne olduğu konusu tartışmalı bir konudur ve bu konuda farklı fikirler söz konusudur (Schraffenberger, 2018: 23). Bu yüzden Artırılmış Gerçekliğin doğasını analiz edebilmek ve bu alandaki etik problemlere odaklanabilmek için bu bölümde artırma ve gerçeklik ilişkisi ve bu alandaki farklı fikirler üzerinde durulmuştur. Söz konusu Artırılmış Gerçeklikte sanal nesnelere fiziksel ortamdaki fiziksel nesnelere üzerine bindirilir ya da birleştirilir. Oluşan bu yeni ortamda sanal nesnelere ve fiziksel nesnelere sanal özneye sadece bir formda görünür. Yani Artırılmış Gerçeklikteki bir özne, karşısındaki nesne ile iletişime geçtiğinde onu ya sanal formda ya da fiziksel formda algılamaktadır. Bu durum Şekil 15'te de gösterildiği gibi gerçeklik-sanallık sürekliliği olarak ifade edilmektedir. Böylece süreklilik tamamen sanal ortamlardan gerçek ortamlara kadar uzanmaktadır. Artırılmış Gerçeklik ortamı sanal nesnelere tarafından artırılan bu süreklilik alanı içerisinde yer alır. Bu süreklilik ortamında artırma ve gerçeklik ilişkisi bağlamında üç tip artırma göze çarpmaktadır. Birincisi fiziksel bir ortamı sanal bir içerikle zenginleştirmenin ya da çoğaltmanın o ortamı artırdığı düşünülebilir. İkincisi ortamdaki nesneye yeni formlar eklediği ve nesneyi artırdığı söylenebilir. Üçüncüsü ise ne ortamları ne de nesne ile ilgilenmektedir, artan şeyin algı olduğu varsayılmaktadır (Heide ve Schraffenberger, 2013: 73).



Şekil 15: Karma Gerçeklikte gerçeklik-sanallık sürekliliği (Milgram vd., 1994: 283)

Diğer yandan bazı araştırmacılara göre artırılan şeyin bu üç durumun dışında gerçeklik ile değiştirildiği görülmektedir. Şöyle ki Artırılmış Gerçeklikte artırılan şey ne ortam ne nesne ne de algıdır, artırılan şey gerçekliğin kendisidir. Çünkü ortam, nesne ve algının artırılması ya da değiştirilmesi gerçeklik ile ilgili bir durumdur. Bu durumda artırılan şey gerçeklik olacağı için oluşturulan yeni sanal şey nesne, ortam, algı, süreç ya da faaliyet gibi birçok konuyu kapsayacaktır. Dolayısıyla bu düşünceye göre gerçekliği parçalamak yerine onu bir bütün olarak değerlendirmek genel bir kanıdır. Söz konusu artırma ve gerçeklik ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda artırmanın hangi formlar aldığı kendi içerisinde tartışmaları barındırsa da bu konunun sanal ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi zenginleştirdiği görülmektedir. Artırılmış Gerçeklikte sanal ve gerçek iç içedir; sanal gerçek ile gerçek de sanal ile ilişki kurabilir. Örneğin bir çiçek kokusuyla sanal bir çiçek ilişkilendirilebilir. Ya da radyo ile birlikte şarkı söylemek veya dans etmek ilişkilendirilebilir, işte tüm bunların sanal ve gerçeği birleştirdiği ve ilişkilendirdiği düşünülebilir. (Heide ve Schraffenberger, 2013: 78-79).

Ayrıca artırma ve gerçeklik ilişkisi bağlamında sadece gerçek ve sanal ilişkisi Artırılmış Gerçeklik için gerekli olsa da yeterli bir koşul değildir. Çünkü artırılmış gerçekliği gerçek ve sanal ilişkisi dışında bilgi formuyla da oluşturmak mümkündür. Örneğin önceki zamanlarda varılmak istenen hedefe harita ya da pusula yardımıyla gidilirken günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte bu ihtiyaç çoğunlukla navigasyon sistemleriyle sağlanmaktadır. Sıradan bir navigasyon uygulaması sayesinde bilgi baloncukları gerçek nesnelere üzerine bindirilerek çevre hakkında bilgilendirme sağlar. Yer yön faaliyetleri bu bilgilendirici içerikler sayesinde edinilir. Öyle ki gelişen navigasyon sistemleri AR gözlükleri sayesinde etrafta görülen her nesnenin üzerine bilgi içeriği yüklemekte ve bu sayede fiziksel ortamdaki nesnelere ya da faaliyetler hakkında

istenilen bilgiler verilmektedir (Sharma vd., 2020). Dolayısıyla bilginin ya da bilgi nesnesinin doğası Artırılmış Gerçeklikte gerçek ve sanal arasındaki ilişkiyi başka bir noktaya taşıdığı görülmektedir. Bu durumda Artırılmış Gerçekliği sanal ve gerçek arasındaki ilişkiler açısından tanımlayıp tanımlamama sorusu bir tercih olarak değerlendirilmelidir. Fakat yine de genel bir kanıyla Artırılmış Gerçeklik, sanal içeriğin gerçek ortamlarla ilişkili bir şekilde deneyimlendiği tüm durumları kapsamaktadır. Bu nedenle, Artırılmış Gerçeklikle ilgili araştırmaların görsel, işitsel, dokunsal vs. duyuşsal artırmayı ve bu tür deneyimleri kolaylaştıran sanal ve gerçek arasındaki çeşitli olası ilişkilere odaklanmayı hedeflediği görülmektedir (Hugues vd. 2011: 52; Shraffenberger, 2018: 56-57).

Yine de Artırılmış Gerçeklik, çoğunlukla bir kullanıcının veya katılımcının dünya görüşü üzerine bindirilen sanal görüntüler olarak anlaşılır. Bu anlayışa göre, Artırılmış Gerçekliğin kullanıcının görsel alanını arttırdığı veya kullanıcıya bileşik bir görünüm sağladığı düşünülmektedir. Bu anlamda, çoğu Artırılmış Gerçeklik araştırması, bir kullanıcının veya sanal öznenin ne gördüğüne odaklanmaktadır (Caudell ve Mizell, 1992: 659-662). Fakat ne kadar Artırılmış Gerçekliğe bir katılımcı ya da sanal öznenin bakış açısıyla tek yanlı yaklaşılsa da ortaya çıkan Artırılmış Gerçeklik ortamları yukarıda da ifade edildiği gibi, sadece görsel bir şey değildir. Aksine, H. Shraffenberger'ın da vurguladığı gibi potansiyel olarak katılımcının tüm duyuşlarını meşgul eden ve katılımcıyı mekânda hareket etmeye ve onunla etkileşime girmeye davet eden etkileşimli, çok modlu ortamlardan oluşmaktadır. (Shraffenberger, 2018: 57-58). Dahası Artırılmış Gerçeklik her ne kadar sadece içerik olarak algınsa da çok modlu olması onun doğasından kaynaklıdır ve dikkatlice incelendiğinde bu durum rahatlıkla görülebilmektedir. *Everything Augmented: On the Real in Augmented Reality* (Heide ve Schraffenberger, 2014: 25-26) adlı makalede yazarlar bu konuyu şu şekilde dile getirmektedirler:

Artırılmış ortamlar veya artırılmış nesnelere gibi yaygın AR senaryolarına bakacak olursak, gerçeğin çoğu zaman görsel bir görünüme sahip olduğu göze çarpmaktadır. Bununla birlikte, aynı zamanda, gerçek genellikle "görsel bir şeyden" daha fazlasıdır. Örneğin, basit bir AR senaryosunda, sanal bir kuş gerçek bir bahçede gerçek bir ağaçta oturuyormuş gibi görünebilir. Bu bahçe görebildiğimiz bir şey. Ancak bahçe sadece görsel bir şey değildir. Dokunulabilir, kokusu vardır ve çevremizi dinlersek gerçek kuşların şarkı söylediğini duyabiliriz. Sanal kuş, bahçe görüşümüze görsel olarak entegre edilmiş olsa bile, yine de bahçeyle ilişkilidir ve bahçenin bir parçası haline gelir -sadece gördüklerimizin bir parçası olarak deneyimlenmez. Bu, AR'nin genellikle vizyona odaklanmasına rağmen, tıpkı gerçeklik gibi, her şeyden önce çok modlu bir fenomen olduğu anlamına gelir.

Örnekte de görüldüğü üzere Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir ortamda duyuşal çeşitlilik kendini göstermekte ve sadece görsel ya da işitsel gibi herhangi bir duyuya odaklanmamaktadır. Kısıtlayıcı değildir, çok yönlü ve gerçekliğe eşit derecede yakındır. Dolayısıyla artırma konusu sanal ve gerçek arasındaki algılanan ilişkilerin bir sonucu olarak düşünölmekte ve sanalı gerçekliğe daha fazla yaklaştırmaktadır. Bu yaklaşma sadece teorikte değil pratikte sanal dünyada bulunan sanal öznenin her türlü faaliyetlerine de yansıtılmaktadır. Artırılmış Gerçeklikteki en temel amaç sanal özneye en gerçekçi deneyim imkanını sunabilmektir (Shraffenberger, 2018: 129). Bunun yolu da artırma işleminin hangi doğrultuda yapıldığı ve hangi ihtiyaçlara binaen inşa edildiğı konuyla ilgilidir. İşte tam da bu noktada artırma konusu Artırılmış Gerçeklik Felsefesi için temel bir probleme dönüşmüştür. Bu yüzden üzerinde epistemolojik olduğı kadar ontolojik açıdan da ayrışmalar mevcutken Artırılmış Gerçeklikte neyin artırıldığı konusunda çok az fikir birliğı vardır (Shraffenberger, 2018: 209). Şimdi konunun analizini yaparak artırma tipini temsil eden artırılan şeyin algı mı, nesne mi, ortam mı ya da gerçeklik mi olduğuna karar verelim.

2.2.1. Artırılan Şey Algı Mı?

Artırılmış Gerçeklikte artırılan şeyin ne olduğı konusunda fikir ayrılıkları mevcuttur. Birçoğuna göre artırma farklı konularla ilgiliyken birçoğuna göre de algıyla ilgilidir. Örneğın *Augmented Human: How Technology Is Shaping the New Reality* adlı çalışmasında H. Papagiannis (2017: 11) “Gerçeğı nasıl gördüğümüz ve deneyimlediğimiz konusunda büyük bir değışimin başlangıcındayız. Bilgisayar görüşü, makine öğrenimi, yeni kamera türleri, sensörler ve giyilebilir cihazlar, insan algısını olağanüstü şekillerde artırıyor. Artırılmış Gerçeklik (AR) bize yeni gözler veriyor.” şeklinde ifade ederek Artırılmış Gerçekliğin algımız üzerindeki etkisini ve bu doğrultuda gerçekliğe dair etkisini ortaya koymaktadır. Görüldüğü üzere ona göre Artırılmış Gerçeklikte artırılan şey algıdır ve buradaki artırma sayesinde insanın algısının olağanüstü bir şekilde artacağını vurgulamaktadır. Ayrıca o, bu ortamda algıyı arttırmaya neden olan faktörlerin neler olduğunu da sıralamıştır ve bu noktada çeşitli sistemlerden bahsetmektedir. Konuya geçmeden önce bu alandaki temel problemleri sıralamakta fayda vardır. Örneğın, bir şeyin yumuşak görüldüğü, ancak keskin hissettirdiğı, zıt dokunsal özelliklere sahip deneyimler yaratabilir miyiz? Dokunmayı yeni şekillerde deneyimlemek için ekranın ötesine nasıl geçebiliriz? Ve dokunsal uyarımı sözel olmayan yollarla iletişim kurmak

için başka nasıl kullanabiliriz? Ayrıca diğer algı türlerini sanal ortamda nasıl deneyimleriz? Sanal bir nesneyi fiziksel ortamda gördüğüm gibi görebilir miyiz, fiziksel ortamda duyduğumuz bir sesi sanal ortamda da duyabilir miyiz, yediğimiz bir elmayı sanal ortamda da tadabilir miyiz? Kısacası fiziksel ortamda algılanan her şey sanal ortamda da aynı statüde algılanabilir mi? Bu temelde sanal algının statüsü nedir? Sanal deneyimin gerçekliği nedir? Fiziksel alanda deneyimlenen şeyler fenomenlerse sanal alanda deneyimlenen şeyler de fenomenlere karşılık geliyor mu? Örneğin Baudrillard'ın ima ettiği gibi sanal ve gerçek arasındaki sınır ortadan kalkmışsa, sanal algı ve gerçek algı aynı şey mi; ya da fiziksel nesnelere fenomenlerse sanal nesnelere de fenomenlere karşılık gelir mi?

Artırılmış Gerçeklik Felsefesinin ana problemlerinden olan bu soruları yanıtlamak sanal algının statüsünü belirlemek ve Artırılmış Gerçeklikte artırılan şeyin algı olup olmadığını tespit etmek için önem arz etmektedir (Auvray ve Fuchs, 2007: 23). Charles M. Ess'in *Ethics at the Boundaries of The Virtual* (2014: 684) adlı makalesine bakıldığında burada, algılamayı etkileyen sinir sistemi ve bilgisayar arayüzleriyle ilgili çalışmaların 1950'lere dayandığı görülmektedir. Ona göre bu alanlardaki çalışmalar her geçen gün daha da artmakta ve gelişmektedir. Günlük hayatın içerisinde sanal algılamamanın her türlü olanaklarıyla karşılaşılabilceğini vurgular ve o, deneyim ve deneyimi artırmak arasında bir sınır çizer. Ona göre Artırılmış Gerçeklik algımızın, deneyimlerimizin yerini almaktan ziyade deneyimlerimizi artırmaktadır ve algılanan nesneyle ilgidir. Örneğin ona göre AR gözlükleri görme duyusunu değil algılanan içeriği artırmaktadır. Ayrıca Ess, geliştirilen bu sensörler sayesinde algının gerçeğe yaklaşmasıyla sanal ve gerçek arasındaki bulanıklığın artırdığını ve bu durumun etik kaygıları³³ da beraberinde getirdiğini ifade etmektedir (2014: 691).

Diğer yandan J. M. Normand ve arkadaşları da gerçekliği artırmanın kendi içinde anlamsız olacağını vurgulamaktadırlar. Onlara göre, insana ve onun dünya algısına yeniden odaklandığımızda bu terim anlam kazanmaktadır. Çünkü onların düşüncesine göre "Gerçeklik arttırılmaz, ancak algıları artırılabilir. Yine de biz, 'artırılmış gerçeklik

³³ Konu hakkında detaylı bilgi için 3.1 ve 3.2 başlıklı bölümlere bkz.

algısı' olarak anlamamıza rağmen bu terime 'Artırılmış Gerçeklik' demeye devam edeceğiz." (Normand vd. 2012: 1) şeklinde varsayım ileri sürmektedirler. Onlara göre Artırılmış Gerçeklik terimi özünde artırılmış algı terimini taşımaktadır ve bu yüzden Artırılmış Gerçeklikte asıl vurgunun algıya ait olduğunu ima etmektedirler. Kısacası Artırılmış Gerçekliğin algımızın bir uzantısı olduğunu iddia ederler. Buna ek olarak Ronald T. Azuma (1997) Artırılmış Gerçekliği sanal öznenin gerçek dünya ile olan etkileşim algısını artırdığı ve Christine Ross Artırılmış Gerçekliği nesnelere üzerinden değil "zaman ve mekânın artırılmış algısı olarak adlandırılması gerektiği"(2005: 32) şeklindeki yaklaşımları da dikkat çekmektedir.

Olivier Hugues ve arkadaşları ise, Artırılmış Gerçekliğin işlevsel yapısının gerçekliğin daha iyi anlaşılmasını sağladığını ve nihai olarak gerçeklik üzerindeki eylemimizi optimize edecek bilgileri geliştirdiğini ve imkânsız olarak değerlendirilen şeyleri mümkün kıldığını ifade etmektedirler. Onlara göre Artırılmış Gerçeklik pratik ve hayali olmak üzere ikiye ayrılmakta ve bu iki tür arasındaki ortak nokta ise kendilerini buldukları zaman ve mekânda konumlarından kurtarıp kurtaramama yeteneklerine bağlıdır. Kısaltılmış haliyle *New Augmented Reality Taxonomy* adlı makalede Hugues ve arkadaşları (2011: 47-62), sanal bir ortamda sanal özneyi içine çeken ve sanal öznenin gerçeklik ile ortam algısını artıran bu iki farklı Artırılmış Gerçeklik türünü incelerler. Sonuç olarak onlara göre bu iki Artırılmış Gerçeklik türünden biri artırılmış bir gerçeklik algısı olan çevremizi keşfetmemizi ve anlamamızı sağlayan farklı işlevlerle ilgilenirken diğeri ise, amacı sadece sanal bir ortam yaratmaktır. Dolayısıyla bu yazarlara göre artırılan şeyin algı olduğu sadece Artırılmış Gerçekliğin bir türüyle ilgili bir durumdur.

Artırılmış gerçeklikte artırılan nedir? Eğer gerçeklik tanımı gereği var olan her şeyse, o zaman zaten her şey olduğu için gerçeklik artırılamaz. Peki artırılan nedir? Başlangıçta cevap açık görünüyor: Artırılan gerçeklik değil, gerçeklik algısıdır. Bu açıdan gerçek nedir, varlık ve nitelikler sorunu burada incelenmez. Sorun algı ile ilgilidir, yani Kant'ın deyişle kendi başına gerçekliği olan numenle ilgili değil, algılanan fenomenal gerçekliğin algısıyla ilgilidir (Hugues vd. 2011: 47-48).

Görüldüğü üzere Hugues ve arkadaşları Artırılmış Gerçeklikte artırılan şeyin gerçeklikten ziyade algı olduğunu vurgular ve bu yüzden içinde buldukları çevreyi daha iyi kavrayabilmenin yolu olarak gerçeklik algısına yönelirler. Onlara göre burada üzerinde durulan algı, Kant'ta olduğu gibi numenlerin değil fenomenlerin algısıdır. Böylece Artırılmış Gerçeklikteki artırılan algı, onlar için fenomenal bir nitelik

kazanmıştır; artırma fenomenlerle ilgili olduğu için burada sanal nesnelerin statüsü de fenomenlerle eşit statüye indirgenmiştir.

Aynı şekilde konuya dair makalesinde Javier Vilanova da sanal nesnelerin fenomenal boyutunu değerlendirir ve o, artırılan şeyin ne olduğu konusunda artırma kavramını gramer olarak analiz eder. Ona göre Artırılmış Gerçeklik, insanoğlunun dili kullanmasından bu yana bilim, mühendislik ve sanat yoluyla gelişmiş olan ve halen geliştirmeye devam eden bir sürecin sonucudur; ayrıca hem yeni türden nesnelerin dahil edilmesi yoluyla gerçekliği genişletir hem de gerçekliğe yönelik epistemik ve varoluşsal bir erişim sağlayarak bu alanda bir genişlemeye neden olur. Vilanova sanal varlıkların ontolojik durumunu ele alırken onların doğalarını, diğer varlıklarla ilişkilerini ve sıradan, standart nesnelerle olan benzerliklerini ve farklılıklarını incelemektedir. Bu temelde ona göre Artırılmış Gerçeklikte ‘artırma’ kelimesinin çoğu sıradan kullanımında, ‘genişletme’ kelimesi ile değiştirilebileceğini ifade eder (Vilanova, 2017: 47).



Şekil 16: Vilanova'nın benzetmesine örnek bir büyüteç

Ayrıca Vilanova sanal gözlük ile büyüteç arasında kendi doğasına ait nesnelere göstermeleri bakımından ilişki kurar. Ona göre oldukça küçük varlıkları bir büyüteç kullanarak sanki hiç küçük değillermiş gibi görebiliriz. Vilanova'nın aktardığı üzere aslında büyüteç, Artırılmış Gerçeklik uygulamasına iyi bir metafor oluşturmaktadır. Şöyle ki büyüteçler Şekil 16'daki gibi sahneyi veya içindeki şeyleri, varlıkları fiziksel olarak büyütmez ya da artırmaz; ancak Vilanova'ya göre imajımızı veya genel olarak onları algılayışımızı artırır. Bu anlamda düşünüldüğünde büyüteç örneği Vilanova'ya

(2017: 47) göre Artırılmış Gerçeklik uygulamalarının gerçeklik algımızı nasıl artırabileceğini kâğıda çizilmiş bir harita üzerinden açıklamaktadır; büyüteç, daha önce duyularımızın ötesinde olan haritadaki detayları algılamamıza izin verir. Benzer bir bakışla Artırılmış Gerçeklik gözlüğü de duyularımızın ötesinde kalan nesnelere algılamamıza izin vermektedir. Böylece Artırılmış Gerçeklikte, bilgisayar tarafından üretilmiş olan sanal nesnelere fenomenal boyutta algılanır ve bu nesnelere insan algısına ve bilişine yeni bir boyut kazandırır (Arena vd., 2012: 1)

Diğer yandan H. Shraffenberger'in artırma ve gerçeklik arasındaki ilişkiye dair çalışmaları bu konuda önemli ölçüde referans sağlamaktadır. Özellikle kısaltılmış haliyle *Arguably Augmented Reality* adlı çalışması, bu konuyla ilintili geniş çaplı bir araştırmadır. Shraffenberger Artırılmış Gerçeklikte artırılan şeyin ne olduğu üzerine detaylıca bir inceleme yapar ve konuyu, artırılan şeyin ne olduğunu, her yönüyle değerlendirir. Konuya dair geniş çaplı yaklaşımı şu ifadelerinden de anlaşılmaktadır:

“Dur!”, görünüşe göre konumum yeterince değişti. Koşum bitti. Sonuç: 500 kcal'den fazla yanmış, beş mil koşu ve sanal ile gerçek kombinasyonunun gerçek fiziksel ortama sanal görsel nesnelere eklemekten çok daha fazlasını kapsadığının ortaya çıkması. Bir de artırılmış aktivite alanı var! Sanal gruplarla takılmak, artırılmış yemek yemeyi denemek veya artırılmış şekerleme yapmak için sabırsızlanıyorum (Shraffenberger, 2018: 35).

Artırılmış Gerçekliğin yapısal ve içerik olarak türlerine ve artırılan şeyin algı olduğu yönündeki araştırmalara değinen Shraffenberger, konu hakkında özgün ve spesifik tespitler ortaya koymaktadır. Ona göre Artırılmış Gerçeklik çok fonksiyonlu ve çok modlu bir bakış açısıyla ele alınmalıdır; çünkü “Hem gerçek dünya hem de sanal içerik tüm duyularımızı meşgul edebilir.” (2018: 61). İnsanın doğası gereği onun algılama biçiminin çeşitli kaynaklardan geldiğini ve bu kaynakların gerçek dünyada olduğu kadar sanal dünyada da mümkün olduğunu ifade etmektedir. Farklı duyu modaliteleri hem gerçek dünyada hem de sanal dünyada birbirleriyle etkileşim göstermektedir. Bu etkileşim neticesinde de modlar arasındaki etkileşim meydana gelmektedir, Shraffenberger bu etkileşimi çapraz modlu etkileşim olarak nitelendirir. Şöyle ki Shraffenberger'a göre örneğin bazen “Duyduklarımız dokunsal deneyimimizi etkileyebilir” ve bazen de “Gördüklerimiz bir sesi nerede algıladığımızı etkileyebilir.” dolayısıyla ona göre, “Bir duyudan gelen bilginin başka bir duyudan gelen bilgiyi nasıl deneyimlediğimizi etkilediği bu tür etkiler, modlar arası etkiler ve modlar arası

etkileşimler olarak adlandırılır.” (2018: 61-62). Modaliteler arasındaki bu çapraz modlu etkileşimlerin, bireysel deneyimlerin toplamından farklı bir deneyim yaratmada etkili olduğunu vurgular. Ve algının bu duyuşal çok modlu modalitesinin Artırılmış Gerçeklikte de rol oynadığını şu şekilde söylemektedir:

Farklı duyuşal modaliteler arasında etkileşimler oluşabileceğinden, görsel sanal bilgi, çevrenin gerçek görsel olmayan özelliklerini algılamamızı etkileyebilir. Başka bir deyişle, bir katılımcının görüşüne bindirilen görsel sanal bindirmeler bile, katılımcının diğer duyuşlarla ne algıladığını etkileyebilir. Daha genel olarak, sanal duyuşal bilgi, 'gerçek' duyuşal bilgiyi (sözde gerçek, fiziksel dünyadan gelen bilgiyi) nasıl algıladığımızla etkileşime girebilir ve etkileyebilir (Shraffenberger, 2018: 62).

Shraffenberger’ın bu paragrafında, sanal ve gerçek arasındaki ilişkinin iç içe olduğu ve hem sanalın gerçeği hem de gerçeğin sanalı etkilediği açık hale gelmektedir. Örneğin sanal dünyadaki bir özne, kuş sesi duyduğunda gerçek dünyada edindiği deneyimden dolayı hemen kuş algısına ulaşır; aynı şekilde gerçek dünyadaki bir özne kuş sesi duyduğunda sanal dünyada edindiği deneyimlerin etkisinde kalarak sanal kuş algısına ulaşabilir. Shraffenberger’ın ifade ettiği, gerçeğin sanalı sanalın da gerçeği etkilediği, bu vurgu önemlidir; çünkü nasıl ki sanal benlik gerçek dünyadaki edindiği deneyimlerin etkisinde kalabiliyorsa, aynı şekilde sanal bedene sahip gerçek bir benlik de sanal dünyadaki deneyimlerinin etkisinde kalabilir. Bu da bazı etik kaygıları beraberinde getirmektedir.³⁴

Sanalın gerçeği gerçeğin de sanalı etkilediğini vurgulayan Shraffenberger, bu konuya ilişkin Artırılmış Gerçeklikte yapılan çalışmalara değinir ve ona göre sanal manipölasyonlar bu karşılıklı etkileşimden dolayı çokça yapılmaktadır. Hatta gerçek dünyada görsel bir karşılığı olmayan nesne ya da varlık, sanal dünyada edinilen deneyimden dolayı gerçek dünyada manipüle edebilir. Örneğin ona göre, sanal dünyada karşılaşılan bir müzik ya da sestem sonra gelen görsel deneyim, gerçek dünyada yine aynı sesin duyulmasından sonra sanal görselin hatırlanmasına neden olmaktadır. Bunun nedeni de ona göre gördüğümüz, duyduğumuz, kokladığımız, tattığımız veya başka bir şekilde algıladığımızdan bağımsız olarak davranamayışımızdır. Bu durum benliğin manipüle

³⁴ Sanal Benliğe ve etik kaygılara dair konu hakkında daha kapsamlı bir araştırma için **3.1. Sanal Öznenin Temel Problemleri** bölümüne bakınız.

edilmesine zemin hazırlamaktadır. Öyle ki, bu konuya dair yapılan bazı projelerin³⁵ gerçeklik algısını değiştirdiğini ifade eder; örneğin sanal görsel bilgilerin gerçek nesnelere bulunan ağırlık, sıcaklık ve doku gibi niteliklerini algısal olarak değişmesine neden olduğu üzerinde durur. Nihayetinde “Bu örneklerin gösterdiği gibi, görsel sanal bilgi, dünyanın görsel olmayan niteliklerini nasıl algıladığımızı etkileyebilir.” şeklinde çıkarımda bulunmuştur (Shraffenberger, 2018: 62).

Diğer yandan alt bölüm 2.1.1’de değindiğimiz Artırılmış Gerçekliğin İçerik Tabanlı yönünü de algısal açıdan değerlendiren Shraffenberger; Artırılmış Gerçeklikte algılanmanın sadece sanal nesnelere ilgili olmadığını, gerçek şeylerle de ilgili olduğunu düşünmüştür. Onun tasarımına göre, sanal algı fiziksel dünyanın fiziksel olan fakat fiziksel dünyada doğrudan algılanamayan yönlerini ortaya çıkarabilir. Örneğin sismik haritalar ya da manyetik noktalar, yer altı tünelleri ya da mikroskobik küçük canlılar gibi birçok etkeni fiziksel olarak doğrudan algılamak mümkün değildir; ama tüm bu doğal şeyler üzerine bindirilmiş sanal görüntüler ya da sanal sesler sayesinde onların varlığı algılanabilir ve bu sayede onlar hakkında bilgi edinilebilir. Ayrıca Shraffenberger, gelişmiş teknoloji sayesinde hava kirliliğinin sanal algılama ile tespit edilebileceğinin ve bu sayede daha yaşanılabilir bir doğa için önlemler alınabileceğinin altını çizmektedir. Tüm bunların yanında Shraffenberger’in (2018: 114) “Duyusal artırma cihazları algılanamayan bilgileri algılanabilen uyarılara (Örneğin görme engelliler için görüntüleri sese) dönüştürür.” şeklindeki sözleri oldukça dikkat çekicidir.³⁶ Dolayısıyla Shraffenberger’in aktarımıyla Artırılmış Gerçeklik bizlere yeni bir duyu ve yeni duyuusal deneyimler sağlamaktadır. Bu deneyimler ya fiziksel ya da sanal dünyaya dair duyuusal algımızı artırmaktadır. Artırılmış Gerçekliğin kullanım alanına göre algının bu yönü değişmektedir. Fakat şimdi genel hatlarını verdiğimiz bu algılamaya neden olan duyuusal

³⁵ Konunun anlaşılabilirliğini artırmak adına bu projelerden birisini örnek olarak gösterecek olursak Shraffenberger şu şekilde aktarmıştır: “MetaCookie+ kulaklığı gerçek bir sade kurabiye tadını değiştirmeyi amaçlar. Proje, sade bir kurabiye görünüşünü ve kokusunu sanal olarak değiştirmenin algılanan lezzetini etkileyebileceği fikrine dayanmaktadır. Sonuç olarak kulaklık, sade bir kurabiye görsel görünümünü değiştirir ve örneğin çikolata, badem veya peynirli kurabiye gibi görünmesini sağlar. Aynı zamanda, görsel tercihlere uygun kokulara sahip bir koku gösterimi özelliğine de sahiptir.” (Shraffenberger, 2018: 63).

³⁶ Görme engelliler için görüntüleri sese dönüştürme fikri bir alt başlıkta 2.2.1.1. Görsel Artırma başlığında detaylıca incelenmiştir, konunun analizi için bkz.

modların; görsel, sonik, dokunsal, koku ve tatsal modların incelenmesi zorunlu bir koşul olmuştur. Bu yüzden alttaki beş başlıkta Artırılmış Gerçeklikteki duysal modların ve deneyimlerin gerçeklik ve sanal arasında ne gibi artırmalara neden olduğu üzerinde durulmuştur.

Özetle Olivier Hugues ve arkadaşlarının (2011: 60) AR'yi işlevsel olarak ikiye ayırmasına benzer biçimde ama daha spesifik bir netlikte Shraffenberger'ın (2018: 69) tasarımıyla, konu alt başlık 2.1.1'de açıklandığı gibi, Varlık Tabanlı ve İçerik Tabanlı olmak üzere iki türlü Artırılmış Gerçeklik anlayışı üzerinden değerlendirilmiştir. Birincisi beş duyu ile ilgili, ikincisi ise bilgi nesnesi ile ilgilidir. İlkine göre sanal nesnelere gerçek nesnelere birleştirilerek Artırılmış Gerçeklikte duysal olarak yeni bir ortam oluşturulmakta; ikincisine göre ise bilgi baloncukları gerçek nesnelere birleştirilerek yeni bir ortam oluşturmaktan ziyade var olan nesnelere hakkında açıklayıcı bilgiler sunmaktadır. Örneğin AR gözlükleriyle bakıldığında; ilkinde gösterilmek istenen ya sanal ya da gerçek nesneden sadece birisi görülebilir, ikincisinde ise hem gerçek nesne hem de o nesneyle birleştirilmiş açıklayıcı bilgiler görülebilmektedir. Şimdi bu duysal modları detaylıca inceleyelim.

2.2.1.1. Görsel Artırma

Görsel artırma Artırılmış Gerçekliğin hem içerik hem de varlık tabanlı iki türüyle ilgilidir. Yukarıda da ifade edildiği gibi Artırılmış Gerçeklikteki görsel artırma İçerik Tabanlı Artırılmış Gerçeklikte fiziksel dünyaya dair görsel algının artırılmasını sağlamaktadır. Örneğin bu, gözle görülemeyecek nitelikteki manyetik alan, fay hatları mikro organizmalar, radyo dalgaları, X-ışınları ve gama ışınları, hava kirliliği ya da yer altı tünelleri gibi içerikler hakkında görsel algıya sunulan sanal görüntülerdir. Kişi Artırılmış Gerçeklik sayesinde bu gibi konular hakkında görsel olarak bilgi sahibi olabilmekte ve bu sayede görsel algı artırılmaktadır (Papagiannis, 2017: 7-8). Varlık Tabanlı Artırılmış Gerçeklikte ise fiziksel nesnelere sanal nesnelere simüle edilir ve görsel algı fiziksel dünyadan ziyade sanal dünyaya dair deneyim sağlar. Artırılmış Gerçekliğin ilk içeriğinde görsel artırma gerçekte var olan ama algılanamayan şeylerle ilişkililikten burada, yani ikinci içeriğindeyse görsel artırma bilgisayar tarafından üretilmiş yapay şeylerle ilişkilidir.

Hugues ve arkadaşları bu artırma durumuna ikinci seviye algılama şeklinde nitelendirmede bulunurlar. Onlara göre bu durum görüş netliği açısından gerekli bir duyuşal moddur. Görüntülerin artırılması üzerine kurulu bu artırma biçiminde sanal varlık, geometrik olarak gerçek nesnelerin şekilleriyle eşleşir, onların üzerine bindirilir ya da onlarla birleştirilir. Sanal nesnelerin daha iyi görülebilmesi için vurgulanmasını sağlarlar. Bu durumu sağlayabilmek için ise diğer şeylerin yanı sıra sanal dünyaya entegre edilmiş kameraların kalibre edilmesini içerir. Teknolojik bileşenlerin organize olması ve tüm bunlar sayesinde, nesnelerin daha kolay algılanabilmesi için görünür şekillerini vurgulayarak görüntülerin netliğini artırmak veya görünür şekillerini sanal biçimde temsil ederek nesnelerin anlaşılmasını geliştirmek mümkündür. Ayrıca gerçek nesnelerin yanında sanal dünyada tamamen hayali bir ortamın yaratılması ve bu ortamdaki nesnelerin hayali nesnelere olması da mümkündür. Bu durumda böyle bir sanal dünyadaki görsel artırma nitelik bakımından diğer alanlara göre farklılık içerir. Şöyle ki Hugues ve arkadaşlarına göre, hayali bir ortamın zihinsel görüntülerini oluşturduğumuzda, bu gerçek dünyada hareket etmek için değil, belki de tam tersine gerçeklikten kaçma girişimidir. Söz konusu Artırılmış Gerçeklikte böyle pratik gerekliliklere tabi olmayan bu tür ortamlar oluşturmak cazip gelebilir. Her ne kadar bu şekildeki ortamlar gerçeklikten uzaklaşsa da görsel algının artırılması ve diğer pratik ihtiyaçların karşılanması için yeni olanaklar sunabilmektedir (Hugues vd., 2011: 52-55).

Diğer yandan Shraffenberger görsel artırmanın üç boyutlu alanlarda olduğu kadar iki boyutlu alanlar için de geçerli olduğunu vurgular. Ona göre örneğin 2D ile tasarlanmış bir AR destekli kitaptaki nesnelere okuyucuya görsel açıdan bir zenginlik kazandırmaktadır. Şöyle ki, kitabı okuyan kişi AR gözlüğü sayesinde sayfalara bindirilmiş sanal nesnelere görsel olarak algılar ve kitabın içeriğine uygun duyuşal algılama edinir, böylece kitaba dair farklı bir izlenim elde eder (Shraffenberger, 2018: 91). Ayrıca Shraffenberger'in çalışmasında, görsel artırmayı sağlayan AR tabanlı cihazların çeşitliliğine yer verdiği görülür; bu cihazların çeşitliliği ve kullanım imkânı diğer duyuşal artırmalardan daha fazladır. Artırılmış Gerçekliğin yanında Sanal Gerçeklik gibi diğer gerçek alanlarında da öncelikli olarak görsel artırmaya değinildiğini aktarır. Bu görsel artırmayı sağlayan cihazların başında başa takılan ekranlar, elde taşınan telefonlar ve projektör gibi cihazların geldiğini ifade eder. Ona göre görsel artırma sanal ve gerçeklik arasında yeni bir duyuşal algılama boyutunun ortaya çıkmasına neden

olmaktadır. Dahası çok modlu duyuşsal alanların oluşturulması sanal alanların gerçeklik duygusunu daha da artırmakta ve bu duyuşsal çeşitliliğin en önemli ayağını da üç boyutlu görsel artırımların oluşturduğunu ifade etmektedir. Diğer yandan Shraffenberger, nesnelerin gerçek nesnelerle aynı ortamda görünüşte var olmaları için, birbirleriyle fiziksel olarak etkileşime girebilmelerini mantıklı bulmaktadır. Ona göre bu tür etkileşimlerin görsel ve görsel olmayan etkileri vardır. Bu etkileşimde sanalın gerçekliğı etkilemesi kadar gerçeğin de sanalı etkilemesi mümkündür. Örneğin kitaptaki bir sayfa üzerine bindirilmiş görsel bir nesne, sayfa sağa sola döndürüldüğünde o da aynı yöne doğru hareket ederek tepki verebilmektedir. Goggle Glass gibi bazı algısal Artırılmış Gerçeklik uygulamaları da görsel bir nesneye hayali öğeler veya renkler ekleyerek bu nesnenin görsel açıdan değişmesine neden olmakta ve böylece görsel zenginlik artırılabilir. Söz konusu bölüm 2.2.1’de de değinildiğı gibi MetaCookie projesindeki gibi sanal bindirme ve birleştirmelerle görsel bir değışikliğin gerçek nesnenin niteliklerindeki bazı değışmelere neden olacağı ortaya konmuştur. Bu konuda çeşitli örnekleri inceleyen Shraffenberger, (2018: 62) “Bu örneklerin gösterdiği gibi, görsel sanal bilgi, dünyanın görsel olmayan niteliklerini nasıl algıladığımızı etkileyebilir.” şeklinde bir çıkarımda bulunmuştur.

Fakat her ne kadar görsel artırma gerçeklik algımızı genişletse de Artırılmış Gerçeklikteki yaşamın gerçeklik ve sanal arasındaki sınırı ortadan kaldırabilmesi için diğer duyuşsal modların da olması gerektiğı aşıkardır. Shraffenberger’a göre Artırılmış Gerçeklikteki alanların çok modlu olmasının en önemli nedenlerinden birisinin, (2018: 64) “AR deneyimlerinin gerçek dünyayı içermesi ve bu gerçek dünyanın çok modlu bir dünya olmasıdır. Bu, AR'deki çok modluluğun istisna değil norm olduğu anlamına gelir.” Ve ona göre Artırılmış Gerçeklik ortamları sadece görsel bir şey değildir. “Aksine, potansiyel olarak katılımcının tüm duyularını meşgul eden ve katılımcıyı mekânda hareket etmeye ve onunla etkileşime girmeye davet eden etkileşimli, çok modlu ortamlardır.” (2018: 56). Bu yüzden diğer duyuşsal modları da incelemek yerinde olur.

2.2.1.2. İşitsel Artırma

Artırılmış Gerçeklik ortamların görsel sanal öğelerin yanı sıra, sesler de gerçek ortamı genişletebilmekte ve tamamlayabilmektedir. Görseller gibi, sesler de genellikle gerçek ortamda sanal nesnelerin varlığını iletme için kullanılır. Artırılmış ses içerikleriyle birlikte gerçek nesnelerin duyuşsal algısı çeşitlilik kazanmakta ve nesneye

dair yeni bilgiler edinilmektedir. Aynı şekilde sanal nesnelere ilişkilendirilmiş üç boyutlu sesler de sanal nesnelere gerçeklik algısını artırmakta ve onların diğer duyuyla iletişime geçmesiyle de çok modlu duyu bir ilişki ortaya çıkmaktadır. Shraffenberger işitsel artırımı bilimsel birkaç proje ve sanal oyunlar etrafında analiz eder. Örneğin ses kaynaklarını kullanan projelerden biri olan artırılmış sesli gerçeklik deneyimi projesine değinir ve projeye göre Almanya'daki tarihi bir belediye binası, 16. yüzyıldan bir olayı temsil eden sanal bir ses alanı ile kaplanmıştır. Burada mekâna empoze edilmiş üç boyutlu sanal seslerin ve diğer sanal karakterlerin çıkardığı seslerin gerçeklik algısını artırıldığı üzerinde durulmaktadır. Shraffenberger'e göre burada vurgulanmak istenilen ana düşünce işitsel duyuya dayalı sanal içeriklerin fiziksel dünyayı genişlettiği ve sanal dünyanın gerçeklik ile arasındaki sınırın bulanıklaştığı şeklinde ifade edilebilir (Shraffenberger, 2018: 92-93).

Ayrıca Shraffenberger SoundPacman oyunu gibi birçok Artırılmış Gerçeklik destekli oyunları da bu bağlamda analiz etmektedir. Ona göre bu oyunlar fiziksel ortamda fiziksel nesnelere üzerine bindirilmiş sanal içeriklerle oynanmaktadır, üç boyutlu seslerin kullanıldığı bu oyunlarda işitsel artırma ön plandadır. Dahası Shraffenberger ses içeriklerinin sanal alana eklenmesinin diğer duyu kaynaklarından daha kolay olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre (2018: 93). “Muhtemelen şu anda sözlü bir mesajı kaydetmek, örneğin bir 3D modelleme programıyla sanal bir nesne oluşturmaktan çok daha kolaydır.” Ayrıca o, işitsel artırımı görsel artırma ile karşılaştırarak işitsel artırmanın gerçeklik algısı karşısında görsel artırmadan daha farklı içerikler sunacağını altını çizmektedir. Ve ona göre duyu modları arasındaki ilişkiler göz önüne alındığında işitsel algılamının bazı yönlerinin görsel olarak yetersiz kaldığını göstermektedir. “Örneğin, sanal ayak seslerinin bir katılımcıyı takip ettiği, ancak katılımcı yürümeyi bırakıp arkasını döndüğünde durup kaybolduğu bir senaryo hayal edebiliriz. Doğal olarak, katılımcının arkasında ne olduğuna dayanan böyle bir deneyimin görsel eklemelerle gerçekleştirilmesi çok daha zordur.” (2018: 93).

Diğer yandan G. Kipper ve J. Rampolla'nın işitsel artırımı ön plana aldıkları görme engelliler için yapılan çalışmalara değindikleri görülmektedir. Onlara göre son yıllarda gelişen teknolojiyle birlikte ve özellikle Artırılmış Gerçeklik tabanlı sistemlerin gelişmesiyle insan etkileşimi oldukça rahat bir hayat sürmenin yollarına odaklanmıştır. Görme engelliler için yapılan çalışmalar da buna örnek olarak gösterilebilir. Kipper ve

Rampolla Artırılmış Gerçeklik destekli Navatar adlı bir uygulamayı analiz ederler, bu uygulama görme engellilerin binalarda ya da kendi ait ortamlarında gezinmesini kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Farklı disiplinlerin bir araya gelerek üniversite laboratuvarında geliştirilen bu uygulama görme engellilere güvenli hareket edebilmeleri için kolaylık sağlamaktadır. Bu uygulama, bir binanın veya bölgenin temel iki boyutlu mimari haritasını kullanır ve çoğu akıllı telefonda bulunan işlevler olan GPS, pusula ve ivmeölçerle birleşerek kullanıcının belirli bir binaya girdiğini algılar ve bildirir. Böylece görme engeli olan biri artırılmış işitsel bildirimlerle etrafındaki nesnelere, binanın hangi noktasında olduğunu ya da hangi yöne hareket etmesi gerektiğini bilir (Kipper ve Rampolla, 2013: 85-86).

Dolayısıyla bu durumda Artırılmış Gerçeklik sistemlerin değinildiği üzere sadece görsel artırımla sınırlı olmadığı ve ayrıca insan hayatını kolaylaştırdığı çıkarımında bulunulabilir. Artırılmış Gerçeklik bu yönüyle değerlendirildiğinde, tıpkı bölüm 2.1.2’de AR gözlüğü ve Biyonik Gözlük arasındaki ilişkide olduğu gibi (Ro vd., 2018; Suvvari vd., 2021), sanal ve gerçek arasındaki sınırın kaybolduğu ve hatta sanal sistemlerle birlikte sanalın, Ropolyi’nin (2001: 167) de ifade ettiği gibi gerçekliğin bir parçasına ya da gerçekliğin bir versiyonuna dönüştüğü ifade edilebilir.

2.2.1.3. Dokunsal Artırma

Artırılmış Gerçeklikte sanal nesnelere görmemizi veya duymamızı sağlayan projelerin yanı sıra dokunsal olarak 'hissedilebilir' sanal nesnelere gerçek dünyaya dair dokunsal algımızı genişleten projelerin de mevcut olduğu bilinmelidir. Fakat ne var ki sanal alanlar gibi bilgisayar tarafından oluşturulmuş ortamlarda dokunsal algının artırılması oldukça güç bir konudur. Belki de duyuşal modlar arasında en zoru sanal bir nesneyle dokunsal temasın gerçekleşebilmesidir. Öyle ki bu çerçevede geliştirilen sistemlerle birlikte Artırılmış Gerçekliğin kendi doğasında bulunan sanal zırhını yırtıp fiziksel gerçekliğe karışması önemli ölçüde sağlanmıştır. Shraffenberger bu amaç doğrultusunda geliştirilen birçok projenin içeriğinden bahseder (2018: 93). Ona göre bu projeler sanal dünyadaki sanal nesnelere dokunsal algısını arttırmakla kalmaz aynı zamanda fiziksel alana dahil olmuş sanal içeriklerin de varmış gibi görünmesine neden olmaktadır. Gerçek dünya ortamında sanal nesnelere dokunsal olarak hissedilmesini sağlayan böyle yapıdaki projelerin zorluğu ortadadır, fakat gerçekliğe yaklaşma başarısı kayda değerdir. Örneğin Shraffenberger, bu projelerin birisinde şu şekilde ifade

bulunur (2018: 94): “Bu giyilebilir cihaz, katılımcıların aslında boş bir bardak tutuyor olsalar da gerçek bir bardaktaki suyun dalgalanmasını algılamalarını sağlayan parmak uçlarından oluşuyor.” Çeşitli sensörler ve elektro manyetik titreşimler sayesinde bu dokunma hissi sağlanmış olur. Böylece Shraffenberger’e göre sanal bir nesne somut olarak algılanmış olur. Nasıl ki fiziksel fenomenlerin varlığı duyuşsal algılamalarla hissediliyorsa, Shraffenberger eş değeri biçimde sanal şeylerin de varlığının duyuşsal algılamalarla hissedildiğini ve bu yüzden onların da somut şeyler olduğunu belirtmektedir (2018: 94).

Ayrıca Shraffenberger’ın, başka bir proje üzerinden sanal nesnelerin statüsünü fiziksel nesnelerin statüsüne eşitlediği görülmektedir. Ona göre bu proje kapsamında, küçük bir kutunun içerisinde sanal bir nesnenin bulunduğu hissi dokunsal olarak hissettirilmektedir. Kutu ne zaman sallansa içerisinde sanal bir nesne olduğu hissini vermektedir. Böylece Artırılmış Gerçeklik sanal nesnelere yeni bir nitelik kazandırma gayretine girer ve sanal nesnelerin doğasını kendi içerisinde sorgulanmasına neden olur. Şöyle ki bu proje kapsamında dokunsal geri bildirim giyilebilir cihazlarla değil kutunun kendisi tarafından simüle edilmektedir. Kutuya entegre edilmiş özel elektronik sistem sayesinde onunla dokunsal temasa girenler kutunun içerisinde bir nesnenin yer aldığını düşünmektedirler. Böylece Shraffenberger’a göre Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle entegre olup onlarla birlikte gelişen bu kapsamlı projeler, (2018: 94) “Gerçek dünyayı genişletir, çünkü gerçek dünyadaki ek, simüle edilmiş nesnelere deneyimlememize (ve onlarla etkileşime girmemize) izin verirler.”

Diğer yandan Shraffenberger’ın sanal nesnelerin fiziksel dünyada yer aldığını çözümlendiği başka bir çalışmaya göre, sanal bir özne sanal bedeniyle yaptığı el kol hareketlerini dokunsal olarak hissedebilmekte ve bu dokunsal duyuşların gerçekliği fiziksel bedeniyle elde ettiği dokunsal duyuşların derecesiyle aynı niteliktedir. Böylece elinde fiziksel bir nesne olmadığı halde sanal bedeniyle herhangi bir nesneye temas ettiğini duyuşsal olarak algılayan benlik sanal ve gerçek arasındaki sınırın kalktığını düşünmektedir. Bu hissiyata ulaşmasındaki en önemli etken, sanal nesnelerin varlığını ve mekânsal niteliklerini hissetmesi için kişinin giydiği ve dokunsal geri bildirim aldığı, çeşitli sensörlere sahip eldivendir. Shraffenberger’ın aktardığı üzere, bir diğer etken de havadaki ultrasonu dağıtan ve insanların derileriyle algılayabilecekleri duyuşlar yaratmak için akustik radyasyon basıncını kullanan dokunsal bir ekrandır. Ultrason yayan


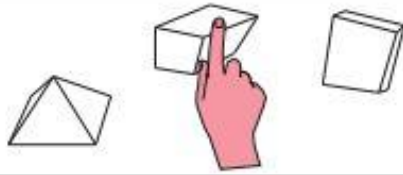
bu ekran kişinin elinin üzerinde verilen komutlar doğrultusunda, istenildiği kadar basınç oluşturmaktadır. Buradaki basınç, ultrason yayılımı yönünde hareket ettiğinden, ultrason fiziksel bendendeki eli iter ve sanal özne sanal bedeninde dokunsal duyular hisseder. Geliştirilmiş olan bu sistemin kullanım alanı o kadar çoktur ki sanal öznenin her türlü deneyimini fiziksel nesne olmadan karşılar. Şöyle ki, normal koşullarda Artırılmış Gerçeklik ortamında sanal bir nesne elde edebilmek için sanal nesnenin görüntüsü ya da diğer özellikleri fiziksel ortamdaki fiziksel bir nesnenin üzerine bindirilmeli ya da o nesneyle birleştirilmeli iken; ultrason dalgalar yayan bu sistem sayesinde dış fiziksel dünyada herhangi bir nesneye gereksinim duyulmadan sanal nesne oluşturulabilmektedir. Bu sayede fiziksel nesneye ihtiyaç ortadan kalkar ve sanal dünyadaki diğer tüm ihtiyaçlar fiziksel dünyadaki güçlüğü katlanmak zorunda kalmadan rahatlıkla gerçekleştirilebilir. Shraffenberger'a göre bu duruma en iyi örneği, (2018: 94) "Bu yaklaşımı özel kılan, kullanıcıların herhangi bir cihazla doğrudan temas etmeden sanal yağmur damlaları veya küçük yaratıklar gibi sanal nesnelere ellerinde hissedebilme[si]." şeklinde gösterilebilir. Böylece normal koşullarda Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal yağmurların oluşturulması ve sanal özneye bu yağmur deneyimini gerçek statüde hissettirebilmesi Shraffenberger'a göre oldukça zor bir seçenekken; bu ultrason sistemi sayesinde dokunsal artırımlar sanal özneye rahatlıkla verilebilmektedir. Dolayısıyla gelişmiş bu teknolojiler sayesinde sanal öznenin sadece dokunsal duyusu değil diğer tüm duyuşsal modları da deneyim elde edebilir, yeni sanal ortamların çeşitliliği kolaylıkla sağlanabilir. Bu durumda artırma hem duyuşsal algılarla ilgili olurken hem de mekânsal anlamda bir artırma söz konusu olabilmektedir.

Dokunsal artırma üzerine geliştirilen sistemlerden bir diğerini de kısaltılmış şekliyle *Augmented Human* adlı çalışmasında H. Papagiannis ortaya koymaktadır. Bu eserde elektrostatik alanların geliştirilerek sanal dokunma hissinin oluşturulabileceğini Papagiannis şu şekilde özetlemiştir:

E-Sense, dokunma duyumuzu kandırmak ve farklı sürtünme düzeylerini simüle etmek için elektrostatik alanlar kullanarak çalışır ve ekranda doku hissi oluşturmaya olanak tanır. Teknoloji, Coulomb yasasını kullanır: Elektrik yükleri nedeniyle nesnelere veya parçacıkların çekilmesi veya itilmesi. Bunun bir örneği, saçınıza bir balon sürttüğünüzde balonun yapışmasıdır. Balonu kafanıza sürttüğünüzde saçınızdan elektronlar aktarılır: Saçınız pozitif, balon negatif yüklüdür ve zıt yükler birbirini çeker. Senseg, parmağınızla ekran arasında çekici bir güç oluşturur. Bu gücü modüle ederek, farklı görüntülere farklı dokular vermek için çeşitli duyular üretilebilir (Papagiannis, 2017: 26).

Bu teknoloji sayesinde sanal dünyadaki sanal öznenin örneğin, tıpkı fiziksel ortamdaki gibi hayvan çiftliğine sahip olabileceğini, gerçeğiyle birebir örtüşen yumuşaklıkta deriye sahip bir koyunu sevebileceğini ifade etmektedir. Böylece Papagiannis'e göre (2017: 26), "Dokunma artık AR'de baktığınız şeye karşılık gelebilir; sanal olanın artık 'camsı' hissetmesine gerek yok." diye vurgulayarak sanalın dokunsal ve algısal olarak gerçekliğe eskisinden daha yakın olduğunu belirtmiştir. Diğer yandan fiziksel bir cihaz takmak veya dokunmak zorunda kalmadan havada dokunma hissi veren başka bir sistemden de bahsetmektedir. Ona göre bu sistem sayesinde sanal öznenin yansıtılan görüntüleri hem görmesini hem de hissetmesini sağlayan hava girdapları, hava halkaları, kullanan basınçlı hava alanlarıyla sanal öznenin cildi uyarılmaktadır. Fiziksel bedeni üç boyutlu bir tarama ile sensörler yardımıyla izlenen kişi sanal dünyadaki tüm etkileşimini bu sistem sayesinde algılamaktadır. Sanal alandaki dokunsal artırmayı daha iyi ortaya koymak adına, "Örneğin, kullanıcının elinde asılı duran bir 3 boyutlu kelebek görüntülenebilir. Kullanıcının el ve kolunun hareketi AIREAL tarafından izlenir ve girdapların yönü, kelebeğin kanatlarının hareketine uyacak şekilde ayarlanır." (2017: 29) şeklinde bir örnek vermiştir. Ona göre buradaki dikkat edilmesi gereken nokta, sanal bir kelebeğin tüm hareketlerini bu ortamdaki sanal özne doğal bir şekilde hissedebilmektedir.

Diğer yandan sanal ve gerçek arasındaki sınırın elektro titreşim destekli dokunsal artırma ile daha da daraldığını ima eden ve tüm bu açıklamalara kavramsal olarak farklı bir bakış açısı kazandıran Bau ve Poupyrev'in (2012) *Tactile Feedback Technology for Augmented Reality* adlı makaledeki açıklamalarına değinmek konunun geldiği noktayı kavramak için yerinde olacaktır. Öyle ki Bau ve Poupyrev bu çalışmada dokunsal artırmaya yönelik önemli tespitlerde bulunmuşlardır. Onlara göre Artırılmış Gerçeklik tabanlı geliştirilen teknolojiler sayesinde hem sanal alanlarda hem de gerçek alanlarda yapay dokunsal algılamalar üretmek mümkündür. Böylece oluşturulan bu yeni sistem sayesinde gerçek ve sanal arasındaki algısal fark onlara göre ortadan kaldırılmıştır. Bu algısal durum analiz edilecek olursa, kendini Şekil 17'de de görüldüğü gibi iki farklı kategoride sunar.

Extrinsic	Intrinsic
	
Instruments objects with active devices Local Public Generic External information display	Instruments the user with active devices Ubiquitous Private Personal Internal and external information display

Şekil 17: Bau ve Poupyrev AR’de dokunsal algılamayı dışsal ve içsel olarak iki şekilde kategorize ederler (Bau ve Poupyrev, 2012: 3)

Dışsal kategorideki dokunsal artırmada elektrik yüklü bileşenler yani elektro titreşimler sanal dünya için oluşturulan ortama, ortamdaki nesnelere ya da ortamdaki yüzeylere entegre edilmektedir. Bu alt yapıyla oluşturulmuş bir sanal dünyaya dahil olan sanal özne etrafındaki elektrik yüklü nesnelere ya da diğer şeylere dokunduğunda bu bileşenler vücudunun temas eden bölgesine elektro titreşimler vermekte ve bu sayede sanal özne dokunma algısını elde etmektedir. Buradaki amaç gerçek nesne üzerine bindirilmiş sanal bir nesnenin kendi algısal niteliğini algılayan özneye hissettirmektir. Örneğin fiziksel olarak sert olan bir taşın üzerine bindirilmiş yumuşak bir sanal oyuncak ayının yumuşaklık algısı, taşa giydirilmiş elektrik akımı sayesinde oluşturulmaktadır; dolayısıyla gerçekte sert bir taşa dokunulmasına rağmen sanal dünyadaki sanal özne, o taşı yumuşak bir oyuncak ayı olarak algılamaktadır. Burada dokunma algısını değiştiren şey taşa entegre edilmiş elektronik titreşimlerdir.

İçsel kategorideki dokunsal artırmada ise elektrik yüklü bileşenler yani elektro titreşimler nesnelere, ortama ya da yüzeylere değil kişinin kendi vücuduna entegre edilmektedir. Örneğin gerçekte sert bir yüzeye sanal dünyada yumuşaklık algısını veren şey kişinin eline entegre edilmiş elektronik sistemdir. Dahası içsel kategoride giyilebilir eldivenler, kıyafetler ya da kişinin doğrudan sinir sistemine etki edecek şekilde geliştirilmiş nöro-duyusal mekanizmalar kullanılmaktadır. Bu elektronik bileşenlerle oluşturulmuş sistemler sayesinde sanal özne dokunsal sanal algılamayı elde etmektedir.

Dolayısıyla Bau ve Poupyrev'in dışsal ve içsel bu iki algılama kategorisi arasındaki en temel fark ilkinde fiziksel dünyadaki şeylere dair bir entegrasyon söz konusuken ikincisinde ise doğrudan kişinin kendi vücuduna entegre edilmiş bir sistem söz konusudur. İçsel kategorideki dokunsal görüntüler, tüm ortamı değil, yalnızca sanal öznenin algısının artırılmasına odaklandığından bu alt yapıyla oluşturulmuş bir sanal dünya, potansiyel olarak her yerde bulunabilir ve kullanılabilir bir niteliktedir. Fakat dışsal kategorideki dokunsal nesnelere oluşturulması ise ekonomik ve diğer sebeplerden dolayı bu alt yapıya sahip bir sanal dünyayı oluşturmak potansiyel olarak güçtür. Ayrıca dışsal kategoriyle oluşturulmuş bir sanal dünyada dokunsal algılama daha geneldir ve iki kullanıcı böyle bir ortamda etkileşime girdiğinde tamamen aynı dokunsal geri bildirimleri alırlarken içsel kategoride ise öznel bir durum söz konusudur, çünkü geliştirilen sistemler kişiye özel deneyim sunmaktadır. Bu yüzden Bau ve Poupyrev'in (2012: 1-5) vurguladığı gibi tasarlanan sanal dünyanın yapısı sanal öznelere dokunsal algılamalarının boyutunu ve yönünü de belirlemektedir. Ayrıca onlara göre geliştirilen bu elektronik titreşim yayan teknolojik alt yapı sayesinde sanal dünyaların niteliği de artmaktadır ve bu durumu şu şekilde kısaca ortaya koyarlar (2012: 1):

AR ortamlarını dokunsal geliştirmeye yönelik önceki girişimlerin aksine, nesnelere fiziksel olarak harekete geçirmiyoruz veya herhangi bir zorla veya dokunsal geri bildirim cihazı kullanmıyoruz ve kullanıcıların ellerine dokunsal eldivenler veya başka aparatlar takmalarını zorunlu kılmıyoruz. Bunun yerine, kullanıcının parmaklarının çevresinde salınımlı bir elektrik alanı yaratarak kullanıcı vücudunun herhangi bir yerine zayıf bir elektrik sinyali enjekte ettiğimiz ters elektro titreşim ilkesini kullanıyoruz. Kullanıcı, parmaklarını nesnenin yüzeyinde kaydırırken, fiziksel nesneyi artıran oldukça belirgin dokunsal dokular algılar. Dokunmanın nesnelere ve konumunu izleyerek, dinamik dokunma duyularını etkileşim bağlamıyla ilişkilendiririz. Bu yazıda, elektro titreşime dayalı dokunsal arayüzleri dokunmatik yüzeylerin ötesine genişletiyor ve onları gerçek dünyaya getiriyoruz.

Dolayısıyla dokunsal artırmaya yönelik tüm analizler gösteriyor ki, gelişen teknolojiyle birlikte Artırılmış Gerçeklikte sanal özneye sanal dokunma hissi verilebilmekte ve her yeni projeye birlikte fiziksel nesnelere ihtiyaç duyulmadan dokunsal artırma sanal dünyanın bir parçası haline gelebilmektedir. Böylece diğerleriyle birlikte özellikle Bau ve Poupyrev'in çalışmaları referans alındığında Artırılmış Gerçekliğin yaşam olanakları artarken sanal ve gerçek arasındaki sınır çizgisinin daraldığı ve bu çizginin görünmez olma noktasına doğru yol aldığı düşünülebilmektedir.

2.2.1.4. Koku ve Tatsal Artırma

Artırılmış Gerçeklikte duyuşsal algılama kaynakları sadece görme, dokunma ve işitmeyle sınırlı değildir. Tüm bunların yanında gelişen teknolojik çalışmalarla birlikte koku ve tat alma duyuları da etkin bir şekilde kullanılabilir. Dahası Artırılmış Gerçeklikte bu iki algısal kaynağın entegrasyonu diğer duyuşsal kaynaklara nazaran en zor olanlarıdır. Sanal nesnelere koku ve tat yüklemek oldukça ciddi çalışmalar gerektirmektedir. Öyle ki “Duygu ve hafızadan sorumlu olan beynin limbik sistemine doğrudan bağı olan [bu] iki duyudur. Koku ve tat, hikayelerin, hatıraların ve duyguların inanılmaz derecede kişisel taşıyıcıları olabilir. Bu iki duyu sizi geçmişe götürebilir veya dikkatinizi şimdiye getirebilir.” (Papagiannis, 2017: 53) anlayışıyla önem taşımaktadır. Kısacası Artırılmış Gerçekliğin referans aldığı fiziksel dünya işitsel, dokunsal ve görsel uyarıların kullanılmasının yanı sıra, koku veya tat uyarıların aracılığıyla da genişletilebilmektedir. Ancak dokunsal algılamaya benzer biçimde koku ve tat alma duyuları Shraffenberger’in da ifade ettiği gibi doğaları gereği, nesnelere arasında diğer birincil duyuşlarla aynı tür uzamsal ilişkilerin deneyimlenmesine izin vermez. Örneğin, Shraffenberger’a göre gerçek bir muzun üzerine bindirilmiş sanal bir çilek görsel olarak algılanabilir, fiziksel dünyada muz olan nesne sanal dünyada çilek olarak gösterilebilir; fakat kokusu ve tadının çileğe dönüşebilmesi için, algıyı yanıltacak moleküllerle doğrudan temas halinde olmaya ve gelişmiş sensörlere ihtiyaç vardır. Bu yüzden dokunsal duyu gibi koku ve tat alma duyuları da yakın duyuşlar olarak değerlendirilmiştir (Shraffenberger, 2018: 94).

Koku ve tat alma duyuları üzerinde derinlemesine inceleme yapan Shraffenberger, bu duyuşların sağladığı algının bize çevrede belirli elementlerin varlığı konusunda fikir verebileceği üzerinde durur. Fiziksel dünya üzerinden örnekler vererek, bir parfüm kokusunun algısal olarak o parfümü kullanan kişiyi hatırlattığını ya da mutfakta en sevdiği yemeğin kokusunu alan bir kişinin tencerenin kapağını kaldırdığında o yemekle karşılaşacağını ve yemeğin tadının da içerik olarak hangi baharatların kullanıldığı hakkında detay verebileceğini vurgulamaktadır. Ona göre burada önemli bir problem ortaya çıkmaktadır. Şöyle ki koku ve tat alma duyularına karşılık gelen şeyler, nesnelere kendileri mi yoksa onların neden olduğu moleküler parçacıklar mı? Kısacası bu nesnelere sanal dünyaya aktarılırken tam olarak neyin sanal içerik olarak nitelendirildiğidir. İşte bu noktada diğer duyuşlardan farklı olarak sanal kabul edilen şeylerin algılanmasını sağlayan

koku ve tadın birincil kaynağı olan moleküler parçacıkların değil onların görüntülerinin sanal olarak değerlendirildiğidir (Shraffenberger, 2018: 94). Fakat burada dikkat edilmesi gerek nokta Shraffenberger'ın koku ve tada yönelik yaklaşımının diğer duyuşsal kaynaklarla tutarsız bir şekilde değerlendirildiğidir. Şöyle ki, koku ve tat duyularının kaynağını sorgularken diğer duyuların kaynağını bu statüde değerlendirmemiştir.

Ne var ki bu bağlamda düşünöldüğünde koku ve tadın birincil kaynağının moleküler parçacıklar olduđu gibi görme ve işitme duyularının da birincil kaynağı doğrudan karşıdaki nesne değil; örneğın ışık parçacıklarının ya da ışığın yansıma açısından dolayı görme duyusunun birincil kaynağı olduđu söylenebilir. Bu noktada Shraffenberger'ın tutumu tutarsız olsa da koku ve tadın sanal ortama taşınma konusundaki yorumları kayda değer niteliktedir. Bu bağlamda Shraffenberger'ın sanal tat ve kokularla yapay tatlandırıcılar ve yapay kokular arasında yaptığı bağlantı dikkat çekicidir. O, sanalın doğallığının sorgulanacaksa yapay tatlandırıcıların da aynı nitelikte sorgulanması gerektiğini ima eder. Öyle ki onun ifade ettiğı üzere, gıda katkı maddeleri aracılığıyla yiyecek ve içeceklerin lezzetini değıştirmek, günlük hayatımızda son derece yaygındır ve bu durumun analizini şu şekilde yapar:

Birçok gıda katkı maddesi yapaydır ve örneğın belirli gerçek bileşenlerin tadını simüle eder. Örneğın, yapay tatlandırıcılar şekerin tadını simüle eder (ve dolayısıyla içeriğın yerini almak için de kullanılabilir). Burada, ek sanal (sentetik) tatların gerçek yiyeceklerle bütünleştğini ve sanal projeksiyonların görsel olarak gerçek nesnelere nasıl karışabileceğine benzer şekilde tat deneyimini tatsal düzeyde dönüştürdüğünü iddia edebiliriz. Bu argümanı takip edersek, katkılı gıdalar AR'nin bir formu olarak görölebilir (Shraffenberger, 2018: 107)

Shraffenberger'ın bu analizinde, yapay tatlandırıcıların aslında sanal tatlandırıcılara bir form oluşturduđu açık bir şekilde ifade edilmiştir. Ona göre yapay tatlandırıcıların statüsü ve ortaya çıkardığı çağrışımın etkisi sanal tatlarla paralel konumdadır. Böylece Artırılmış Gerçeklikte kullanılan sanal tatların duyuşsal etki bakımından yapay tatlarla aynı nitelikleri taşıdığı ifade edilebilir.

Diğer taraftan yapay tatlandırıcıların kullanımının yanı sıra, sanal tat ve sanal kokuya dair çalışmada (2018) A. D. Cheok ve K. Karunanayaka'nın da vurguladığı üzere temel kimyasal bileşimi bozmadan gıdaların lezzetini değıştirmeye yönelik çeşitli girişimler kendini göstermektedir. Bu bağlamda bu eserde sanal tada yönelik dile uygulanan elektronik uyaranların verilmesiyle tat algısının oluşturulmasına dair yorum

sağlamakta ve sanal dünyadaki sanal tatların kaynağının nasıl oluşturulabileceğine dair başka bir alternatif yol göstermektedir. İfade edildiği üzere bu elektriksel uyaranlarla elde edilen tat algısına ‘elektrik tadı’ denilmektedir. Buradaki temel prensip Artırılmış Gerçeklikte bulunan sanal bir özne hangi meyveyi ya da sebzeyi tadıyorsa dile uygulanan elektrik uyaranların şiddeti sanki o tadı alıyormuşçasına bir izlenim oluşturmasıdır (Cheok ve Karunanayaka, 2018).

Cheok ve Karunanayaka’nın aktardığı bu nokta önemlidir, çünkü bu sayede koku ve tadın da birincil kaynağının sanal bir karşılığı geliştirilmiş olur. Bu bağlamda sanal dünyada herhangi bir şeyin tadına bakabilmek için fiziksel dünyadaki bedenin koku ve tat gibi fiziksel uyaranlara ihtiyacı ortadan kaldırılmış olur. Neticede arka planda hem sanal nesnelere meydana gelmesi hem de sanal kokuların harekete geçirilmesi de bilgisayar tarafından oluşturulan sayısal kodlara bağlanmıştır. Örneğin çilek kokusunun elektriksel şiddetini, daha önce analiz edilmiş ve belli bir aşamanın ardından oluşturulmuş olan, bilgisayar kodları ayarlamaktadır. Sanal özne sanal çilekle etkileşime girdiğinde önceden yazılmış bu kodlar sayesinde sanal çileğin tadına karşılık elektrik şiddetine maruz kalır ve böylece tatsal algı elde edilmiş olur.

Konuya dair birçok araştırma (Ranasinghe vd., 2011; Hirose vd., 2015; Cheok, 2016; Cheok ve Karunanayaka, 2018) bu fikir etrafında hemfikir olsa da özellikle H. Nakamura ve H. Miyashita’nın (2011) *Augmented Gustation Using Electricity* adlı çalışması önem taşımaktadır. Bu çalışmada dikkat edilmesi gereken nokta defalarca kez tekrarlanan ön deneyler sonucunda, farklı voltaj dalgalarının kullanılarak tatları ayırt etmenin mümkün olduğu sonucuna varılmış olmasıdır. Ayrıca Nakamura ve Miyashita’nın bu eserdeki temel iddialarından birisi de geliştirilen bu elektriksel tat alma sisteminin yalnızca farklı tat deneyimleri yaratmak için değil, aynı zamanda tat alma organının duyarlılığını artırmak ve katılımcıların normalde algılayamadıkları ince farklılıkları koklamalarını ve tatmalarını sağlamaktır. Bu sistem sayesinde algı duyarlılığı artırılarak çevrede önceden tatsız olan ya da tadı algılanamayan unsurlar; örneğin atmosfer değeri ve hava basınç farkı gibi olaylar, algılanabilir hale getirilebilmekte, gerçekliğin farklı yönleri duyumsanabilmektedir.

Bu durum tıpkı bölüm 2.2.1.3’te vurguladığı gibi Bau ve Poupyrev’in (2012) Artırılmış Gerçekliğin dokunsal artırmaya yönelik teknolojik alt yapısına benzer biçimde

işlev gören bir yapıdadır; yani ‘elektrik tadı’ anlayışı Bau ve Poupyrev’in içsel kategorideki dokunsal algılama anlayışla paralellik göstermektedir.³⁷ Her iki sistem de sanal öznenin algısını artırmaya yönelik imkanlar sunmaktadır.

Benzer şekilde elektrik tadı gibi gelişmiş teknolojik sistemlerden hareketle açıklamalarda bulunan H. Papagiannis Artırılmış Gerçeklik sayesinde insan algısının artırılabilirliğinin altını çizmektedir. Dahası o, bu teknolojilerin insana yeni bir bakış açısı kazandıracağını dile getirir. Bu durumu şu şekilde özetler:

Gerçeği nasıl gördüğümüz ve deneyimlediğimiz konusunda büyük bir değişimin başlangıcındayız. Bilgisayar görüşü, makine öğrenimi, yeni kamera türleri, sensörler ve giyilebilir cihazlar, insan algısını olağanüstü şekillerde artırıyor. Artırılmış Gerçeklik (AR) bize yeni gözler veriyor (Papagiannis, 2017: 11).

Detaylıca incelendiğinde Papagiannis’in ilk olarak A. David Cheok'un geliştirmiş olduğu *Elektronik Tat Makinesi* ve *Scentee* teknolojisi sayesinde bu analizlere ulaştığı göze çarpar. Ona göre elektronik tatlar ile Artırılmış Gerçeklikte tat algısının elde edilebileceği gibi Scentee destekli teknolojilerle de fiziksel bir ortamda sanal nesnelere kokusunun elde edilmesi mümkündür. Öyle ki Papagiannis, akıllı telefonların ses girişine takılabilen küçük bir cihaz olan Scentee ile, aroma yayan koku mesajlarının gönderilebildiğini ve ekrandaki sanal görüntülere tıklayarak o görüntünün kokusunun fiziksel ortamda algılanabileceğini söyler. Diğer yandan sanal tat algısının ise Elektronik Tat Makinesinin elektrottan geçen elektrik akımlarının dilimizi kandırarak ekşiden acıya, tuzludan tatlıya kadar çeşitli tatları deneyimlemesi için metal sensörler kullanarak oluşturulduğunu aktarır. Bu sayede görme, işitme ve dokunma gibi algılarının yanında koku ve tat alma deneyiminin; yani duyuşsal anlamda çok modluluğun sanal dünyada mümkün olduğunu ifade etmektedir (Papagiannis, 2017: 7).

Dolayısıyla tüm bu çalışmalar referans alındığında fiziksel dünyadaki varlıkların görünüşünü, sesini ve yüzey niteliğini değiştirmenin ya da sanal dünyaya aktarmanın yanı sıra, fiziksel yiyecek veya içeceklerin tadı ve kokusunu da sentetik olarak üretmek mümkün görünmektedir. Ayrıca fiziksel dünyada algılanamayan bazı şeyleri; manyetik

³⁷ Detaylı bilgi için 2.2.1.3. Dokunsal Artırma alt başlığına bkz.

alan, fay hatları, mikro organizmalar, radyo dalgaları, X-ışınları ve gama ışınları, hava kirliliği ya da yer altı tünelleri gibi şeyleri, Artırılmış Gerçeklik tabanlı sistemler sayesinde sanal olarak algılayabilmek mümkündür. Varılan bu analiz sonucunda sanal şeyler gerçekliği algısal olarak kavrama ya da anlamlandırma çabası olarak yorumlanabilir. Sanal, gerçekliğe ilişkin algıyı ve anlamı artırmayı ve genişletmeyi hedeflemektedir. Bu nedenle sanal ve gerçeklik arasındaki sınır problemi sanalın gerçekliği yorumlama formuna dönüşmüştür.

2.2.1.5. Bilgisel Artırma

Duyusal artırmalar kendisini Artırılmış Gerçeklikte iki formda göstermektedir. Bölüm 2.1.1’de de görüldüğü gibi Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ve Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik birlikte Artırılmış Gerçekliğin bu iki formunu oluşturmaktadırlar. Hatırlanacağı üzere Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte fiziksel gerçekliğe yönelik sanallaştırma çabası mevcuttur. Burada fiziksel nesnelere ya da fiziksel herhangi bir şey, sanal temsili ile yer değiştirmektedir. Beş duyunun tüm formunda bu durum geçerlidir. Örneğin görsel olarak algılanan fiziksel bir nesne Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte görsel olarak algılanan sanal bir nesneye, fiziksel bir ses bilgisayar tarafından oluşturulan sanal bir sese, fiziksel bir yüzey sanal bir yüzeye, fiziksel tat ve kokular yukarıda da değinildiği gibi sanal tat ve kokulara dönüştürülmüştür. Buradaki dönüşüm birinin diğerinin yerini alması, onunla yer değiştirmesiyle ilgili bir duruma karşılık gelmektedir; sanal algılar fiziksel algıların üzerine bindirilerek onların yerini alır. Öyle ki burada göze çarpan temel nokta şeylerin sanal şeylerle yer değiştirmesi; yani sanallaştırılmasıdır. Sanala yöneliktir ve fiziksel şeylere müdahale söz konusudur.

Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikte ise fiziksel şeylere müdahaleden ziyade onlara katkı yapılır. Gerçeği bilgilendirici içeriklerle açıklar ve genişletir. Fiziksel şeylere dair açıklayıcı içerikler sunulmaktadır. Örneğin yukarıda da değinildiği gibi görsel olarak algılanamayan radyo dalgaları, X-ışınları ve gama ışınları gibi birçok içerik Artırılmış Gerçeklik sayesinde sanal olarak görselleştirilebilmekte ya da işitsel olarak aktarılabilir. Ayrıca fiziksel şeyleri metinsel olarak da bir genişletme söz konusudur. Örneğin radyasyonu fiziksel olarak algılamak güçtür, fakat Artırılmış Gerçeklik sayesinde radyasyon değerleri metinsel açıklamalarla ölçümlenebilmektedir. Artırılmış Gerçeklik tabanlı birçok uygulama gibi navigasyon uygulamaları bu içeriğe örnek gösterilebilir. Beş duyuya ait algılama İçerik Tabanlı sistemde fiziksel dünya

hakkında bilgi vermekte, burada gerçekliğe karşı elde edilen anlamsal bakış genişlemektedir.

Kısacası Duyusal İçerikli AR sanal dünyaya yönelik algının artırılması iken İçerik Tabanlı AR ise fiziksel dünyaya yönelik algının artırılmasıdır (Shraffenberger, 2018: 69-75). Bu noktada duyusal durumların kendi formlarının yanında bilgilendirici açıklamalarla yeni birer form kazandığı da görülmektedir; ilk formda gerçek sanal ile yer değiştirirken ikinci formda ise bilgisayar verileriyle gerçek genişletilmektedir. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklik formel olarak analiz edildiğinde duyusal (görsel, işitsel, dokunsal, koku ve tatsal) ve bir de bilgisayar form olmak üzere kendisini 6 formda göstermektedir.

Başka bir şekilde açıklanacak olursa sanal ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi analiz etmek için Artırılmış Gerçeklikte artırılan şeyin ne olduğuna yönelik kategori etme konusunda iki türlü Artırılmış Gerçeklik formundan bahsedilebilir. Bu durum genel hatlarıyla değerlendirildiğinde Olivier Hugues ve arkadaşlarının (2011: 52-60) Artırılmış Gerçekliği işlevsel olarak ikiye ayırmasına benzer biçimde ama daha spesifik bir netlikte iki türlü Artırılmış Gerçeklik formu düşünülebilir, birincisi beş duyu ile ilgili, ikincisi ise bilgisayar içeriklerle ilgilidir. İlkine göre sanal nesnelere gerçek nesnelere birleştirilerek Artırılmış Gerçeklikte duyusal olarak yeni bir ortam oluşturulmakta; ikincisine göre ise bilgi baloncukları gerçek nesnelere birleştirilerek yeni bir ortam oluşturmaktan ziyade var olan nesnelere hakkında açıklayıcı bilgiler sunmaktadır.

Örneğin Artırılmış Gerçeklik gözlükleriyle bakıldığında; ilkinde gösterilmek istenen ya sanal ya da gerçek nesnenin sadece biri iken, ikincisinde ise hem gerçek nesne hem de o nesneyle birleştirilmiş açıklayıcı bilgiler görülebilmektedir. Hugues ve arkadaşlarının ifade ettiği üzere biri duyusal algıyı diğeri ise anlayışı artırmaktadır. Anlayışın artırılması, gerçekliği algılandığı gibi değil, algılayamadığımız ama gerçekte var olan bilgi miktarını artırarak gerçekleşmektedir. Örneğin fiziksel olarak bir bardağa baktığımızda onu algılayışımızın biçimi sınırlıdır, içinde su olup olmadığını ya da suyun temiz olup olmadığını biliriz; fakat Artırılmış Gerçeklik içerikli bir sistemle bu bardağa baktığımızda bardağın içerisinde kaç mililitre ya da kaç derece sıcaklığa sahip su olduğunu biliriz. Bu durumda bardağın içerisindeki suya dair anlayışımız artırılmış olur. Dahası Hugues ve diğerlerinin ifade ettiği gibi (2011: 48) “AR tarafından kabul edilen bilgi miktarındaki herhangi bir artış -ve sonuç olarak gerçeklik anlayışımızdaki herhangi

bir artış- gerçek olana daha fazla hâkim olmayı amaçla[r].” Böylece Artırılmış Gerçeklik, gerçekliğe yönelik kavrayışımızı artırmakta ve algımızı önemli ölçüde genişletmektedir.

Bu durumu G. Kipper ve J. Rampolla internet sağlayıcılarla ilgili verdikleri örneklerle açıklamaya çalışırlar. Kipper ve Rampolla’ya göre sadece mobil telefonlarla bile Artırılmış Gerçeklik sistemlerini ve bu sistemler sayesinde fiziksel dünyaya dair bilgisel artırmayı analiz edebiliriz. Çünkü cep telefonlarının, konum tabanlı artırılmış gerçekliğin tek bir cihazda toplanmasını sağlamak için gerekli; kamera, ekran, GPS özellikleri, ivmeölçerler ve dijital pusula gibi tüm bileşenlere sahip olduğunun altını çizerler. Cep telefonlarında çalışan ve dijital bilgileri gerçek dünyayla birleştirmek için kişisel bir pencere oluşturan bir dizi uygulamadan bahsederler. Onlara göre telefondaki bu uygulamalar Artırılmış Gerçeklik tarayıcıları olarak adlandırılmaktadır. “İnternette bilgi bulmanızı sağlayan İnternet tarayıcıları gibi, AR tarayıcıları da gerçek dünyada bilgi bulmanızı sağlar.” (2013: 39). Artırılmış Gerçeklik tarayıcılarının, etraftaki her şey hakkındaki bilgi sağlayabileceğini ve gizlenmiş detayların daha açık netlikte görülmesine izin verebileceğini ifade ederler.

Ayrıca Artırılmış Gerçeklik teknolojisi geleneksel olarak, akıllı telefon gibi etkinleştirilmiş bir cihazda bir kamera ve yazılım sayesinde gerçek dünyadaki bir hedefi takip ederek çalışır. Bu hedefler, bir simge, bir görüntü, bir nesne, bir ses, bir konum ve hatta bir kişi gibi şeyleri içerebilir. Hedef girdi verileri yazılım tarafından işlenir ve potansiyel olarak karşılık gelen bilgilerden oluşan bir veri tabanı ile karşılaştırılır. Bir eşleşme varsa, bir AR deneyimi tetiklenir ve içerik, gerçekliğin üzerine bindirilir. Cihazlardaki konum yöntemi de bu şekilde işlemektedir; bunlar ayrıntılı GPS veya nirengi konum bilgilerine dayanır. Bu bilgileri ve kameranın konum görünümünü kullanan Artırılmış Gerçeklik sistemi, gerçek dünyada gezinirken binaların veya insanların üzerine simgeleri ve sanal nesnelere tam olarak yerleştirebilir. Örneğin görüş mesafesinde olmayan bir restoranın ne kadar uzaklıkta olduğunu, yolun trafik yoğunluğunu, restoranın açık ya da kapalı olduğunu, menüsünde hangi yemeklerin bulunduğunu ya da restoranın altından geçen fay hattını vb. içerikleri gerçek zamanlı olarak telefonun ekranında görüntülemektedir (Kipper ve Rampolla, 2013: 38-39).

Diğer yandan Artırılmış Gerçeklik uygulamalarının gerçeklik algımızı ve bilgisel olarak gerçeği kavrayışımızı nasıl artırabileceğini bölüm 2.2.1’de de değinildiği gibi

Javier Vilanova harita ve büyüteç metaforu üzerinden açıklamaktadır. Ona göre bir büyüteç, harita üzerindeki daha önce duyularımızın ötesinde olan detayları algılamamıza izin verir; bu durum tıpkı Artırılmış Gerçeklik cihazı tarafından sağlanan bilgilerin, şeylere dair daha açıklayıcı yönlerini ortaya çıkardığı gibidir (Vilanova, 2017: 47).

Dahası F. Arena ve diğerlerinin de aktardığı üzere (2012: 1) Artırılmış Gerçeklik sistemleri, “Bilgisayar tarafından oluşturulan bilgileri gerçek dünya görüşleri üzerine bindirebilir, insan algısını ve bilişini yeni ve olağanüstü şekillerde güçlendirebilir.” Bu durum onlara göre Artırılmış Gerçekliğin fiziksel dünyaya sanal bilgi katmanları ekleyerek fiziksel ortamı veya kullanıcının dünyasını gerçek zamanlı olarak bütünleştirmeyi ve genişletmeyi amaçlamasıyla, yani entegrasyon ile mümkündür. Bu entegrasyon sayesinde bilgisayar tarafından oluşturulmuş kodlar gerçekliğe dair kavrayışımızı artırmakta ve anlayışımızı genişletmektedir.

Ayrıca duyular tarafından algılanamayan fiziksel dünyanın bazı yönleri hakkında Artırılmış Gerçeklikteki sanal temsiller yararlı ek bilgiler sunabilmektedir. “Genellikle başka türlü algılanamayan bilgileri insan duyuları tarafından algılanabilir kılmak için kullanılır.” (Sherman ve Craig, 2003: 18). Böylece Artırılmış gerçeklik ile kullanıcının duysal algılarının yanında mevcut bilgi miktarı da artırılmış olmaktadır.

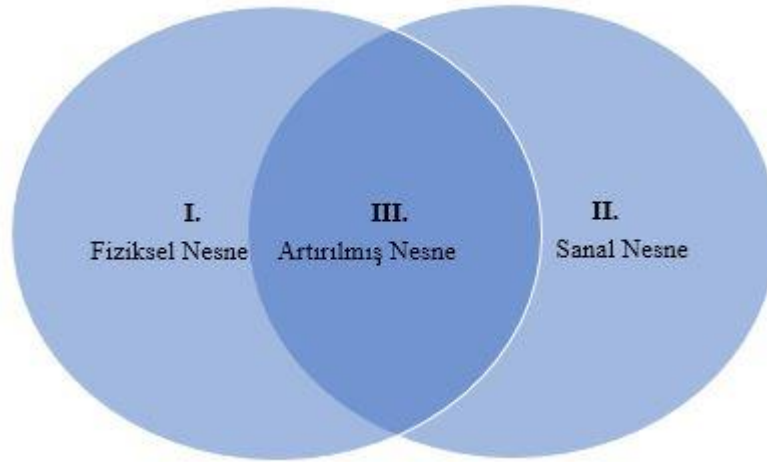
2.2.2. Artırılan Şey Nesne Mi?

Artırılmış Gerçeklikte artırma ve gerçeklik arasındaki analiz ortaya konurken artırılan şeyin nesne olabileceği tartışılan konular arasındadır. Öyle ki bu tartışmalar incelendiğinde Artırılmış Gerçekliğin iki formuna bağlı olarak iki farklı nesnenin artırılabilmesi üzerinde durulmuştur. Bilgisel Form ve Duyusal Form ile nesnenin iki yönünün de artırılabilmesine değinilmektedir. Bir yanda fiziksel dünyadaki fiziksel nesnelerin artırılabilmesi düşünülmekte, diğer yanda da sanal dünyadaki sanal nesnelerin artırılabilmesi düşünülmektedir. Bu iki gerçeklik alanının birleştiği ve birbirini farklı yönlerden etkilediği Artırılmış Gerçeklikteki amaç ne sadece sanala yönelmek ne de sadece fiziksel olanlara yönelmektir. Artırılmış Gerçekliğin temel amacı sanal ve gerçeği birleştirmek ve gerçekliğe yönelmiş yeni bir pencere (Şekil 14’teki gibi), yeni bir görünüm kazandırmaktır. Böylelikle Artırılmış Gerçeklik tabanlı sistemlerle oluşturulmuş nesnelere artırılmış nesnelere denildiği görülür. Bu durumu Shraffenberger şu şekilde açıklar:

Sanal ve fiziksel nitelikleri birleştiren nesnelere olan artırılmış nesnelere kavramı, sanal içeriğin doğası hakkında daha temel soruları da gündeme getirir: Algılanabilir her sanal nesnenin artırılmış bir nesne olduğu iddia edilebilir. Bunun nedeni, algılanabilen her sanal nesnenin, nesneyi algılamamızı sağlayan bir fiziksel karşılığı olmasıdır. Örneğin, sanal bir güneş, bir AR başa takılan ekranda pikseller aracılığıyla bir katılımcıya gösterilebilir ve sanal yağmur, yağmur damlalarının sesiyle temsil edilebilir. Güneş ve yağmur böylece ışık veya ses şeklinde fiziksel bir temsile sahiptir. Bu düşünce çizgisini takip edersek, her sanal nesne aslında artırılmış bir nesnedir ve tamamen gerçek ile tamamen sanal arasındaki bir spektrumda bir yere düşer (Shraffenberger, 2018: 169).

Shraffenberger artırılmış nesnenin hem sanalı hem de gerçeği birleştiren bir nesne olduğuna vurgu yapmaktadır. Burada sanal nesnelere fiziksel özelliklerle genişletilmesi³⁸ ve fiziksel nesnelere de sanal özelliklerle genişletilmesi sonucunda ortaya çıkan yeni nesneye artırılmış nesne denildiği görülür. Fakat Shraffenberger yukarıdaki paragrafta, her sanal nesnenin aslında birer artırılmış nesne olduğuna yaptığı vurgu kusurlu görünmektedir, çünkü konuyla ilgili yazdığı bölümün sonraki paragraflarında ve konuya dair diğer çalışmalar göz önüne alındığında (Bau ve Poupyrev, 2012; Dacjuk, 2008: 218-231; Chalmers, 2017), burada her sanal nesnenin artırılmış nesne olmadığı gözükmektedir. Şöyle ki Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal nesnelere haricindeki sanal nesnelere, örneğin Sanal Gerçeklik tabanlı sanal nesnelere, Artırılmış Gerçeklikteki sanal nesnelere aynı nitelikleri taşımamaktadır. Herhangi bir sanal nesne tasarımıyla amaçına göre nitelik kazanmaktadır, örneğin Sanal Gerçeklikteki bir sanal nesne fiziksel nesnelere ilişkili ya da doğrudan bağlantılı olmak zorunda değildir. Artırılmış nesnelere ise “[Hem] sanal nesnelere fiziksel özelliklere sahip olarak genişletmeyi [hem de] fiziksel nesnelere sanal özelliklerle genişletmeyi” amaçlamaktadır (Shraffenberger, 2018: 168). Bu doğrultuda Şekil 18’de de gösterildiği gibi artırılmış nesnelere, sanal nesnelere fiziksel nesnelere sentezini, kesişim kümesini oluşturmaktadır. Artırılmış nesnelere ne kendi başlarına sadece fiziksel nesnelere tamamı ne de sadece sanal nesnelere tamamıdır; bu iki nesne türünü birleştiren ve nesneye yeni bir ontolojik boyut kazandıran nesnelere dir.

³⁸ Sanal nesnelere oluşturulma aşaması ve kazandığı anlamlarla ilgili detaylı bilgi için 1.2.2.2 Sanal Varlıklar alt başlığına bkz.



Şekil 18: Shraffenberger'in artırılmış nesne kavramından uyarlanmıştır (2018: 169).

Sanal ve gerçek arasındaki ilişkide artırılmış nesnelere söz konusu olduğunda, sanal, fiziksel bir nesneye yeni nitelikler ekler; fiziksel nesnelere de sanal nesnelere yeni nitelikler ekler. Dolayısıyla artırılmış nesnelere sanal ve gerçek arasındaki etkileşimleri artırdığı ve genişlettiği söylenebilir. Sanal nesnelere etkileşim sadece sanal dünyada, fiziksel nesnelere etkileşim de sadece fiziksel dünyada iken artırılmış nesnelere etkileşim hem sanal dünya hem de fiziksel dünyadadır. Ayrıca bazı çalışmalar (Hugues vd. 2011; Ruhl ve Lamers, 2011: 109; Bau ve Poupyrev, 2012; Chalmers 2017; Shraffenberger, 2018: 169) dikkatlice incelendiğinde artırılmış nesnelere, tıpkı fiziksel nesnelere gibi fiziksel dünyaya kuvvet uyguladığı ve bu sayede sanal ve gerçeğin birbirlerini fiziksel olarak etkileyebileceği ifade edilebilir. Gerçek bir rüzgârın ve fiziksel bir ortamın sıcaklığının sanal yapıları hareket ettirebilmesi ve aynı şekilde sanal içeriklerin de fiziksel içerikleri hareket ettirebilmesi buna örnek olarak gösterilebilir (Shraffenberger, 2018: 171). Artırılmış nesnelere duyusal olarak tüm duyularla algılanabilir olması diğer sanal nesnelere farkını, bilgisayar tarafından üretilen içerikler olması bakımından da diğer fiziksel nesnelere farkını ortaya koymaktadır.

Dahası artırılmış nesnelere tüm duyular tarafından algılanabilir olması; yani görsel, işitsel, dokunsal, tat ve kokusal yönlerinin olması, ontolojik açıdan bu nesnelere fiziksel nesnelere yaklaştırmaktadır. Öyle ki fiziksel nesnelere de aynı nitelikleri vardır. Bu durum M. Heim'in konuya dair kaleme aldığı (1994; 2014) iki eserinden yola çıkarak analiz edilecek olursa: Bilgisayarların, sayısallaştırılmış nesnelere ve kodları tanınabilir

canlı fenomenler olarak simüle ettiği ifade edilebilir. Heim'e göre alfabetik olarak kabul ettiğimiz yazı ve sayılar sanal alanlarda sanal fenomenlere dönüşürler. Matematik-fiziğin sayısal verileri yeni varlık alanında olgusal verilere evrilir. Yeni sayısallaştırılan bu olgular, fiziksel gerçekliklerin birçok özelliğine benzer bir durum kazanır ve bu durum yeni bir tanımlayıcı terime ihtiyaç duyulmasına sebep olur. Bu ihtiyaç doğrultusunda artık sanal bir nesne ya da sanal bir varlık işlevsel bir nesne ya da işlevsel bir varlık haline dönüşür. Hatta Heim'in deyimiyile herhangi bir sanal olmayan varlık sanal bir ortamda üç boyutlu bir nesne olarak yeniden üretilebilir.

Bu doğrultuda Vilanova'nın da ifade ettiği gibi Artırılmış Gerçekliğin sanal ve fiziksel nesnelere birleştirerek oluşturduğu, yeni artırılmış nesneyle sanal bir nesneyi somut bir nesneye dönüştürdüğü ileri sürülebilir. Böylece Artırılmış Gerçeklikteki sanal varlıklar tıpkı "Fiziksel varlıklar kadar somut ve fiziksel" bir görünüm kazanırlar (Vilanova, 2017: 56). Bir önceki başlıkta, bölüm 2.2.1'de incelenen artırma ve algı arasındaki ilişkiden de hareketle Artırılmış Gerçeklikteki artırılmış nesnelere bu durumunu analiz edebilmek için şu şekilde bir çıkarıma varılabilir:

- (1) Duyusal nesnelere somut varlıklardır.
- (2) Artırılmış nesnelere duyusal nesnelere.
- (3) O halde artırılmış nesnelere somut varlıklardır.

Bir nesnenin somut³⁹ bir şekilde varlığının ispatı duyusal olarak algılanmasına bağlıdır (Rettler ve Andrew, 2017). Peki artırılmış nesnelere de duyusal olarak algılanırsa durum nasıl olur? Artırılmış nesnelere de somut varlıklar olur mu? Yukarıdaki çıkarıma bakıldığında (3) sonuç öyle görünmektedir. Fakat buradaki duyusal algılama için nesne ve özne arasında ara bir duruma ihtiyaç vardır. Tıpkı ileri derecede miyop birinin fiziksel bir nesneyi görebilmesi için gözlüğe ihtiyacı olduğu gibi, sanal nesneyi görebilmek için de AR gözlüğüne ihtiyaç vardır. Ya da retina hasarı yüzünden görme yeteneğini

³⁹ Nesnelere algılanabilen varlıklardır ve algılanan varlıklar da somut kategoriye girmektedir. Örneğin pastırmayı görür, koklar, dokunur ve tadabiliriz. Duyu organlarımızla onun varlığını deneyimleriz. Soyut ve somut varlıklar hakkında daha detaylı bilgi için Bradley Rettler ve M. Bailey Andrew (2017) tarafından kaleme alınmış *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* adlı ansiklopedideki *Object* başlıklı çalışmaya bkz.

kaybetmiş birine takılan Biyonik Gözlük⁴⁰ sayesinde fiziksel nesnelere görebilmesi gibi, AR gözlüğünün takılmasıyla da artırılmış nesnelere görebilmektedir.

Dolayısıyla (3) artırılmış nesnelere duyusal özelliklere sahip olması bakımından somut varlıklar olduğu ileri sürülebilir. Shraffenberger (2018: 90-96) konu hakkında yazdığı çalışmada bu durumu detaylıca analiz ederek doğrular. Ona göre AR'deki sanal nesnelere duyusal olarak algılanabilen somut varlıklardır. Shraffenberger (2018: 94) sanal nesnelere algılanabildiğini dokunma örneği üzerinden şu şekilde belirtir: “Bu giyilebilir cihaz, katılımcıların aslında boş bir bardak tutuyor olsalar da gerçek bir bardaktaki suyun dalgalanmasını algılamalarını sağlayan parmak uçlarından oluşuyor.” Çeşitli sensörler ve elektro manyetik titreşimler sayesinde bu dokunma hissi sağlanmış olur. Böylece Shraffenberger'e göre sanal bir nesne somut olarak algılanır. Nasıl ki fiziksel fenomenlerin varlığı duyusal algılamalarla hissediliyorsa, Shraffenberger eş değer biçimde sanal şeylerin de varlığının duyusal algılamalarla hissedildiğini ve bu yüzden onların da somut şeyler olduğunu belirtmektedir (2018: 94).

Diğer yandan böyle bir çıkarım (3), mantıksal açıdan sorun teşkil etmez; ama burada dikkat edilmesi gereken konu, bölüm 2.1'de de değinildiği gibi, Milgram ve Kishino'nun (1994: 1324) doğrudan ve dolaylı görüntü⁴¹ üzerine söyledikleridir. Onlara göre gerçek görüntü doğrudan algılanırken sanal görüntü ise dolaylı yoldan elde edilmektedir. Yani artırılmış nesnelere bilgisayar tarafından oluşturulduğunu ve bilgisayar grafikleriyle zenginleştirildiğini ifade etmektedirler. Bu durumda artırılmış nesnelere doğasını hem sanal içerikler hem de fiziksel içerikler oluşturmaktadır. Artırılmış nesnelere duyusal nesnelere olduğunu ifade etmek doğru olsa da bu ifade bu nesnelere doğasını açıklamak için yetersiz görünmektedir. Yine burada şöyle bir problem ortaya çıkar: Artırılmış nesnelere doğası hem fiziksel hem de sanal ise, bu durumda bu iki gerçekliğin doğasını ne oluşturur? Böyle bir problem, birincisi fiziksel nesnelere doğasını ikincisi ise sanal nesnelere doğasını incelemek bakımından iki türlü analiz gerektirir. İlk analiz tezin birinci bölümünde materyalizm ve idealizm başlıkları

⁴⁰ Biyonik Gözlük hakkında detaylı bilgi için bölüm 2.1.2'ye bkz.

⁴¹ Doğrudan ve dolaylı görüntünün şekil üzerindeki gösterilme biçimiyle ilgili bölüm 2.1'de yer alan Şekil 10'a bkz.

altında detaylıca yapılmıştır; buradaki sonuca göre fiziksel nesnelerin doğası materyalist geleneğe göre maddi bir özden kaynaklanırken idealist geleneğe göre idea/lara dayandırılmaktadır.⁴² İkinci analiz yani sanal nesnelerin doğası ise bölüm 1.2.2.2’de detaylıca yapılmıştır; kısacası sanal nesnelere sayısal kodlar, komutlar ve grafik sistemleriyle bilgisayar tarafından oluşturulan verilerdir. Sanal nesnelerin fiziksel dünyada doğrudan bir karşılığı yoktur, onlar dolaylı olarak bir arayüz aracılığıyla algılanabilirler. İşte tam da bu noktada Chalmers sanal varlıkların kaynağının doğrudan ne materyalist ne de idealist bir geleneğe indirgemenin doğru olacağını ifade eder. Çünkü ona göre ikinci analizde belirtildiği gibi sanal nesnelerin kaynağı bilgisayar sistemlerine dayandırılmaktadır (2017: 349-350).

Dolayısıyla tüm bunlara atıf yapılarak bir ayağı fiziksel nesnelere diğer ayağı da sanal nesnelere uzanan artırılmış nesnelerin doğası; fiziksel nesnelere bakımından materyalizm ve idealizm, sanal nesnelere bakımından da bilgisayar sistemlerine atfedilebilir. Söz konusu artırılmış nesnelerin varlığı, bir yanda fiziksel nesnelerin sanal içeriklerle artırılmasına diğer yanda da sanal nesnelerin fiziksel içeriklerle artırılmasına bağlıdır. Tüm bunlar dikkate alındığında, artırılmış nesnelerin fiziksel nesnelere etkisinde duyuşal sonuçlarının da olduğu açıktır. Örneğin görme engelliler bölüm 2.2.1’te değinildiği üzere, fiziksel nesnelere titreşim sensörleri sayesinde dokunsal ya da işitsel olarak algılayabilmektedirler. Burada fiziksel nesnelerin kendisinin değil, duyuşal içeriğinin ve bilgisayar sistemleriyle etkileşiminin artırıldığı gözükmektedir (Liberati, 2016: 17). Tüm bunlar kısaca diyalektik açıdan değerlendirilecek olursa, fiziksel nesnelere tezi, sanal nesnelere anti-tezi ve artırılmış nesnelere de sentezi oluşturmaktadır. Diğer yandan artırma ve gerçeklik ilişkisinde, artırılmış nesnelerin yanında artırılan şeyin ortam olduğu fikrini savunanlar da mevcuttur. Peki gerçekten Artırılmış Gerçeklikte artırılan şey ortam mı?

2.2.3. Artırılan Şey Ortam mı?

Artırılmış Gerçekliğin (bölüm 2.1.2’de değinilen) iki türü, iki farklı ortamın değerlendirilmesine imkân tanır. Bilgisel Form fiziksel ortamların zenginleştirilmesine,

⁴² Konu hakkında detaylı bilgi için 1.1. Gerçeklik Kavramı ve Felsefe Tarihinde Gerçeklik başlığı ve alt bölümlerine bkz.

Duyusal Form da sanal ortamların duyuşsal olarak etkinleřtirilmesine fırsat vermektedir. Artırılmıř Gerçeklik sistemleri dūřünūldūđunde AR gōz lūđū ile Artırılmıř Gerçeklik ortamına dahil olma noktasında bir ōznenin sahip olması gereken iki bedeni vardır: Birincisi fiziksel ortamdaki bedeni, ikincisi ise sanal ortamdaki avatarı, yani sanal bedenidir. Bilgisel Formda fiziksel bedeni iin fayda sađlanırken Duyusal Formda sanal bedeni iin fayda sađlanmaktadır. Bilgisel Form fiziksel bedenin ortamını artırırken Duyusal Form da sanal bedenin iinde bulunduđu ortamları zenginleřtirmektedir. Bu erevede dūřünūldūđunde fiziksel ortamlar, iinde bulunduđumuz fiziksel gerekliđimizin, gūnlük aktivelerimizin gerekleřtiđi ısı, renk, řekil gibi deđiřkenleri kendinde barındıran dođal ve etkileřimli ortamlara karřılık gelirken; sanal ortamlar ise fiziksel ortamın tūm niteliklerini tařımakla birlikte bilgisayar tarafından oluřturulmuř yapay alanlara karřılık gelmektedir.

Dahası sanal ortamlar kendi ierisinde farklılık gōstermesi bakımından soyut ve mistik unsurları da barındırabilmektedir, bu ortamlar duyuşsal deneyime imkân vermekten ziyade kullanım alanına gōre gōrevleri deđiřiklik gōsterir. Fakat Artırılmıř Gerçeklik sistemleriyle oluřturulmuř sanal ortamlar ise artırılmıř ortamlardır. Artırılmıř ortamlar sanal ortamların ve fiziksel ortamların keřiřiminde yer alırlar. Tıpkı bōlüm 2.2.2'deki artırılmıř nesnelere gibi sanal ve fizikselin birleřtirilmesi sonucu oluřurlar. Kısacası artırılmıř ortamlar duyuşsal etkileřimlere imkân tanıyan fiziksel ve sanal ortamların bir araya getirildiđi bilgisayar tarafından ōretilen sentetik bir ortamlardır (Flynn, 2014: 13-15).

Artırılmıř ortamlar fiziksel ortamların bilgisayarlı ieriklerle artırılması ve sanal ortamların da duyuşsal ieriklerle zenginleřtirilmesi sonucu ortaya ıkarlar. Őrneđin antik kalıntıların yer aldıđı bir mūzede gezinen turist Bilgisel İerikli AR gōz lūđū ile yıkılmıř yapıların ierisinde gezinirken her bir yapının kendi dōnemine ait gōrūnūmūnū gōrebilmekte ve bunu sadece gōrūntū olarak deđil her bir antik kalıntının iřitsel, dokunsal ve diđer duyuşlara da imkân verecek řekilde deneyimini elde edebilmektedir. Antik ortamların kendi niteliklerine dair duyuşsal ieriklerle bilgi edinmesi sađlanmaktadır. Duyusal İerikli AR ortamlarında ise turist antik mūzeye gitmek yerine, sanal ieriklerle oluřturulan bu antik ortamların fiziksel herhangi bir ortamın ōzerine bindirildiđi artırılmıř bir ortamda duyuşsal deneyimler kazanmaktadır. Yani Duyusal İerikli AR'de, modern yapıyla inřa edilmiř fiziksel bir bina, sanal ieriklerle deđiřtirilerek sanal antik bir mūzeye

dönüştürülebilir. Böyle bir ortamda fiziksel olarak elinde cam bir bardağı tutan turist, sanal bedeniyle gümüşten yapılmış antik bir vazoya temas ettiğini görür; ya da ütöpik bambaşka bir mekânda deneyimler elde edebilir. Böylece fiziksel yapıdaki sadece bir ortam artırılmış ortamlarla her türlü kullanım ve deneyim alanına göre tasarlanıp geliştirilebilen; fiziksel dünyanın içeriklerini bilgisayar sistemleri tarafından zenginleştirebilen mekanlara dönüşür. Fiziksel ortamlar sanal ortamlarla yeniden inşa edilir ve fiziksel içerikler sanal içerikler aracılığıyla artırılmış olur (Bederson, 1995: 210-211; Yuen vd., 119-125).

Bölüm 2.1’de de vurgu yapıldığı üzere fiziksel dünyanın yasaları olduğu gibi sanal dünyaların da kendine özgü yasalarının bulunduğu kabul edilmektedir (Heim, 1994; Qvortrup, 2002; Kipper ve Rampolla, 2013). Bu çerçevede fiziksel bir ortamın sanal içeriklerle değiştirilmesi ya da zenginleştirilmesi fiziksel yasalara uyabileceği gibi bu yasalara uymak zorunda değildir. Artırılmış ortamlar fiziksel ortamların görünüşünü, seslerini, nesnelere, hislerini, tadını ya da kokusunu vb. tüm içerikleri değiştirebilmektedir. Bunların yanında fiziksel yasalar artırılmış ortamlarda hükümsüz kalabilir. Örneğin Shraffenberger’in (2018: 109) ima ettiği üzere fiziksel ortamlardaki sıcaklıklar, yer çekimi vb. bilimsel durumlar artırılmış ortamlarda benzer sonuçları vermek zorunda değildir. Artırılmış bir ortamda sanal bir su yüz derecede kaynamayabilir, hatta sanal bir ateş yakmak zorunda bile değildir. Tüm bunlar sanal ortamların tasarlanma amacına ve tasarlanan bu sanal dünyaların kendi yasalarına göre değişiklik göstermektedir. Fakat yine de burada dikkat edilmesi gereken nokta Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ortamlarında fiziksel yasaların geçerli olduğudur. Artırılmış Gerçekliğin bu türü fiziksel varlıkları değiştirmekten ziyade, onları bilgisel içeriklerle genişletir ya da tanımlar.

Konuya dair birçok araştırma incelenebilir. Örneğin A. Ruhl ve M. H. Lamers’in (2011) kaleme aldığı makale ile A. Ruhl’un (2013) kaleme aldığı makale fiziksel ortamların sanal simülasyonlarla başkalaştırılabileceğini ortaya koyar. Bu çalışmalar incelendiğinde kullanılan gelişmiş cihazlar sayesinde yer çekimi ve ivme ölçer gibi yasaların artırılmış ortamlarda değiştirilebileceğini gösterir. Burada sıvı veya yoğun şurup benzeri bir ortamda hareket eden kişi havadan farklı bir sanal bir ortamda, kendisine gösterilen ortamda bulunduğunu düşünmektedir ve bu sayede kullanıcılara çeşitli

deneyim alanları sunulmaktadır. Kısacası artırılmış ortamlarla çevremizdeki fiziksel uzayın deneyimli direncini dönüştürme olasılıkları vardır.

Diğer yandan artırılmış ortamların her geçen gün yeni teknolojilerle birlikte hayatımızı değiştirdiğini ima eden H. Papagiannis (2017: 25), çok yakın bir zamanda telefon ve tablet gibi cihazların ortadan kalkacağını ve artırılmış ortamlar sayesinde bu cihazların ekranlarına dokunmak yerine havada asılı kalabilecek sanal nesnelere dokunarak teknolojik ihtiyaçların giderilebileceğini vurgular. Böylece AR gözlükleri telefon ya da tabletlere olan ihtiyacı kaldırarak, fiziksel ortamlar sanal birer ekrana dönüşecektir.

Diğer yandan bölüm 2.2.1.3'te, Dokunsal Artırma başlığında değinildiği üzere Bau ve Poupyrev'in açıklamaları fiziksel ortamları hangi yöntemlerle artırılmış ortamlara dönüştürebileceğimizi göstermektedir. Özellikle bu bölümde yer verdiğimiz Şekil 17'deki görsel incelendiğinde Bau ve Poupyrev'in (2012: 3) Artırılmış Gerçeklikte dokunsal algılamayı dışsal ve içsel olarak iki şekilde kategorize ettikleri görülür. Burada artırılmış ortamlar oluşturma noktasında dışsal algılamının etkisi üzerinde durulabilir. Hatırlanacağı üzere dışsal algılamayla fiziksel ortamda bulunan nesnelere gelişmiş elektrik sistemleri entegre edilerek her bir nesneye elektrik etkisi verilmektedir. Böylece AR gözlüğü ile böyle bir ortama giren kişi, fiziksel ortamdaki elektrik entegre edilmiş bir nesneye temas ettiğinde ona sanal dünyadaki gösterilen nesnenin sertlik ya da yumuşaklık, sıcaklık ya da soğukluk gibi çeşitli nitelikleri elektrik şiddetine göre ayarlanabilmektedir. Bu alt yapıyla oluşturulmuş bir fiziksel ortam tasarlanan sanal dünyanın türüne göre deneyim imkanları tanımaktadır; böylelikle sadece bir fiziksel ortamla istenildiği miktarda artırılmış ortamlar oluşturulabilmektedir.

Tüm bunların yanında pratik ve hayali olmak üzere iki farklı artırılmış ortamların olabileceğini ima eden Olivier Hugues ve arkadaşları, pratik kısmında artırılan şeyin içerikle ilgili olduğunu, hayali ortamlarda ise artırılan şeyin sadece gerçek ile sanal olanı ilişkilendirdiğini vurgulamaktadırlar. Yani ilkinde içerik hakkında bilgi verilirken ikinci türde ortamın artırılması söz konusudur. Genel olarak değerlendirilecek olursa onlara göre artırılmış hayali ortamlar, gerçekten var olan hakkında bilgi sahibi olmak, anlamak ve hatta hareket etmekle ilgili değil, sanal olarak gerçek bir ortamı sanal görüntülerle veya sanal bir ortamı gerçek görüntülerle birleştiren olası bir dünya yaratmakla ilgili bir

durumdur. Dolayısıyla böyle tasarlanmış AR ortamları fiziksel dünyadan uzaklaşmak, günlük kaygınlardan kaçınmak için olanaklar tanımaktadır. (Hugues vd. 2011: 54-57).

Dolayısıyla tüm bu çalışmalar analiz edildiğinde Artırılmış Gerçeklik tabanlı ortamlarda, artırmanın fiziksel içerikleri tanımlayan ve genişleten sanal içerik biçimini aldığı gözükmemektedir. Bununla birlikte artırmanın başka biçimleri de aldığı görülür, örneğin fiziksel dünyayı dönüştürebilir veya küçültebilir. Sonuç itibariyle P. Zhai (1998: 204) ve Qvortrup'un (2002: 15) da ifade ettiği üzere artırılmış ortam ontolojik olarak şu anda içinde bulunduğumuz fiziksel ortamlarla paralellik gösterebilmektedir. Çünkü içindeki nesnelere etkileşime girebilir ve böylece tıpkı fiziksel dünyada yapabildiğimiz gibi fiziksel süreçleri etkili bir şekilde manipüle edebiliriz.

2.2.4. Artırılan Şey Gerçeklik mi?

Artırılmış Gerçeklikte artırma ve gerçeklik arasındaki ilişki artırılan şeyin gerçeklik olduğu yönünde bir analizle değerlendirilecek olursa burada, bazı önemli felsefi problemler ortaya çıkmaktadır. Gerçekliğin artırılması ne gibi bir artırmaya maruz kalır ya da gerçekliği artırmak onto-epistemik boyutta mümkün müdür? Ya da tüm bunların dışında artırılan şey gerçekliğin kendisinden ziyade, görünümünün artırılması şeklinde yorumlanabilir mi? Söz konusu konuya dair açıklamalar ve Artırılmış Gerçekliğin yapısı incelendiğinde artırılan şeyin ne olduğu Artırılmış Gerçekliğin iki türü etrafında analiz edildiği gözükmemektedir (Milgram ve Kishino, 1994; Heim, 1994; Hugues vd. 2011; Yuen vd., 2011; Kipper ve Rampolla, 2013; Shraffenberger, 2018; Chalmers, 2022).

Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikte fiziksel gerçekliğin, Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ile de sanal gerçekliğin artırıldığı ifade edilebilir. Bilgisel Form fiziksel gerçekliği bilgisayar içeriklerle zenginleştirmekte ve fiziksel gerçekliği anlamlandırmada yeni bir form kazandırmaktadır. Duyusal Form ise sanal şeylerin gerçekliğini duyusal olarak artırmakta ve bu sayede fiziksel olana yakınlaştırarak onun niteliksel olarak gerçekliğini zenginleştirmektedir. Artırılmış Gerçekliğin ilk türünde fiziksel gerçeklik sanal içeriklerle artırılırken ikinci türünde ise sanal gerçeklik fiziksel içeriklerle artırılmaktadır (Bederson, 1995: 210; Yuen vd., 2011). Ve yine artırılmış nesne ve artırılmış ortamlarda olduğu gibi Artırılmış Gerçeklik de sanal ve gerçeğin kesişimini oluşturmaktadır. Bölüm 2.1'de gösterildiği üzere, Milgram ve Kishino'nun gerçeklik-

sanallık şeması, Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek karşısında bulunduğu konumu göstermektedir (Milgram ve Kishino 1994: 1321)

Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklikte artırma ve gerçeklik arasındaki ilişki analiz edilirken burada göz önünde bulundurulması gereken nokta gerçek ile nasıl bir gerçekliğin kast edildiğidir. Fiziksel bir gerçekliğin mi, sanal bir gerçekliğin mi yoksa kendi başına bir gerçekliğin mi kast edildiği önemlidir. Tezin birinci bölümü ve 2.3 başlıklı alt bölümü incelendiğinde Artırılmış Gerçekliğin felsefi temelleri İlk Çağlara kadar götürülebilirken olgusal olarak Artırılmış Gerçeklikle neyin kast edildiği D. Chalmers'ın (2017: 349-350) da vurgusuna paralel olarak kaynağı bilgisayar sistemlerine dayandırılan sanal şeylerle açıklanabilir. Artırılmış Gerçeklikte artırılan gerçeklik temel dayanağını sanal içeriklerde bulmaktadır. Söz konusu sanal gerçeklikler incelendiğinde ilk olarak Sanal Gerçekliğin ve ardından Artırılmış Gerçekliğin ortaya çıktığı görülür. Bu temelde Sanal Gerçeklikle ortaya çıkan içerikler fiziksel gerçekliğe daha da yakınlaştırılmak ve onun gerçekliğini daha da artırmak için geliştirilen bu sisteme Artırılmış Gerçeklik denilmiştir (Milgram vd., 1994: 283-284; Milgram ve Kishino 1994: 1321-1326).

Bu noktada Artırılmış Gerçekliğin, fiziksel gerçekliğin kendisini tamamen değiştirmek yerine, onu sanal ile zenginleştirdiğini ve tamamladığı ifade edilebilir (Azuma, 1997: 355-360). Ronald Azuma'ya göre Artırılmış Gerçeklik, sanal gerçeklikle fiziksel gerçekliğin birleştirilmesi ya da fiziksel şeylerin üzerine sanal içeriklerin bindirilmesiyle oluşmaktadır. Ona göre burada oluşan sanalın artırılmış yeni formu gerçeği değiştirmez, aksine onu tamamlar, onu daha anlaşılır ve algılanır bir düzeye indirir. Kısacası Azuma'ya göre Artırılmış Gerçeklikte artırılan şey, sanalın gerçekliğinin artırılmasıdır; burada gerçek zamanlı bir formda sanal ve gerçek bir arada yer almaktadır.

Diğer yandan H. Papagiannis (2017: 106) konuya farklı bir açıdan yaklaşarak Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek arasındaki sınırı kaldırarak zamanla artırılmış içeriklerin doğal karşılanacağını ve Artırılmış Gerçekliğin yeni bir gerçeklik imkânı sunduğunu ifade etmektedir. O, bu sayede gerçekliğin yanında asıl artırılan şeyin, her yönüyle insanın kendi doğası olduğunu şu şekilde açıklamıştır (2017: 106):

Belki de yakın gelecekte, burada göreceğimiz gömülebilir (vücudunuzun içine gömülü küçük bilgi işlem cihazları) örneklerinin işaret ettiği gibi, teknoloji fizyolojimizin bir parçası olduktan ve biyolojimize entegre olduktan sonra “doğal” hale gelecek ve teknoloji biz haline gelecek; artık ayrılık yok, biz artırılmış insanlarız.

Dolayısıyla Papagiannis’in (2017) bu konudaki çalışmalarına bakıldığında onun Artırılmış Gerçekliği, gerçekliğin bir parçası olarak değil yeni bir gerçeklik alanı olarak gördüğü söylenebilir. Gerçekliğin artık yeni bir form kazandığının ve bunu Artırılmış Gerçeklik sistemleri sayesinde elde ettiğimiz altını çizmektedir (2017: 1):

Yeni bir gerçekliğe girmek üzeresiniz. Burada dünya; bağlamınıza, tercihlerinize ve ihtiyaçlarınıza göre şekil değiştirerek size göre artar. Gerçeklik şekillendirilebilir, değişken ve son derece kişiselleştirilebilir hale gelir; hepsi sizin tarafınızdan tanımlandı ve yönlendirildi. Tüm dünya anında tercüme edilebilir hale gelir, iletişim engellerini aşar ve görmeyi, duymayı, dokunmayı ve tatmayı yepyeni kılan yeni bir duyuşal farkındalık yaratır. Analog dünyanın kuralları artık geçerli değil. Giyilebilir bilgisayarlar, sensörler ve akıllı sistemler, insan yeteneklerimizi genişletiyor ve bize süper güçler veriyor. Bu yeni [gerçeklik] Artırılmış Gerçekliktir.

Papagiannis’e göre fiziksel gerçeklik Artırılmış Gerçeklik sayesinde sanal içeriklerle geliştirilmiş ve değiştirilmiş bir gerçekliğe evrilmiştir. O, Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle artık fiziksel gerçekliğin daha da derinlerine dalınabileceğini ve bunu yaparken de fiziksel gerçeklikten uzaklaşmadan ona daha da bağlı kalacağımızı ifade etmektedir. Dolayısıyla ona göre, Artırılmış Gerçeklik fizikseli sanal içeriklerle değiştirir ama oluşan bu yeni gerçeklik alanı, Sanal Gerçeklik gibi gerçeği tamamen simüle eden bir yapının aksine fiziksel gerçekliğin gerçekliğine zarar vermez, gerçekliği daha net görmemize imkân tanır (2017: 2).

Benzer biçimde Artırılmış Gerçekliğin fiziksel gerçekliği artırdığını ifade eden Javier Vilanova (2017: 47) küçük varlıkları, şeyleri, algılama eşiğimize yükselterek onları algılamamızı sağlayan büyüteç örneği verir. Ona göre AR gözlükleri ya da lensleri fiziksel içerikleri sanal içeriklere dönüştürerek ve onları algılama eşiğimize indirgeyerek fiziksel gerçeklikleri kavramamızı sağlar. Örneğin görme engelli bir kişinin AR cihazları sayesinde dokunsal geri dönüşlerle nesnelere uzaklık ve yakınlık durumunu algılayabildiği ve bu sayede içinde bulunduğu fiziksel gerçekliğe dair fikir edinebildiği düşünülebilir. Papagiannis’in de (2017:16) vurguladığı Artırılmış Gerçeklik tabanlı titreşim sensörleri sayesinde, titreşimin yoğunluğu, bir nesnenin ne kadar yakın olduğuyula orantılıdır. Bir nesne çok yakındaysa titreşim daha güçlüdür ve daha uzaktaysa daha

düşüktür. Tüm bu yaklaşımlardan hareketle nasıl ki gözlükler görme engelli birine yapay olmayan bir gerçekliği gösterebiliyorsa sanal gözlüklerin de gerçekliğin yeni bir görünümünü gösterdiği ifade edilebilir. Bu temelde AR gözlüklerinin artırılmış sanal nesnelere, artırılmış sanal varlıkları ve artırılmış sanal dünyayı algılamaya neden olduğu anlaşılır. Kısacası sanal gözlükler sanal körlüğümüzü ortadan kaldırmış olur.⁴³

Dolayısıyla Artırılmış Gerçekliğin sanal nesnelere olabildiğince gerçek hale getirmeye odaklandığı, sanal ve gerçek arasında etkileşimli bir imkân yakalayarak birçok kolaylıklar sağladığı ve iki gerçeklik alanını birleştirerek bölüm 2.1.4'teki şekilde de gösterildiği gibi, gerçekliğe yeni bir görünüm kazandırdığı düşünülebilir.

2.2.5. Değerlendirme

Artırma ve gerçeklik ilişkisi Artırılmış Gerçeklik Felsefesinin en önemli problemlerinden biridir ve üzerinde çok farklı tartışmaları sürdürmektedir (Shraffenberger, 2018: 23). Detaylıca analiz edildiğinde konunun özünün metafizik kaynaklı gerçeklik tartışmalarına dayandığı görülmektedir. Fakat birinci bölümün 1.1. Gerçeklik Kavramı ve Felsefe Tarihinde Gerçeklik başlığında da detaylıca üzerinde durulduğu gibi gerçekliğin ontolojik yapısı özünde ne ise odur. Yani materyalist gelenek için gerçeklik maddi bir özden kaynaklanırken idealist gelenek için de gerçekliğin idea olduğu söylenebilir. Tüm bunların yanında Hughes ve ark. (2011) tarafından, “Gerçeklik zaten her şey olduğu için gerçekliğin artırılmayacağı” dile getirilmiştir. Ayrıca Chalmers’ın (2017: 349-350) yaklaşımı, felsefi arka plan göz önüne alınsa da konuyu farklı bir noktaya taşımıştır. Burada artırma ve gerçeklik arasındaki ilişkinin bilgisayar sistemleri tarafından oluşturulan sanal içeriklerle fiziksel gerçeklik arasındaki ilişkide aranması gerektiğini göstermiştir. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklik Felsefesi, sanal ve gerçek arasındaki ilişkilerle ilgilenen bir felsefe olarak düşünülebilir.

Artırma konusu algısal boyutta değerlendirildiğinde işitsel ve dokunsal artırmada olduğu gibi koku ve tatsal artırmalar da elektronik uyarımlarla sanal özneye bu duyular verilmektedir. Böylece sanal öznenin sanal ve gerçek arasındaki sınırı ortadan

⁴³ AR'deki dokunsal etki ve görsel artırmayla ilgili detaylı bilgi için 2.2.1. Artırılan Şey Algı mı? başlıklı bölüme bkz.

kaldırabilmesi için geliştirilen sanal uyaranlar fiziksel dünyaya bağımlı kalmayı azaltır ve bu noktada Artırılmış Gerçekliği Sanal Gerçeklikle aynı statüye taşıma noktasında bir gelişme dikkat çekmektedir. Böylece Artırılmış Gerçeklik ortamları oluşturmak için fiziksel ortamlara ihtiyaç azaltılabilir.

Artırma ve gerçeklik ilişkisinde bu bölüme kadar sanal içeriğin fiziksel dünyayı ve fiziksel dünyanın sanal öğeleri etkileme olasılıkları tartışılmıştır. Sonuç olarak Artırılmış Gerçekliğin, tıpkı bölüm 2.1.2’de AR gözlüğü ve Biyonik Gözlük arasındaki ilişkide olduğu gibi (Ro vd., 2018; Suvvari vd., 2021), sanal ve gerçeklik arasındaki ilişkinin bir ürünü olduğu değerlendirilmiştir. Artırılmış Gerçeklik sanal gerçekliğin ve fiziksel gerçekliğin bir arada yer aldığı, fizikselin sanal ile sanalın da fiziksel ile artırıldığı bir gerçekliktir.

Detaylıca incelendiğinde ve kendi başına var olan gerçekliğin varlığı kabul edildiğinde sanal nesnelerin gerçekliğin kendisini artırmadığı, gerçekliğe ontolojik anlamda bir katkısının olmadığı görülür. Çünkü bizim ona verdiğimiz değerler ya da ona yüklediğimiz anlamlar onun varlığını etkilemez. Fakat yine de burada altı çizilmesi gereken temel nokta, insan zihni için gerçekliğin komplike bir yapıda olduğudur. İnsan gerçekliğin kendisini, kendi başıncasını, doğrudan kavrayamaz. Bu yüzden yıllardır gerçekliğin peşinde koşan insanlık tarihi gerçekliğe dair farklı düşüncelerle doludur. Gerçeklik saf olandır; ama insan zihni onu komplike bir yapıya sokar. Şekil 14’te de görüldüğü gibi gerçeklik ortada yanan bir mum ışığı iken insanlar kendi renkli pencerelerinden onu farklı renklerde kavrarlar; kimi mavi, kimi kırmızı, kimi sarı, yeşil, mor vb. biçimde görür. Ve herkes ya da her toplum kendi gördüğünün gerçeklik olduğunu düşünür, böylece gerçekliğe dair komplike bir senaryo başlamış olur. Aslında mavi de kırmızı da sarı da vb. mum ışığının yansımasından başka bir şey değildir. Tıpkı gölgenin de görünüşün de, rüyanın da, sanalın da, Artırılmış ve Sanal Gerçekliğin de gerçekliğin bir görünümü olduğu gibi. Gerçekliğin ışığı ortada kendi halindedir ama diğer renkleri kendi pencerelerimizden bizler inşa ederiz: Görünüşleri, rüyaları ve sanal varlıkları zihnin inşa ettiği gibi. Ama yine de mumun beyaz ışığının olduğu kadar diğer renklerin de kendi varoluş biçimi vardır; beyazın varoluşu kendi başıncadır, diğer renklerin varoluşu da zihnimizin inşasına bağlıdır. Tıpkı kendi başına var olan gerçekliğin yanında bir fenomen olarak inşa edilen görünüşler ve sanal şeyler gibi. Görünüşler algılamamanın, deneyimin ürünü kısacası insana dair ürünlerdir; sanal nesnelerin durumu da buna benzerdir.

Dolayısıyla Javier Vilanova'nın (2017: 56) konuya dair vurgusuna paralel olarak gerçekliğin kendine ait bir ontolojisinin olduğu gibi sanal varlıkların da kendine ait bir ontolojisinin olduğu söylenebilir. Hem gerçekliğin hem de sanalın kendi formları kendi varoluş biçimleri vardır.

Özetlemek gerekirse Artırılmış Gerçeklikte artırma ve gerçeklik arasındaki birliktelik Artırılmış Gerçekliğin iki formuna bağlı olarak iki yönde gerçekleşmektedir. Bir yanda fiziksel şeyleri artıran Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik diğer yanda sanal şeyleri artıran Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik yer almaktadır. Fakat burada artırılan şeyin algı mı, nesne mi, ortam ya da gerçeklik mi olduğunu tespit edebilmek için Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş sanal dünyanın içeriğine bakılması gerekmektedir. Çünkü artırma durumu sanal dünyanın formuna göre değişiklik göstermektedir. Sanalın ilişkili olduğu şeyin artırdığı göze çarpar. Daha da önemlisi, sanal ve gerçek birbiriyle ilişkilidir, birbirine eklenir ve birbirini artırır. Bu durum bir yörünge gibi sanal ve gerçeği döndürür. Bu yörünge sırasında, diğerlerinin yanı sıra, sanalın belirli bir fiziksel nesneyi artırdığı, sanalın genel ortamı artırdığı, fiziksel gerçekliği artırdığı vb. senaryolarla karşılaşmak mümkündür. Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklikte artırılan şey, ancak oluşturulan sanal dünyanın formuna göre tespit edilebilmektedir.

2.3. Artırılmış Gerçeklikte Özne ve Nesnenin Doğası Üzerine

Bu bölümde Artırılmış Gerçekliğin doğasını anlamaya ve Artırılmış Gerçekliğin ne olduğu sorusuna yanıt vermeye çalışılmıştır. Peki, Artırılmış Gerçeklik nedir, onun doğası hakkında neler söylenebilir? Artırılmış Gerçeklikte öznenin durumu, nesnelere aldığı konum ve gerçekliğin kendi doğasına dair neler ifade edilebilir? Bu bölüm bu sorular ve bu sorulara dair ortaya atılan düşünceler etrafında analiz edilmiştir.

Konuya dair çalışmalar araştırıldığında Artırılmış Gerçekliğin doğası kendi doğasından dolayı: (1) Yapısal ve (2) Formel olarak iki açıdan değerlendirilebilir. Yapısal açıdan bakıldığında Artırılmış Gerçeklik bir teknolojik ürün olarak kabul edilmiş ve Formel açıdan bakıldığında ise (2) Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek arasındaki bir ilişkiyle şekillendiği benimsenmiştir. Artırılmış Gerçekliğin yapısal değerlendirilmesi 'Artırılmış Gerçekliğin özü nedir, onun varlık kazanmasını sağlayan şeyler nelerdir?' şeklinde problemler etrafında biçimlenirken; Formel değerlendirilmesi de 'Artırılmış

Gerçekliğin formu nedir ve bu formun temel nitelikleri nelerdir?’ gibi sorular etrafında biçimlenir. Şimdi bu iki durumu Artırılmış Gerçekliğin doğasına dair tartışmalar etrafında analiz edelim.

(1) Yapısal açıdan Artırılmış Gerçekliğin doğasına yöneldiğimizde, karşılaştığımız ilk durum Artırılmış Gerçekliğin pek çok düşünür tarafından teknolojik bir ürün olarak değerlendirildiği görülmektedir. Örneğin, W. Piekarski ve B. Thomas (2002: 36) Artırılmış Gerçekliği “Bir kullanıcının fiziksel dünya görüşü üzerinde bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin üst üste bindirilmesi ve hizalanma süreci” olarak görürken, L. Rosenblum (2000: 39) “Bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin, şeffaf bir ekran kullanılarak gerçek dünyanın üzerine bindirilmesi” şeklinde görmektedir. Aynı şekilde F. Zhou vd. (2008: 193) Artırılmış Gerçekliği “Bilgisayar tarafından oluşturulan sanal görüntülerin gerçek zamanlı olarak fiziksel nesnelere tam olarak üst üste bindirmesine izin veren bir teknoloji” olarak tanımlamaktadırlar. Benzer biçimde Reiners vd. (1998: 31), “Artırılmış Gerçeklik, sanal nesnelere resimlerini gerçek dünyanın görüntülerine entegre eden bir teknoloji” olarak değerlendirirken G. W. Roberts vd. (2002: 1) “Dijital olarak depolanan bilgilerin gerçek dünyanın görünümü üzerinde grafiksel olarak üst üste bindirilmesine izin veren bir teknoloji” şeklinde tanımlar ve ayrıca S. Doyle vd. (1998: 147) de “Bir kullanıcının gerçek dünyaya bakışının bir bilgisayar modelinden üretilen ek bilgilerle geliştirildiği veya zenginleştirildiği bir teknoloji” olarak yorumlamaktadırlar.

Ayrıca Liberati’ye göre, Artırılmış Gerçeklik sadece kişinin eylemini şekillendiren bilgiler sağlayarak onun yaşamında yardımcı olan bir teknoloji değil, aynı zamanda kişinin kendi dünyasının parçalarına ulaşmasını sağlayan bir teknolojidir. Yani ona göre, yaşadığımız dünyayı farklı bir maddesellikte değiştirmemizi sağlayan Artırılmış Gerçeklik teknolojisi artık konuya sadece bilgiler aracılığıyla açıklık getirerek yardımcı olan bir şey değil, dünyanın yepyeni bölümlerini algılamamıza izin veren bir yapıdadır (Liberati, 2016: 28).

Tüm bu yorumlar etrafında Artırılmış Gerçekliğin, bilgisayar tarafından oluşturulan sanal görüntülerin uzamsal ve zamansal bir biçimde fiziksel şeylerle hizalandığı ya da örtüştüğü, yani sanal içeriklerin fiziksel içeriklerle birleştiği bir

teknoloji olduğu ifade edilebilir. Artırılmış Gerçekliğin uzamsal ve mekânsal bir yapıda olması onun etkileşimli ve gerçek zamanlı olmasının bir sonucudur.

Artırılmış Gerçeklik bölüm 2.2’de de ifade edildiği gibi artırılmış nesnelere, artırılmış ortam ve içeriklerden oluşur. Tüm bunlar özünde sanal varlıklardan meydana gelir, fakat yine de her sanal varlık artırılmış varlık değildir.⁴⁴ Örneğin artırılmış nesne özü itibarıyla sanal bir nesnedir ama Sanal Gerçeklikteki bir nesne gibi bir sanal nesne değildir. Bu iki nesne arasındaki en önemli fark artırılmış nesnelere hem kendine özgü komutlara dayanan kodlardan oluşması hem de uzamsal ve zamansal olarak fiziksel nesnelere örtüşmek zorunda olmasıdır (Piekariski ve Thomas 2004; Graham, 2013). Fakat Sanal Gerçeklikteki sanal nesnelere uzamsal ve mekânsal olarak fiziksel nesnelere örtüşmesi zorunlu değildir, fiziksel nesnelere tamamen simüle edilmiş bir alanda yer alabilirler. Peki bu artırılmış nesneyi özgün kılan kodlar ve örtüşme kavramları neyi ifade etmektedir, Artırılmış Gerçeklikteki komutlara dayanan kodlar ve örtüşme nedir?

Artırılmış Gerçekliğin kendine özgün bu durumunu en iyi şekilde Mark Graham ve ark. (2013: 222) “Teknoloji, bilgi ve kod aracılığıyla aracılık edilen ve belirli ve bireyselleştirilmiş uzay/zaman konfigürasyonlarında canlandırılan maddi/sanal bağlantı” şeklinde açıklamışlardır. Artırılmış Gerçeklik bilgisayar sistemleri tarafından sayısal komutlarla elde edilen kodların⁴⁵ görüntüye, sese vb. diğer duyuşsal içeriklere dönüşmesi sonucu oluşturulan sanal içeriklerin fiziksel içeriklerle gerçek zamanlı ve uzamsal olarak üç boyutlu bir formda örtüştüğü artırılmış içeriklerden oluşmaktadır.

Bu artırılmış içerikler sanal ve gerçek arasındaki bir ilişkinin sonucu olarak ortaya çıkar, dahası bu ilişki sanal ve fiziksel içeriklerin bir arada yer almasını sağlayan örtüşme kavramıyla açıklanabilir. Örtüşme kavramına dair birçok değerlendirme vardır. Örneğin sanal görselleştirmeye dair eserinde B. Thomas (2009: 105): "Bir kullanıcının fiziksel dünyayı ve sanal bilgiyi aynı anda görüntüleme süreci, bu sayede sanal bilgi fiziksel

⁴⁴ Sanal varlıklara ve sanalın diğer unsurlarına dair detaylı açıklama bölüm 1.2.2’de yapılmıştır, bu yüzden bu bölümde detaya girilmeyecektir. Ayrıca artırılmış nesne konusu da bölüm 2.2.2’de ele alınmış, detaylı bilgi için bkz.

⁴⁵ Bu kodlamalara dair fikirler için 2.1. Artırılmış Gerçeklik ve Felsefi Arka Planı alt başlığına bkz. Ayrıca sanal nesnelere bilgisayar sistemleriyle nasıl oluşturulduğuna dair açıklamalar için 1.2.2.2 Sanal Varlıklar bölümüne bkz.

dünya ile örtüşür" şeklinde ifade eder. Diğer yandan sanal içeriklerin doğru zamanda doğru konumda görünmesi gerektiği gerçeğini vurgulayan A. B. Craig (2013: 15) ise Artırılmış Gerçekliği, "Bilginin fiziksel dünyaya eklendiği ve dünya ile örtüştüğü bir ortam" olarak değerlendirir. Burada Craig'e göre (2013: 20) sanal içerikler "Fiziksel dünya ile hem uzamsal hem de zamansal bir örtüşme içinde" olmalıdır. Ayrıca Shraffenberger (2018: 21-22), "Sanal içeriğin gerçek dünya üzerine bindirildiği görüşüne ek olarak, sanal içeriğin gerçek 3D alanla uzamsal olarak bütünleştirildiği veya birleştiğine dair yaygın bir inanç da vardır. Bu uzamsal hizalamaya genel olarak örtüşme denir." biçiminde açıklayarak örtüşmenin başka hangi anlamlarda kullanıldığını analiz eder.

Sanal nesnelerin mekânda amaçlanan konumda görünmesi için, Artırılmış Gerçeklik sistemleri genellikle katılımcının görünümünü hesaba katmak, sanal nesnenin karşılık gelen bir görünümünü gerçek zamanlı olarak hesaplamak ve çok az gecikme ile görüntülemek zorundadır. Artırılmış Gerçeklikteki bir katılımcı hareket eder ve sanal görüntülerin fiziksel görüntülerle örtüşmesi çok fazla gecikmeyle olursa, sanal içerik yanlış konumda görünür ve geride kalır. Bu nedenle etkileşimli bir yapıda olan örtüşme mekânsal ve zamansal açıdan gerçek zamanlı bir formda olmalıdır. Doğru bir mekânsal örtüşme doğru bir zamansal örtüşmeyle birlikte hareket eder. Çünkü sanal nesneler, yanlış zamanda yanlış bir konumda görüntüleniyorlarsa, uzayda doğru konumda görüntülenmezler. Örneğin Artırılmış Gerçeklik ortamında AR sistemleriyle gezinen kişi fiziksel muzun sanal bir çilek olarak algılayabilmesi için, hareket anında sanal çilek görüntüsünün fiziksel muz ile aynı konumda örtüşmesi gerekmektedir, aksi takdirde artırılmış çilek nesnesi kusurlu bir formda meydana gelmiş olur.

Diğer yandan Piekarski ve Thomas örtüşme kavramının Artırılmış Gerçekliği özgün kıldığına ve sanal alanlar arasında daha spesifik bir noktaya taşıdığına dikkat çekerler. Onlara göre (2004: 164) "AR ve VR sistemleri bazı benzerlikler paylaşırsa da AR fiziksel ve sanal dünyaların örtüşmesini gerektirmesi bakımından benzersizdir." Dolayısıyla örtüşmenin bu zorunluluğu Artırılmış Gerçekliğin doğasını oluşturan en önemli unsurlardan biridir. Azuma ve arkadaşlarının (2001: 356) da vurguladığı bu durum, Artırılmış Gerçekliğin tanımını sanal ve gerçek arasındaki ilişki bakımından farklı bir noktaya taşımıştır. Örtüşme konusunda Artırılmış Gerçekliğe detaylıca bakıldığında bu

durumun kendisini iki formda gösterdiği görülür: Bilgisel örtüşme ve duyuşal örtüşme. Şimdi Artırılmış Gerçekliğin formel yapısını oluşturan bu iki örtüşme biçimine bakalım.

(2) Artırılmış Gerçeklik Formel olarak değerlendirildiğinde, bölüm 2.1.2’de de açıklandığı üzere kendi içerisinde iki ayrı form kazandığı görülmektedir: Bilgisel Form ve Duyusal Form. Bu iki formun en temel özelliği sanal ve gerçek arasındaki ilişki bakımından aldıkları pozisyonudur. Artırılmış Gerçekliğin sanal ve gerçek arasındaki konumu onun formunu belirlemektedir.

Bilgisel Form zamansal ve mekânsal bir alanda sanal bilgi nesnelere fiziksel içeriklerin üzerine ya da yanına entegre edilmesi, onlarla örtüşmesi sonucu oluşmaktadır. Yani bu form, “Kullanıcının gerçek dünya ile sanal bilgiyi (gerçek dünya ile örtüşen), aynı anda görüntüleme sürecidir, bu sayede sanal bilgi fiziksel dünya görüşüyle örtüşür.” (Thomas, 2009: 105). Ayrıca Bilgisel Forma sahip bir Artırılmış Gerçeklik, “Gerçek dünya bağlamının dinamik olarak tutarlı konum veya bağlama duyarlı sanal bilgilerle kaplandığı bir durum” olarak tanımlanabilir (Klopfer ve Squire, 2008: 205).

Duyusal Form ise fiziksel gerçekliğin duyuya dayalı sanal içeriklerle sanallaştırılmış formudur. Burada fiziksel içeriklerin üzerine sanal içeriklerin bindirilmesi ve sanal içeriklerin fiziksel içeriklerle örtüşerek duyuşal olarak farklı bir görünüm kazanması söz konusudur. Fakat buradaki sanallaşma sadece görsel olarak değil, diğer tüm duyuşal algıları da etkileyecek şekilde gerçekleşmektedir. Bölüm 2.2.1’de değinilen muz örneğindeki gibi, fiziksel bir muzun görüntüsünü, tadını, sertliğini ya da kokusunu sanal görüntü, tat, yumuşaklık ve kokuyla değiştirebilir; böylece fiziksel muzunu sanal bir çileğe dönüştürebiliriz (Hugues vd. 2011: 53; Shraffenberger, 2018: 94). Kısacası Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik, fiziksel içeriklerin duyuşal sanal kaplamalarla yani sanal içeriklerin duyuşal örtüşmeleriyle oluşturulduğu bir formel yapıdadır. Bu yüzden Artırılmış Gerçekliğin bu formunda etkileşimde bulunan bir kişi “Bilgisayar tarafından oluşturulan duyuşal girdiyle öğeleri artıran veya tamamlayan fiziksel, gerçek dünya ortamının bir deneyimi[ni]” (Spence ve Youssef 2015: 1) elde edebilmektedir.

Dolayısıyla Artırılmış Gerçekliğin doğasını değerlendirirken onun sadece bilgisayar sistemleri tarafından oluşturulmuş bir teknoloji olarak değil, aynı zamanda formel açıdan değerlendirilmesi gerektiği ve bu yüzden sanal ile gerçek arasındaki üç

boyutlu ve gerçek zamanlı bir etkileşim süreci olduğu göz önünde bulundurulmalıdır (Rosenblum, 2000; Piekarski ve Thomas, 2002). Bu genel eğilimlerin yanı sıra, artırılmış içeriklerin hangi formları alabileceği özetle ifade edilecek olursa; bilgisayarlı içerikli formların yanında işitme, dokunma, koklama, tatma ve görme gibi tüm duylara uygulanabilecek formları da alarak sanal ile gerçeğin birleşimine atıfta bulunduğu söylenebilir (Azuma vd., 2001: 34). Böylece tüm bunların sonucunda Shraffenberger'ın (2018: 34) aktardığı üzere; "Mevcut alemler içinde yeni bir gerçeklik, bir 'artırılmış gerçeklik' formu" meydana getirilmiş olur. Bu yeni gerçeklik katmanının yani Artırılmış Gerçekliğin doğası hem sanal hem de fiziksel bileşenlerden meydana gelmektedir (Neely, 2019: 16).

Diğer yandan *Spatial Augmented Reality* (2005: 23-92) adlı eserde Oliver Bimber ve Ramesh Raskar, herhangi bir filmi ya da dijital içeriği gösteren Televizyonun veyahut müzik çalan bir radyonun AR ekranı olmamasının nedenini *örtüşme* eksikliğine bağlamaktadırlar. Yani Artırılmış Gerçekliğin doğasını diğer dijital ve sanal içeriklerden ayıran en önemli özellik örtüşme zorunluluğundan kaynaklanmaktadır. Bu zorunluluğun da sanal ve gerçek arasındaki ilişkide; sanalın gerçeği, gerçeğin de sanalı zorunlu kıldığı görülür. Böylelikle Artırılmış Gerçeklik bağlamında örtüşme, sanal içeriğe fiziksel dünyada fiziksel içeriğe de sanal dünyada bir konum kazandırır.

Dolayısıyla Artırılmış Gerçekliğin doğası hakkında bu fikirler incelendiğinde hem fiziksel gerçeklikten hem de sanal gerçeklikten farklı olarak Artırılmış Gerçekliğin kendi ait bir doğasının olduğu söylenebilir. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklik fiziksel yasalara uymak zorunda olmadığı gibi diğer sanal dünyaların sanal yasalarına da uymak zorunda değildir (Shraffenberger, 2018: 208). Onun doğasının kendi varlığı ve kendi formu vardır.

2.3.1. Artırılmış Gerçeklikte Öznenin Doğası

Artırılmış Gerçekliğin diğer gerçeklik alanlarından farklı ve kendine özgü bir doğası vardır ve bu yüzden bu alandaki etkileşim ve deneyimler de kendi formu etrafında şekillenmektedir (Bimber ve Raskar, 2005). Fiziksel gerçeklikte etkileşim ve deneyimde bulunmak için fiziksel ortamlarda, Sanal Gerçeklikte etkileşim ve deneyimlerde bulunmak için de sanal ortamda bulunmak gerekir. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklikte deneyim elde edebilmek için artırılmış ortamlarda bulunmak gerekli mi? Peki böyle bir ortamda, artırılmış sanal bir ortamdaki deneyim elde eden bir öznenin durumuyla fiziksel

ve Sanal Gerçeklik gibi ortamlarda deneyimde bulunan öznenin durumu ile nasıl ilişkilendirilebilir? Sanal Gerçeklikteki sanal özne ile Artırılmış Gerçeklikte artırılmış sanal özne arasında bir bağ kurulabilir mi? Artırılmış Gerçekliğin doğası artırılmış öznenin doğasını da belirler mi? Artırılmış öznenin kendi doğası var mı? Bu vb. sorular bu bölümün yanıtlamaya çalıştığı problemlerdendir.

Fiziksel bir özne fiziksel bir ortamda bulunur ve fiziksel bir bedene sahiptir, bölüm 1.2.2’de değinildiği üzere bilgisayar tarafından oluşturulmuş avatar yani sanal bir özne de sanal bir ortamda bulunur ve sanal bir bedene sahiptir. Bu durumda Artırılmış Gerçeklikteki bir özne hem fiziksel hem de sanal ortamlarda aynı anda bulunabilen bir niteliğe sahip olması gerekir, çünkü Artırılmış Gerçekliğin doğası böyle bir niteliğe sahiptir. Öyle ki tıpkı artırılmış ortam, artırılmış nesne gibi artırılmış özne de hem sanal hem de fiziksel içeriklerle etkileşime girebilir (Flynn, 2014: 13-15; Heide ve Schraffenberger, 2014: 25-26; Shraffenberger, 2018: 165-170).

Artırılmış Gerçeklikte artırılmış özne artırılmış ortamlarda artırılmış nesnelere etkileşimde bulunarak deneyim elde eder. Buradaki etkileşimlerin içeriğinden dolayı ve Artırılmış Gerçekliğin doğasından kaynaklı artırılmış öznenin doğası iki form etrafında analiz edilmelidir. Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikteki öznenin durumuyla Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikteki bir öznenin durumu aynı değildir. İlkinde etkileşim, fiziksel ve sanal içeriklerin birlikte yan yana olduğu bir ortamda gerçekleşmektedir. Örneğin AR sistemleriyle bir müzede gezinirken antik bir heykelin yanında duran turist, o heykele dair işitsel ve sanal görsellerle bilgilendirilebilir. İkincisinde ise, sanal içerikler fiziksel içerikleri duyusal olarak örtmektedir. Örneğin AR sistemleriyle bir müzede sanal bedeniyle gezinen bir turist, bölüm 2.2’de de anlatıldığı gibi, fiziksel bedeniyle elinde cam bir bardağı tutmasına rağmen, sanal bedeniyle gümüşten yapılmış antik bir vazoya temas ettiğini görmektedir. Böylece artırılmış bir öznenin etkileşim alanları onun deneyim alanını genişletir, burada fiziksel içerikler sanal içerikler aracılığıyla artırılmış olur (Bederson, 1995: 210-211; Yuen vd., 2011 119-125).

Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklikteki etkileşim, öznenin fiziksel çevresi ile bu ortamdaki sanal içerikler arasındaki ilişkilerden ve buradaki deneyimlerinden meydana gelmektedir. Bu durum, artırılmış öznenin artırılmış ortamların bir parçası olmasını gerektirir. Bununla birlikte, fiziksel bir ortamın bazı yönlerini aracılı bir biçimde

deneyimleyebileceğimiz gibi, artırılmış gerçekliğin bazı yönlerini aracılı bir biçimde de deneyimleyebiliriz, örneğin başka birinin çevrimiçi AR deneyiminin bir videosunu izlerken böyle bir durum mümkündür (Shraffenberger, 2018: 209)

Artırılmış Gerçeklikte öznenin doğası sanal ve gerçek arasındaki ilişki bakımından iki çerçeveden ele alınır. Artırılmış öznenin sanal dünyada sanal özneye, fiziksel dünyada fiziksel özneye; artırılmış etkileşimin de sanal dünyada sanal ortamlara ve fiziksel dünyada da fiziksel ortamlara gereksinimi vardır. Artırılmış özne fiziksel nesnelere ve sanal nesnelere arasında fiziksel ortam ve sanal ortam arasında örtüşen içeriklerle deneyim imkanına sahip olur. Artırılmış öznenin doğası sanal ve fiziksel öznenin doğalarında daha geniş bir deneyim alanına sahiptir. Şöyle ki fiziksel dünyadaki bir özne sadece fiziksel içerikleri, Sanal Gerçeklik ortamındaki bir sanal özne de sadece sanal içerikleri deneyimleyebilirken; artırılmış özne artırılmış içeriklerin yanında hem sanal içerikleri hem de fiziksel içerikleri deneyimleyebilmektedir. Fakat burada dikkat edilmesi gerek nokta Artırılmış Gerçekliğin doğasından dolayı özellikle Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ortamındaki bir artırılmış özne, deneyim statüsü bakımından fiziksel dünyadaki deneyimiyle benzer etkilere sahip deneyimler edinebilir. Bu durumda fiziksel dünyadaki deneyimlerin artırılmış özneye birçok yönden etkisi olabileceği gibi, Artırılmış Gerçeklikteki deneyimlerin de fiziksel özneye etkisi olabilmektedir. Örneğin fiziksel dünyada doktor olan bir özne, fiziksel dünyanın taklidi ile yapılmış bir Artırılmış Gerçeklik ortamında doktorluk mesleğini yerine getirebilirken, böyle bir ortamda doktorluk eğitimini almış artırılmış bir özne fiziksel dünyadaki doktorluk mesleğini yerine getirebilmektedir. Bu etkileşimli etkiden dolayı artırılmış öznenin deneyimleri fiziksel benliği, fiziksel öznenin deneyimleri de sanal benliği⁴⁶ üzerinde farklı etki biçimleri göstermektedir (Conrad, 2011: 253-265; Morie, 2014: 96-98)

Diğer yandan H. Papagiannis Artırılmış Gerçeklik ve Yapay Zekâ alanlarındaki gelişmelerle birlikte, yalnızca fiziksel olarak bize benzemeyen, aynı zamanda davranışlarımızı öğrenen ve bizim adımıza hareket eden sanal insan avatarlarına değinmektedir. Ona göre Artırılmış Gerçeklik ortamlarında yapay zekâ destekli artırılmış

⁴⁶ Sanal benlik konusunda detaylı bilgi için bölüm 3.1.2'deki tartışmalara bkz.

öznelerle etkileşim kurabilmek ve onlarla diyalog geliştirmek mümkündür. Üstelik yapay zekâ sayesinde sanal dünyada böyle bir özneyle karşılaştığımızda o, sanal özneyi yöneten kişinin bir robot mu yoksa insan mı olduğunu tespit etmenin zorluğuna vurgu yapmıştır. Bu durumda artırılmış öznenin doğası yapay zeka ile yeni bir form kazanmıştır (Papagiannis, 2017: 91).

Ayrıca *The Ultimate Selfie* adlı eserinde J. F. Morie yapay zeka konusunu biraz daha ileriye taşıyarak, sanal dünyada bizi temsil edebilecek, bizim yerimize biz orada değilken sanal dünyadaki günlük işlerimizi yapabilecek sanal öznelerden bahseder. Gelecekte böyle bir teknolojinin önemini şu sözlerle anlatır (Morie, 2014: 100):

Biz onları kullanırken bizden öğrenen ve biz orada olmadığımızda bizim için vekil olarak durabilen avatlara sahip olduğumuz aşamaya geldiğimizde, o zaman biz gittikten sonra neden var olmaya devam etmesinler. Ben gittiğimde avatarımın bazı davranışsal ve etkileşimli biçimde var olmaya devam ettiğini tasavvur ediyorum. Hayalim, bunun olabilmesi ve herkesin avatarının, 21. Yüzyıl "teneke tipi" olarak geride bıraktığımız temsil olabilmesi. Torunlarımızın atalarıyla konuştuğunu, tavsiye istediğini veya aile geçmişi hakkında ve daha fazlasını hayal edin.

Morie göre sanal özneyi, bilgisayar tarafından oluşturulan bir uygulamada, ortamda veya dünyada kullanılmak üzere kişinin kendisinin sanal ve üç boyutlu temsili olarak tanımlar. Kişinin sanal bedeninin kişinin gerçek görünümüne yakın olabileceği gibi, ideal ya da fantezi bir benlikle daha uyumlu olabilmek için farklılık gösterebileceğini ifade etmektedir. Yani ona göre, artırılmış öznenin sahip sanal beden, kullanıcının fiziksel bedeniyle benzer görünüme sahip olabileceği gibi, onan tamamen farklı fantezi vbir görünüme de sahip olabilmektedir. Örneğin genç bir kız Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal bir dünyada ihtiyar bir erkek bedenine sahip olabilir; yine başka birisi bir hayvan bedeni ya da mitolojik bir varlık bedenine bürünebilir. Burada belirleyici olan şey Artırılmış Gerçekliğin tasarımlanma amacına göre değişiklik göstermektedir. Dahası Morie'nin ima ettiği üzere, uzun süre sanal dünyada kalmış bir kişinin sanal bedeni fiziksel dünyadaki davranışlarını ve benliğini önemli ölçüde etkileyebilme gücüne sahiptir (Morie, 2014: 96).

Morie'nin 'sanal insanlar' dediği yapay zekalı bu artırılmış sanal öznelerin doğası, Artırılmış Gerçeklikteki öznenin doğasını komplike bir noktaya taşır. Ve ona göre bu şekildeki, yapay zekalı artırılmış sanal öznelerin varlığı sanal ortamların etkileşimsel işlevselliğini karmaşıktırmaktadır. Ayrıca Morie, sanal dünyada bizim yerimize bizim

gibi davranabilecek sanal öznelerin olması gerektiğini ve bunun sanal ortamlar için büyük kolaylıklar sağlayabileceğini şu şekilde belirtir (Morie, 2014: 98):

Özellikle insan kullanıcıların yaşadığı veya pilotluk yaptığı avatarlar için, öğrenen bir avatar fikri çelişkili görünebilir. Avatarımı ben kullanıyorsam, ona ne söyleyeceğini ve nasıl davranacağını söylemek için her zaman oradayım, ancak oturumu kapattığımda avatarımı bir tür belirsizlik içinde bırakıyorum. Avatarımı yalnızca oturum açtığımda kontrol edebilirim. Sanal alemdeki arkadaşlarım ben çıkış yaptığımda beni göremez, benimle etkileşimde bulunamaz. Onlar için orada değilim ama olabilirim. Avatarımın benim için gerçek bir vekil olmasını ve oturum açmadığım zamanlarda benim adıma hareket etmesini istiyorum. Benim gibi olmasını, benim gibi davranmasını ve ben orada olmasam bile başkalarıyla benim gibi tepki vermesini istiyorum!

Kısacası Morie aynı anda iki farklı ortamda ve iki farklı bedende olabilmenin faydaları ve olasılıkları üzerinde durmaktadır. Artırılmış ortamda sanal bedenimizin davranışlarından ve etkileşimlerinden öğrendiği bilgilerle yapay zekalı bir artırılmış öznenin sanal bedenimizi ve sanal benliğimizi bizim yerimize kontrol edebilmesinin mümkün olduğuna vurgu yapmaktadır (Morie, 2014: 100).

Dolayısıyla tüm bunlar etrafında artırılmış öznenin doğası analiz edildiğinde, artırılmış öznenin doğası içinde bulunduğu sanal dünyanın formuna göre nitelik kazanmaktadır. Artırılmış Gerçekliğin tasarımlanma ve kullanıldığı teknolojilerin sağladığı imkânlar çerçevesinde artırılmış öznenin doğası değişiklik göstermektedir.

2.3.2. Artırılmış Gerçeklikte Nesnenin Doğası

Birinci bölümde, başlık 1.1’de, detaylıca incelendiği üzere fiziksel dünyada nesnenin doğası materyalizm ve idealizm temelinde iki durumda değerlendirilmiştir. Nesnenin doğası bir yanda maddi diğer yanda idea formundadır. Yine birinci bölümde, başlık 1.2’de, sanal nesnenin doğası da kendi formu içerisinde bilgisayar sistemleri tarafından oluşturulduğuna ve bu oluşumun süreçlerine değinilmiştir. Fakat Artırılmış Gerçeklikte nesnenin doğası hangi temel etrafında değerlendirilmeli; yani fiziksel nesnenin doğası ve sanal nesnenin doğası ile arasında herhangi bir bağlantı söz konusu olabilir mi? Bu problem temelinde hareket edildiğinde artırılmış nesnenin doğası anlaşılabilir.

Konuya dair sorgulamasını K. Burt, Russell’in gerçekliğe dair sorgulamaları etrafında değerlendirir. Ona göre tıpkı Russell’in ‘Gerçek bir masa var mı?’ sorusundan hareketle sanal nesnelerin de aynı statüde değerlendirilmesi gerekmektedir ve bu

doğrultuda ‘Gerçek bir Web sitesi var mı?’ eğer varsa bu ‘Be tür bir nesne olabilir?’ şeklinde sorgulamasına devam eder ve sonunda kendine göre bir analiz yapar (Burt, 2009: 52). Bu temelde Burt’un yaklaşımıyla devam edilecek olursa, artırılmış bir nesne var mıdır, sorusuyla başlamak ve eğer varsa bu ne tür bir nesnedir şeklinde devam etmek gerekmektedir. Görülen o ki, bölüm 2.2’de de değinildiği üzere, artırılmış nesnenin gerçekliği ortaya konmuştur. Bu durumda artırılmış nesnenin ne tür bir nesne olduğu tartışmasıyla devam edilmelidir. Artırılmış nesnelere sanal ve fiziksel nesnelere ilişkilidir, fakat ne tam anlamıyla diğerleri gibi sanal nesnedir ne de fiziksel nesnedir. Bu durumda fiziksel ve sanal nesneyi birleştiren bu yeni formun beraberinde getirdiği felsefi sorular vardır: Artırılmış bir nesneye dokunmak, üzerinde parmak gezdirmek nasıl bir duygu? Bunu yaparken ellerimizi yakma şansımız var mı? Artırılmış bir nesnenin tadı veya kokusu nasıldır, salladığımızda nasıl bir ses çıkarır ve onu taşımak istediğimizde ağırlığı ne kadardır (Shraffenberger, 2018: 59)?

Tüm bunlar Artırılmış Gerçekliğin iki formu etrafında değerlendirildiğinde karşımıza iki durum çıkmaktadır. Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikte artırılan nesne fiziksel nesnenin kendisidir, burada fiziksel nesne sadece bilgisel olarak artırılmaktadır. Yani nesnenin kendisi hakkında kullanıcıya bilgilendirici içerikler verilir. Örneğin AR ile oluşturulmuş radyasyon cihazı sızıntıdaki radyasyon değerini, ateş ölçer cihazı hastanın ateşini, röntgen cihazı da hastanın kırılan kemiklerini kullanıcıya bilgisel olarak aktarmaktadır. Ayrıca şişenin içerisinde kaç litre su kaldığını ve suyun sıcaklığını Bilgisel İçerik tabanlı AR gözlüğü ile tespit edebiliriz. Burada Artırılmış Gerçekliğin bu formu fiziksel nesneyi sanal içeriklerle zenginleştirmekte ya da açıklamaktadır. Fakat Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte ise durum farklıdır, burada sanal içerikler fiziksel içerikleri değiştirmekte ve sanal içeriğe dönüştürmektedir. Bu yüzden Duyusal İçerik tabanlı Artırılmış Gerçeklikte artırılan nesne fiziksel olarak algılanan nesneden farklıdır. Daha önce de değinildiği gibi fiziksel bir muz, tüm nitelikleriyle sanal çileğe dönüştürülebilir. Ayrıca fiziksel bir muz, yine aynı niteliklere sahip artırılmış sanal bir muza dönüştürülebilir. Fakat burada Shraffenberger’ın (2018: 60) imasından hareketle, fiziksel muz sanal muz ile aynı nitelikleri taşıdığı düşünülse de sanal nitelikler eklendiği için bu iki muz aynı muz değildir. Kaldı ki aynı muz olduğu kabul edildiğinde sanal ve gerçek eşitlenmiş olacaktır, bu durumda sanal ve gerçeklik arasında bir fark kalmayacaktır.

Çünkü Shraffenberger'e göre sanal nesnelere, ontolojik düzeyde fiziksel nesnelere gibi aynı nitelikte fiziksel özelliklere sahip değildir.

Diğer yandan bölüm 2.2.1'de detaylıca incelendiği üzere gelişmiş teknolojilerle görsel ve işitsel değişimin yanında, elektrik sinyalleri ile Bau ve Poupyrev (2012) sanal nesnelere dokunsal olarak artırılabilmesini; Nakamura ve Miyashita (2011) sanal nesnelere tatlarının değiştirilebilmesini; Lindeman ve Noma (2007) sanal nesnelere kokularının değiştirilebilmesini ortaya koymuşlardır. Tüm bu araştırmalarda fiziksel nesnelere sanal içeriklerle değiştirilmiş ve ortaya yeni artırılmış nesnelere çıkmıştır. Böylece artırılmış nesnelere oluşturmak için doğal koku, tat ve dokunsal unsurlar gibi duyuşsal içerikler, başka bir değişken gerektirmeden elektrik sinyalleriyle yapay olarak değiştirilmiştir. Bu durum artırılmış nesnenin doğasına yeni bir yaklaşım kazandırmıştır.

Artırılmış nesne bilgisayar ve benzeri cihazlar tarafından çeşitli sayısal kodlar ve hesaplama süreçleriyle yazılım sayesinde oluşturulur. Bilgisayardaki fiziksel işlemlere dayanan hesaplama süreçlerinde temellenen veri yapıları sanal nesnelere üretir. Ayrıca sanal nesnelere birbirleri ve deneyimlerimiz üzerindeki etkileri sayesinde kendi sanal alanlarında varlık kazanırlar, artırılmış nesnelere böyle bir ilişkinin ürünüdür (Graham vd., 2013: 222; Chalmers, 2017: 317-324). Bilgisayar tarafından oluşturulan sanal içeriklerin fiziksel içeriklerle örtüşmesi sonucu oluşan artırılmış nesnelere kendi başına bir varlıkları yoktur, onlar var olmak için hem fiziksel içeriklere hem de bilgisayarlar tarafından üretilen sanal içeriklere ihtiyaç duyar. Artırılmış nesnelere hem sanal hem de gerçek nesnelere nitelikleri paylaşır ve sonuç olarak hem sanal öğeler hem de gerçek dünya ile etkileşime girebilir (Graham vd., 2013).

2.3.4. Değerlendirme

Bu bölüm başlığı altında Artırılmış Gerçekliğin doğası üzerinde durulmuş ve bu çerçevede artırılmış özne ve nesnenin doğasına yer verilmiştir. Artırılmış öznenin ve artırılmış nesnenin kendi formları araştırılmıştır.

Her şeyden önce, sanal ve gerçek arasındaki etkilere göre Artırılmış Gerçekliğin formları onun doğasına dair bilgi vermektedir. Burada, Artırılmış Gerçekliğin ne fiziksel yasalara ne de diğer sanal gerçeklik yasalarına uymak zorunda olmadığı gösterilmiştir. Çünkü Artırılmış Gerçekliğin kendi formu ve kendi yasaları vardır. Fakat yine de Artırılmış Gerçekliğin bir ayağını sanal diğer ayağını fiziksel dünya oluşturduğu için,

Artırılmış Gerçeklik bazı noktalarda bu iki gerçeklik alanının yasalarına da uymak zorundadır.

Yani Artırılmış Gerçeklik hem fiziksel dünyanın hem de sanal dünyanın kesişim kümesidir. İki gerçeklik alanını yeni bir formda ve yeni bir görünümde sunmaktadır. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklikteki bazı yasalar fiziksel gerçeklikteki yasalara ve sanal gerçeklikteki yasalara benzemektedir. Fiziksel unsurlar fiziksel dünyanın yasalarını, sanal unsurlar da sanal dünyanın yasalarını takip eder. Bu durum kendini en iyi şekilde Artırılmış Gerçekliğin formel yapısının ikiye ayrılmasıyla gösterir. Örneğin Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikte fiziksel yasalar takip edilirken, Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikte hayali varlıklarla oluşturulmuş bir sanal dünyada fiziksel yasalara uymak zorunluluğu kalmaz.

Artırılmış Gerçekliğin doğası gerçek, duysal olarak çok modlu, etkileşimli bir ortamla ilişkili sanal içerik deneyimi ile karakterize edilen gerçeklik katmanına karşılık gelmektedir. Artırılmış gerçekliğin doğasını diğer gerçeklik görünümünden ayıran en önemli unsur örtüşme kavramıdır. Sanal içeriklerin fiziksel içeriklerle uzamsal ve zamansal olarak etkileşim halindeki uyumuna örtüşme denir. Söz konusu AR sistemleriyle bir müzede gezinen turist heykelin yanına geldiğinde heykeli dair sanal içerikler heykel ile örtüşmekte ve heykel hakkında işitsel bilgiler sunmaktadır. Bu örnekte olduğu gibi Artırılmış Gerçeklikte sanal ile fiziksel nesnenin uyumu, sanal içerik fiziksel içerikle gerçek zamanlı ve etkileşim dahilinde örtüşerek gerçekleşir. Fakat burada fiziksel nesnenin üzerine bindirilen sanal içerik gerçeğin taklidi olmak zorunda değildir. Çünkü gerçekliğin taklidi, anlamlı Artırılmış Gerçeklik deneyimleri yaratmanın tek yolu değildir. Sanal nesnelerin doğası, gerçek nesnelere gibi görünmek, hissetmek veya davranmak zorunda olmalarını gerektirir. Sanal nesnelerin fiziksel yasalara uyması gerekmez ve AR yeni ve yaratıcı biçimler olabilir. Ayrıca Artırılmış Gerçeklik ortamları fiziksel ortamlar gibi sosyal topluluklar oluşturmaya uygundur; artırılmış özneler buralarda sosyal faaliyetlerde bulunabilirler.

Dolayısıyla gerçekliğin doğası diyalektik açıdan değerlendirilecek olursa fiziksel gerçeklik teze, sanal gerçeklik anti-teze ve artırılmış gerçeklik de senteze karşılık gelir.

Artırılmış Gerçeklik gördüklerimizi, duyduklarımızı, hissettiklerimizi, tattıklarımızı ve kokladıklarımızı geliştirerek gerçek ile sanal arasındaki çizgiyi

bulanıklaştırır ve bazı noktalarda da bu çizgiyi ortadan kaldırır. Sürükleyici, bilgisayar tarafından oluşturulan ortamlar yaratan Sanal Gerçeklik ile fiziksel dünya arasındaki yelpazede, Artırılmış Gerçeklik var olduğu şekliyle fiziksel dünyaya grafikler, bilgisel ve duyuşal içerikler ekler. Böylece diđer sanal alanların aksine Artırılmış Gerçekliđin doğasının fiziksel gerçekliđin doğasına daha yakın olduğu ifade edilebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: SANAL ÖZNE VE SANAL DÜNYADA KURAMSAL ETİK TARTIŞMALAR

Önceki iki bölümde gerçekliğin, sanalın ve artırılmış gerçekliğin doğası incelenmiştir. Bu iki bölüm özünde sanal dünyaların doğası hakkında bizlere felsefi bir analiz sunmaktadır. Elde edilen bu analiz sayesinde, sanal dünyaların doğasının insanların davranışlarını hem olumsuz hem de olumlu yönde etkilediği söylenebilir (Conrad, 2011: 253-265). Sanal dünyaya dahil olma ya da A. Mazalek ve ark. (2011: 131) ifade ettiği gibi ‘orada olma hissi’ iki ana kategoriye ayrılmıştır. Mazalek ve ark. bunu fiziksel kategori ve sosyal kategori şeklinde açıklamaktadırlar. Tezin birinci ve ikinci bölümü genel hatlarıyla değerlendirildiğinde fiziksel kategoriyi oluşturmaktadır, sanal dünyanın fiziksel çerçevesi çizilmektedir. Şimdi tezin bu bölümünde sanal dünyalarda bulunmanın sosyal kategorisine değinilecektir. Sanal öznelerin eylemleri, sanal dünyadaki davranışlar sanalın sosyal kategorisini meydana getirmektedir. Dolayısıyla “Sanal dünyalar[ın], oyuncuların niyetlerini, ifadelerini ve hareketlerini yansıttıkları kişisel ve sosyal alanlar haline” (Mazalek, 2011: 129) geldiği ifade edilebilir.

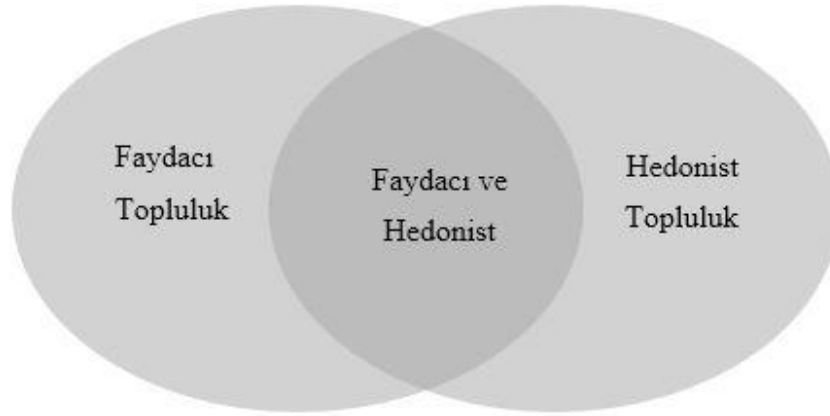
Diğer yandan insanların sanal dünyadaki eylemlerini büyük oranda etkileyen unsur sanal ve gerçeklik arasındaki sınır probleminden kaynaklanmaktadır. Tezin ilk iki bölümü bu sınırın ontolojik ve epistemik boyutlarına odaklanmıştır. Fakat sanal ve gerçeklik arasındaki sınır sadece ontolojik ve epistemik olmakla kalmaz kendini etik tartışmalarda da gösterir. Dolayısıyla bu bölüm başlığı altında sanalın etik yönü değerlendirilmiştir. Bu bölümün amacı sanal dünyadaki etik tartışmalara yönelik felsefi tutumları ortaya koymak ve bu tutumlar ışığında felsefi bir çözümlenmeye varmaktır. Söz konusu bu çözümlenmeye göre sanal ve gerçek dünya arasındaki benzer ilişkiden dolayı, sanal dünyada meydana gelen eylemlerin gerçek dünyadaki eylemler gibi ahlaki bir statüye sahip olup olmadığı tartışılan bir konudur. Fakat bu bölümün esas amaçlarından biri de özellikle Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş sanal dünyadaki sanal eylemlerin ahlaki statüsünü ortaya koymaktır. Kuramsal etik tartışmalarıyla bu durum derin hatlarıyla incelenmiştir. Ayrıca sanal öznenin temel problemleri ve sanal eylemlerin ahlaki durumu bu bölümde üzerinde durulan temel başlıklardandır. Şimdi konunun mahiyetini anlayabilmek adına bölümü detaylıca ele alalım.

3.1. Sanal Öznenin Temel Problemleri

Teknolojik gelişmelerin toplum üzerindeki etkisi önemli ölçüde büyüktür. Konuya dair araştırmalarında James H. Moor (2005: 111-118), gelişmekte olan teknolojiler için neden daha iyi bir etiğe ihtiyaç duyulduğunu sorgular. Teknolojik gelişmelerin toplumsal problemleri beraberinde getirdiğini değinir. Ona göre bir toplumda meydana gelen teknolojik ilerlemeler o toplumda sosyal ve etik kaygılara neden olmakta ve bu kaygılar bazen mevcut etik kuramlarla çözüme kavuşturulabilirken bazen de bu kuramların yetersiz kalmasına neden olmaktadır. Moor'a göre, günümüzdeki sanal alanlardaki teknolojiler, yeni teknolojik gelişmeler olduğu için bu alanlarda belirlenmiş yasalar henüz yoktur. Dolayısıyla sanal alanlardaki bu yasa boşluğunun, beraberinde sosyal ve etik problemleri de tetiklediği düşünülür. Bundan dolayı sanal eylemlerin ahlaki statüsü, günümüzde tartışılan önemli felsefi problemlerden biri olmuştur. Özellikle son yıllarda yaşanan salgın hastalıklar ve bunun neticesinde kullanımı daha da yaygınlaşan sanal ortamlar, bu alandaki etik tartışmaları artırmıştır.

Kendi içerisinde birçok farklılığı barındırır da etik tartışmaların arttığı sanal ortamdaki topluluklar Selina Merley Boye'nin (2014: 4) de ifade ettiği gibi faydacı ve hedonist topluluklar olmak bakımından genel itibariyle ikiye ayrılabilir. Boye'ye göre (1) faydacı bir sanal toplulukta ana tema bilgi arama ve paylaşma üzerinde kurulmuştur. Bu topluluktaki insanlar kendilerini gerçeğe oldukça yakın bir şekilde temsil etme eğilimindedirler. Buradaki amaç fiziksel dünyanın bazı olanakları karşısında bireylerin kendilerini geliştirebilmeleri üzerinedir. Örneğin askeri eğitimler için tasarlanan bir sanal dünyada, amaç bu ortama dahil olanlara askerlik hakkında faydalı olacak simülasyonlar tasarlanır. Bir pilot için uçuş eğitimi, doktor için tıp eğitimi, mimar için mimarlık eğitimi gibi daha birçok eğitim bu kategoriye girmektedir. Böyle ortamlara katılan kullanıcılar mesleki eğitimlere ya da hakkında bilgi sahibi olmak istedikleri içeriklere dair fayda temelinde buluşurlar. Öte yandan (2) hedonist sanal ortamlarda ise ana tema fantezi ve eğlencedir. Bu gibi ortamlara dahil olan kullanıcılar gerçeğe yakın olmaktan ziyade, yeni ve farklı hazlar peşinde koşmaya heveslidirler. Eğlence üzerine tasarlanmış sanal ortamlarda, kullanıcılara onları eğlendirecek çeşitli içerikler sunulmaktadır. Bu ortamlardaki kullanıcılar faydaya değil haza odaklanırlar. Diğer taraftan sanal ortamlara dahil olan bazı toplulukların da (3) hem faydacı hem hedonist oldukları söylenebilir. Bu ortamlardaki kullanıcılar eğlenerek öğrenme üzerine odaklanırlar. Amaç sadece eğlenmek

ya da öğrenmek değil hem eğlenmek hem de öğrenmektir. Çocukların eğitimi için tasarlanmış sanal ortamlar bunlara örnek gösterilebilir. Bu yüzden sanal dünyalardaki etik tartışmalarda, sanal öznenin durumu değerlendirilirken bu üç sanal topluluk arasındaki farkın göz önünde bulundurulması gerekmektedir.



Şekil 19: Faydacı ve Hedonist Sanal Topluluklar (Boye, 2014: 4).

Diğer yandan sanal ya da gerçek olsun bir toplumun en temel amaçlarından birisi değerli ve daha iyi bir hayat sürmekle ilgilidir ve etik kaygılar bu temel etrafında inşa edilir. Bu doğrultuda Chalmers (2022: 303) “Sanal gerçeklikte iyi bir hayat yaşayabilir misiniz?” diye sorduktan sonra, fiziksel dünyada olduğu gibi sanal dünyada da daha iyi bir hayatın mümkün olup olmadığı üzerinde durmuştur. Bu durumu *Gerçeklik Makinesi* olarak nitelendirdiği bir düşünce deneyi üzerinden şu şekilde açıklar (2022: 303):

Yıl 2095. Dünyanın yüzeyi bir enkaz, nükleer savaşın ve iklim değişikliğinin bir zayıyatı. Burada, çetelerden kaçınarak ve mayınlardan kaçarak, ana arzunuz hayatta kalmak olan zorlu bir varoluş yaşayabilirsiniz. Veya fiziksel bedeninizi iyi korunan bir depoya kilitleyebilir ve sanal bir dünyaya girebilirsiniz. Bu sanal dünyaya gerçeklik makinesi diyelim. Gerçeklik makinesinde, fiziksel gerçeklikten çok daha rahat olacaksınız. Bu dünya çok daha güvenli ve herkes için çok sayıda bozulmamış bölge var. Arkadaşlarınızın ve ailenizin çoğu zaten orada. Bir topluluk oluşturmak ve bir fark yaratmak için birçok fırsat var.

Chalmers burada Gerçeklik Makinesi fikriyle konuyu Sanal Gerçekliğe çekmekte ve bu noktada, fiziksel yaşamdan uzaklaşmak zorunda kalıp sanal dünyada yaşamayı tercih edip etmeyeceğimiz konusunda bir argüman ileri sürmektedir. Dahası konuyu değer açısından incelemekte ve sanal dünya ile fiziksel dünya arasında bir değer skalasına girişmektedir (2022: 303-304):

Bir seçimle karşı karşıyasın. Gerçeklik makinesine girecek misin? Hayır diyebilirsiniz: Gerçeklik makinesi basitçe bir kaçış fantezisisidir. Sanal bir dünyada yaşam hiçbir şey ifade etmez; en iyi ihtimalle, hayatını filmlerde veya video oyunları oynamakta geçirmek gibidir. Gerçek deneyimler yaşayabileceğiniz ve gerçek bir fark yaratabileceğiniz fiziksel dünyada kalmalısınız. Ya da evet diyebilirsiniz. Gerçeklik makinesi fiziksel dünya ile aynı seviyededir. Fiziksel dünyada olduğu gibi orada da anlamlı bir hayat yaşayabilirsiniz. Bu şartlar altında, çok daha iyi bir hayat olacak. Bu cevaplar, Değer Sorusuna verilen iki farklı cevabı yansıtmaktadır: Sanal gerçeklikte iyi bir hayat yaşayabilir misiniz? Değer Sorusuna cevabım evet. Prensipten olarak, sanal gerçeklikteki yaşam, sanal olmayan gerçeklikteki yaşamla aynı değere sahip olabilir. Elbette, sanal gerçeklikteki yaşam, tıpkı fiziksel gerçeklikteki yaşam gibi iyi ya da kötü olabilir. Ama eğer kötüyse, sırf sanal olduğu için kötü olmayacak.

Görüldüğü üzere Chalmers sanal dünyadaki yaşam ile fiziksel dünyadaki yaşam arasındaki ilişkide iki alan arasında değer yargıları açısından bir fark görmemektedir. Ona göre nasıl ki şu an içinde bulunduğumuz fiziksel dünyada daha iyi bir hayat yaşamak mümkünse, aynı şekilde sanal dünyada da daha iyi bir hayatın yaşanabilmesi mümkündür. Dolayısıyla ona göre herhangi bir ortamın sanal ya da gerçek olması değer yargılarını ortadan kaldırmamakta, hatta bu ortamların insan üzerindeki etkisi, değer yargılarının insanın kendi benimsediği hayat felsefesine bağlı olduğunu göstermektedir.

Diğer yandan bu düşüncenin aksine sanal toplulukları karakterize eden sanal ortamların niteliği sanal eylemlerin statüsünü tespit etme konusunda değerli bir yere sahiptir. Felsefede etik kaygılara yeni bir boyut getiren bu sanal ortamların başında, Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik gibi teknolojik olarak gelişmiş sanal ortamlar gösterilebilir. Sanal dünyaların fikirsiz zenginliğini oluşturan bu gibi ortamlar sayesinde, sanal ortamların potansiyel avantajları artarken etik problemlerin daha da karmaşık ve renkli bir boyut kazandığı görülür. Öyle ki sanal ve gerçek arasındaki sınırın giderek incelenmesi etik kaygıların komplike bir hale dönüşmesine neden olur. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle oluşturulmuş alanların potansiyel etik sonuçları vardır; çünkü bu sonuçlar fizyolojik ve bilişsel etkiler ile davranışsal ve sosyal dinamikler içerir. Bu yüzden ortaya çıkan etik sorunları ele almak için kuramsal tartışmalara ihtiyaç doğmuştur (Kenwright, 2018: 20).

Kuramsal tartışmalar incelendiğinde sanal alanların etik kaygılarını tahlil edebilmenin felsefi ön koşullarından birini, sanal öznenin temel problemleri oluşturmaktadır. Bu problemlerin ele alınması, sanal alanlardaki ahlaki eylemlerin tespiti için gereklidir. Dolayısıyla sanal özne, sanal benlik ve sanal özgürlük gibi konular açıklığa kavuşturulmadan, kuramsal tartışmalara geçmenin konuyu daha da

karmaşıklştıracağı ifade edilebilir. Bu yüzden bazı soruların yanıt bulması gerekir: Sanal öznenin durumu nedir, sanal özne sanal olmayan özneye göre nasıl bir farklılığa sahiptir? Bir özne avatarı, yani sanal beden ile fiziksel bedeni arasında ne gibi karmaşalara düşebilir? Sanal benlik ve sanal olmayan benlik arasındaki ilişki nasıldır? Sanal dünyadaki bedenim ile fiziksel dünyadaki bedenimin kendi benliğim üzerindeki etkisi nedir? Ahlaki bir eylemin ön koşullarından biri olan özgürlük, sanal ortamda ne gibi bir pozisyon almıştır ve sanal özne özgür eylemlerde bulunabilecek bilince sahip midir? Sanal özgürlüğü gerçek özgürlükten ayıran nitelikler nelerdir? Bu soruların cevaplanması sanal dünyadaki etik endişeleri anlamak için önemli bir adımdır.

3.1.1. Sanal Öznenin Durumu

Sanal eylemlerin ahlaki durumuna ve sanal dünyadaki etik tartışmalara değinebilmek ve kişinin sanal varlığına atıfta bulunabilmek için D. Vella ve S. Gualeni'nin (2019: 126) ifadesiyle ilk olarak 'sanal özne' ve 'sanal benlik' kavramlarına bakılmalıdır. Sanal dünyalar kendi benliğimizin gelişmesi bakımından ve sosyal hayatımıza sağladığı kolaylıklar bakımından birçok fırsatlar sunar (Mazalek, 2011: 133). Sosyalleşmenin yeni bir çağdaş biçimi olarak değerlendirilen sanal dünyalar, zaman ve mekân sınırlamalarından azade dünyalardır. Çoklu ve plastik kimliklere dayalı sosyal etkileşim için yeni olanaklara imkân tanır (Introna, 1997: 17). Diğer yandan bazı düşünörlere göre, sanal dünyalar varoluşsal anlamda ne benlik ne de özne için imkanlar tanımaktadır. Bu gibi alanların öznenin ve benliğin gelişimi için hiçbir etkiye sahip olmadığını vurgularlar (Introna, 1997: 18). Hatta bazı düşünörlere göre, sanal dünyalar, aslında sadece post-modern hayat tarzını anlamaya, postmodern benliğin ve post-modern öznenin neyle ilgili olduğunu kavramaya yönelik somut örnekler sunar (Poster, 1990; Introna, 1997: 17).

Diğer yandan felsefi arka planına bakıldığında özne ve benliğe, yani insana dair konuların uzunca süredir tartışıldığı görülür. İnsanın evren karşısındaki konumu bazı tespit edilen dönüşümler geçirmiştir. İlk ontolojik olarak bir bütöünün parçası biçiminde görölen insan, sonra ontik bir kaygıyla bir yanda 'bilen' diğer yanda 'eyleyen' özne olarak insana indirgenmiştir. Böylece bilen özneye epistemik, eyleyen özneye de etik tartışmalar başlamıştır. Öznenin bu iki farklı alanı, felsefi süreçte önemli anlamsal değışikliklere uğrar.

İlk Çağ'da insana yönelik tutum özellikle sofistlerin hümanist yaklaşımı ve insanı her şeyin ölçüsü olarak görmeleri ile değer kazanır. Sosyal bir canlı olarak insan, politik bir varlık statüsüne Aristoteles'in düşünceleriyle ulaşır ve akıl sahibi bir varlık olarak değerlendirilir. Skolastik dönem üzerinde hem Aristoteles'in hem de Hristiyanlığın baskın olduğu bir insan anlayışı kendini gösterir. Bu dönemde insan, Tanrı ve diğer varlıklar arasında aklını kullanabilen inanç sahibi bir varlık olarak görülür. Ne var ki Descartes ile birlikte insan, yeni bir döneme girer. Artık insan, düşünen öznedir. Kendi varlığına aşkın ve yabancı olan insan, Descartes'in 'Cogito ergo sum' ifadesiyle, kendi varlığını düşünerek elde eden bir özneye dönüşür. Düşünce sahibi özne, Kant ile birlikte, bilginin merkezi haline gelir. Nesnelerin ve her şeyin bilgisi artık özneye bağlıdır. Böylece bilen özne, kendi aklını kullanma cesaretini kazanmıştır. Fakat bu cesaret, Post-modern düşüncenin etkisinde onun varoluş kaygıları yaşamasına neden olur. Bu kaygılar, artık kendisi hakkında yanılgıda olduğunu ve bilincinin ürettiği şeylerin yanılsamalarla dolu olabileceğini gösterir. Bir yandan Freud ile sadece bilince değil bilinçaltına da sahip olduğunu kavrayan bilinç sahibi özne, benliği üzerinde bilinçaltının da etkisini öğrenir. Diğer yanda da Baudrillard ile aklının sınırlarını zorlayarak sahip olduğu tüm benliğinin bir yanılsama olabileceğini anlar. Böylece özneyle ilgili Kartezyen anlayış sarsılır ve insana dair klasik tanımların bir kenara itildiği, bir anlam kargaşasının başladığı görülür (Russ, 2011: 265-355).

Post-modern düşünceyle anlam kargaşasına düşen özne ve benlik, gelişen teknolojiyle birlikte kendisini sanal dünyanın içinde bulur ve burada daha da karmaşık bir hal alır. Henüz fiziksel öznenin ne olduğuna dair genel geçer felsefi bir tutum dahi oluşmamışken, şimdi sanal öznenin ne olduğu sorunu, özneye dair yeni bir problemi ortaya çıkarmıştır. Özellikle Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal dünyada özne, gerçek ve sanal arasındaki sınırın farkında değildir. Çünkü böyle bir ortamda insan, "Gerçek seçimler yapar, gerçekten bir şeyler yaparlar ve gerçek türden insan[dır]." (Chalmers, 2017: 339). Fiziksel bedeniyle avatarı, yani sanal bedeni arasındaki farkı bilinç ortadan kaldırır, sanal dünyaya alışan bir bilinç fiziksel bedenini unutarak sanal bedenini gerçek bedeni olarak görmeye başlar. Tıpkı Platon'un mağarasındaki gerçek dünyadan mağaraya inen ve gözlerini karanlığa, duvardaki gölgelere alıştıran insanın durumu gibi (Platon, 516a-517d).

Giyilebilir teknoloji sayesinde insan sanal dünyaya dahil olduğunda ya da sanal dünyaya atıldığında⁴⁷ orada sanal bir bedene, temsile sahip olur. Deneyimlerini, sanal dünyadaki eylemlerini bu sanal bedeni sayesinde gerçekleştirir. Kişi sanal özne olduğunda içkin, sanal özneyi yönlendirdiğinde aşkın özne durumundadır. Fakat buradaki en önemli soru, “Hangi dünyada yaşamayı seçersek seçelim, gerçekte ne olduğumuzdan veya kim olduğumuzdan farklı olup olamayacağımızdır. Kendimizi ve gelecek nesilleri bu dünyada nasıl algıladığımız ister içkin ister aşkın olsun, başka herhangi bir dünyada kendimizi nasıl gördüğümüzü silinmez bir şekilde renklendirecektir. Bu diğer dünyalara taşıdıklarımız, her zaman, bu dünyada ne olduğumuz tarafından bilgilendirilmelidir.” (Bivins ve Newton, 2003: 228). İki dünya arasında gidip gelen benliğimiz ve onun sanal yönü iki bedeni sayesinde elde ettiği deneyimlerle kendine yeni nitelikler kazandırır.

Öyle ki David Chalmers’a göre tıpkı gündelik hayattaki gibi sanal dünyada da bir özne istediği bir konsere katılmayı veya bir ev inşa etmeyi seçebilir. Ayrıca kendi karakterini ve ahlaki tutumunu kendi belirleyebilir. Kaldı ki Chalmers’a göre sanal özne “Dürüst veya sahtekâr, utangaç veya cesur” olmayı kendisi seçebilir; yani “Uzun vadeli bir sanal gerçeklikte yaşayan bir özne, orada kendi hayatını kurabilir.” (Chalmers, 2017: 339). Sanal bir gerçeklikte mi yoksa fiziksel bir gerçeklikte mi yaşayıp yaşamayacağına kişinin kendi benliği karar verir. Fakat burada önemli bir problem ortaya çıkmaktadır: Sanal bedeninin ontolojisi ve fiziksel bedeninin ontoloji birbirinden farklıdır. İlki bilgisayar tarafından oluşturulmuş kodlardan meydana gelirken ikincisi doğal bir aşamayla varlık kazanmıştır. Ayrıca sanal beden fiziksel beden gibi aynı tür ya da biçimsel olarak aynı yapıda olmayabilir. Örneğin fiziksel bir bedene sahip insan sanal dünyada; bir hayvan görünümünde, herhangi bir canlı biçiminde; ya da üç kol ve üç ayaklı bir beden formunda olabilir. Ne var ki ontolojik ayrımlar bir kenara, bilinç fiziksel ve sanal bedeni arasındaki bu farka rağmen yine de belli bir zaman sonra gerçeklik ve sanal arasındaki ayrımı yapmakta zorlanır. Öyle ki Philip Zhai bu durumu şu şekilde ifade eder (1998: XIII):

⁴⁷ Vella ve Gualeni kullanıcının kendisini sanal bir duruma 'atılmış' bulunduğunu iddia ederler: “Varoluşçu felsefeye göre, gündelik varoluşumuzda kendimizi, belirli bir varlık türü olma projesini oluşturduğumuz belirli bir varoluşsal duruma atılmış olarak buluruz. Benzer bir şekilde, dijital bir ortamla etkileşime geçtiğinde, kullanıcının kendisini sanal bir duruma 'atılmış' bulunduğunu iddia ediyoruz.” (2019: 118). Konu hakkında detaylı bilgi için bkz.

Sanal gerçeklik dünyasına girer girmez, sanal gerçeklik teknolojisi, tüm ampirik dünyanın çerçevesini yeniden yapılandırma işlevi görür ve teknolojiyi ayrı bir nesne veya "araç" olarak algılamamız ortadan kalkar. Böyle sürükleyici bir durum, ilk önce kendi varlığımızı doğrudan ontolojik düzeyde yeniden kurmamızı sağlar. Ancak bundan sonra, yeni yaratılmış bu dünyada alet yapmanın ve kullanmanın büyüleyici yollarına kendimizi verebiliriz.

Öyle anlaşılıyor ki burada Zhai'nin de vurguladığı gibi sanal dünyaya giren bilinç buradaki bedeniyle kendi varlığının ontolojisini yeniden oluşturmakta ve kendi benliğini buradaki deneyimlerine göre yeniden şekillendirmektedir. Sanal dünyadaki özneyi temsil eden yapay bedene avatar denilir ve insan sanal dünyadaki bu avatarı yani sanal bedeni sayesinde belli bir temsil kazanır. Nasıl ki fiziksel dünyada insanlar birbirleriyle etkileşime geçerken dış görünümüne ve fiziksel varlığı olan bir bedene ihtiyaç duymakta ise; sanal dünyada da diğer sanal öznelerle etkileşime geçebilmek için sanal bir görünümüne ve sanal bir varlığı olan sanal bedene ihtiyaç duymaktadır. Sanal beden; sanal nesnelere algılamamıza, sanal dünyada sosyal ve toplumsal bir etkileşim içinde bulunmamıza ve ayrıca burada ahlaki tutumlar takınmamıza vesile olmaktadır (Sherman ve Craig, 2003: 12-14; Agger, 2004: 180; Chalmers, 2017: 332-333).

Dahası sanal beden sanal dünyanın dışındaki benliğimizi de şekillendirebilmektedir. Nasıl ki sanal dünyaya giren bir öznenin gerçek hayattaki edindiği deneyimler ve yaşam tecrübesi sanal dünyadaki eylemlerine yön veriyorsa, aynı şekilde birçok araştırmacıya göre sanal dünyadaki eylemlerimiz de birçok noktada kendi benliğimize etki edebilmektedir. Bu yüzden sanal dünyada sanal beden ve fiziksel dünyada da fiziksel beden öznenin benliğinin gelişiminde önemli bir yere sahiptir (Nys, 2010: 84-88).

Öznenin sanal dünyadaki eylemlerinden sanal bedeni ve benliği sorumludur. Sanal ortamdaki eylemler kişinin sanal bedeni sayesinde gerçekleşir ve buradaki kontrol sanal benliğin oluşmasına imkân tanır. Oluşan bu sanal benlik kendisini temsil eden sanal özne sayesinde şekillenmiştir, aynı şekilde, sanal özne de benliğe göre biçim kazanır. Özne sanal dünyayı kendini temsil eden sanal bedeni sayesinde görür ve onun gözünden olaylara katılma fırsatı bulur (Brey, 2008: 12).

Yani bir sanal beden, kullanıcının fiziksel dünyadaki bedenine benzer olarak oluşturulabilir ya da bambaşka görünümde, fantastik karakterlerin görünümünde olabilir. Sanal bedenler, kullanıcının dünyayı avatarın gözünden gördüğü birinci şahıs bakış

açısıyla veya üçüncü şahıs bakış açısıyla kontrol edilebilir. Çok kullanıcılı sanal sosyal ortamlarda, farklı kullanıcılara karşılık gelen birden çok avatar olacaktır. Sanal ortamlar ayrıca, otonom davranan ve hiç kimse tarafından kontrol edilmeyen programlanmış veya komut dosyasıyla yazılmış karakterler olan botları da sıklıkla içermektedir ve ayrıca bölüm 2.3.1’de de değinildiği üzere yapay zekalı sanal öznelerden de oluşabilmektedir.

Sanal öznelerin üstlendikleri roller, seçtikleri sanal bedenlerin özelliklerinin, onunla birlikte sergilemeyi seçtikleri davranışların ve diğerlerinin sanal bedene ve davranışlarına tepki verme biçiminin birleşimidir. Sanal özne, kendisi gibi davranan ve eylemde bulunan kullanıcının kendisiymiş gibi yanıt verdiği kullanıcının bir tezahürü veya kullanıcıyla doğrudan ilişkisi olmayan ve sadece bir rol oynayan bir karakter olarak işlev görebilir. Sanal özneler tarafından gerçekleştirilen eylemler, bu nedenle, kullanıcının kendi benliğinin otantik ifadelerinden, kullanıcının normalde olduğu kişinin tam tersi olan benlikleri denemelere kadar değişebilir. Bir sanal öznenin eylemleri, kullanıcının gerçek hayatta nasıl tepki vereceği ile uyusun veya uyuşmasın, Brey’e göre kullanıcının sanal bedeni tarafından gerçekleştirilen eylemlerden nedensel ve ahlaki olarak sorumlu olduğu konusunda genel bir kabul vardır. Bunun nedeni, kullanıcıların normalde bir veya daha fazla giriş cihazı aracılığıyla avatarlarının davranışı üzerinde tam kontrole sahip olmalarıdır. Bu kuralın nadiren istisnaları vardır, çünkü avatarlar bazen bilgisayar tarafından ele geçirilir ve ardından bot gibi davranır. Botların davranışlarının sorumluluğu ya programcılara ya da onları belirli bir ortama sokan kişiye, hatta botların zararlı eylemlerine izin vermediği için ortamın programcısına atanabilir (Brey, 2008: 12-13).

3.1.2. Sanal Benlik

Birinci ve ikinci bölümde sanal ve gerçek arasındaki ilişkiyle, sanal dünyalardaki ve diğer sanal ortamlardaki artırmanın fiziksel kategorisi çizilmiştir. Bu çerçevede epistemolojik ve ontolojik arka planı değerlendirilen sanalın toplumsal ve sosyal ilişkilerde doğurduğu sonuçlar eksik kalmıştır. Dolayısıyla sanal bireyler ve onların sanal davranışları üzerinde çalışmaların yapılması için fırsatlar sunmuştur. Sanal dünyalardaki davranışların, özellikle sanal benliğin davranışlarının araştırılması, bu alandaki etik tartışmaların değerlendirilmesini gerekli kılmıştır. Bu nedenle, konuya dair genel bir araştırma yapıldığında, sanal benlik konusunda felsefi problemler şu sorular etrafında

analiz edilebilir: Benlik sanal dünyalarda nasıl temsil edilir? Sanal dünyalarda gerçekleştirilen faaliyetler nelerdir? Sanal dünyalarda Sanal Benlik olmanın süreçleri nelerdir? Fiziksel ve sanal dünyalar birbirleriyle ve Benlik deneyimiyle hangi yollarla etkileşime girer? Sanal Benliğin sanal dünyalardaki deneyiminin yörüngesi nedir? Sanal Benliğin eylemlerinin ahlaki statüsü nedir?

Benliğin aslında sanal ya da gerçek benlik şeklinde ya da başka bir formda dile getirilmesi ilk etapta doğru bir ifade gibi görünmez; çünkü benlik kişiyi kendisi yapan öz varlığıdır, onu diğer kişilerden ayıran temel özellikleridir. Dolayısıyla benliğin kendisinin sanal ya da fiziksel ortamlarda değişmesi farklı nitelendirilmesi doğru görünmez; fakat burada anlatılmak istenen düşünce, benliğin farklı görünümlerinin olabileceğidir. Nasıl ki gerçekliğin farklı görünümleri varsa benliğin de farklı görünümleri vardır. Bu yüzden kişinin sanal dünyadaki benliği kişinin benliğinin sanal dünyaya ait olan yönüdür (Evans, 2015: 172). Kişinin benliği bulunduğu ortama göre reaksiyon gösterebilir; örneğin bir baba, evinde çocuklarının yanında, benliğinin başka bir görünümünü ortaya koyarken arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirirken başka bir görünüm ortaya koyabilir. Benliğin bu görünümleri onun iki farklı benliğe sahip olduğu anlamına gelmez, aksine benliğin böyle bir reaksiyonu günlük hayatta sürekli karşılaşılan bir durumdur. Dolayısıyla sanal benliği kişinin kendi benliğinin sanal dünyadaki görünümüdür. Sanal benlik sanal dünyayı ekran, gözlük, lens yani arayüz aracılığıyla deneyimleme sonucu şekillenmektedir (Agger, 2004: 180).

Kişinin kendisine göre benliğinin görünümleri benliğini etkileyebildiği gibi benlik de kendi etkisinden dolayı görünümlerini etkileyebilir. Aşağıdaki tartışmalar gösteriyor ki kişinin benliğinin sanal dünyadaki eylemlerini etkileyebildiği gibi, sanal dünyadaki deneyimler de benliğinin kendisini etkileyebilmektedir (Mazalek, 2011: 130-133). Ayrıca kişilerin sanal dünyada kendi benliğinden bambaşka bir benlikte varlık gösterdiği durumlar da tartışılmaktadır. Bu yüzden her ne kadar kişinin sanal dünyadaki benliği, fiziksel dünyadaki kendi benliğinin bir görünümü olsa da konunun analizini nesnel bir formda ortaya koyabilmek için sanal benliği kişinin kendi benliğinden ayrı değerlendirilmiştir. Bu iki benlik arasındaki ilişki bu bölümde benzerlik ve farklılıklar altında nesnel bir tutumla tartışılmıştır.

Sanal Benlik terimi, bilgisayarlar, cep telefonları ve gelişmiş diğer dijital cihazlar aracılığıyla sanal dünyalara dair elde edilen deneyimlerin oluşturduğu Benliği tanımlamak için kullanılmıştır. Yani sanal dünyalarda ve diğer sanal ortamlarda deneyimlenen ve temsil edilen Benliğe atıfta bulunmak için sanal benlik terimi kullanılmaktadır (Lawson, 2000; Agger, 2004; Bessiere vd., 2007; Yee vd., 2007; 2009; Evans, 2015). Siber benlik, dijital benlik gibi diğer sanal dünyalarda kullanılan terimlere karşılık gelmektedir (Turkle, 1994; 2005; Robinson, 2007). Yani burada altı çizilmesi gereken nokta, Sanal Benliğin sadece Artırılmış Gerçeklik ya da Sanal Gerçeklik gibi sistemlerle oluşturulmuş bir sanal dünyadaki benliği değil, tüm sanal dünyadaki benlikleri kapsayan bir kavram olduğudur. Burası önemlidir, çünkü “Bu alanların her birinin varoluş seviyelerini yaratmak ve test etmek için kendi teknik ve algısal koşulları vardır.” (Mazalek, 2011: 130). Dolayısıyla örneğin Artırılmış Gerçeklikteki bir sanal benlik ile Sanal Gerçeklikteki bir sanal benlik ya da diğer sanal oyunlardaki sanal benlik, kendi oluşturulduğu sanal dünyanın özelliklerini taşımaktadır.

Bunların yanında sanal dünyalar kavramı mevcut bilgisayar ve dijital teknolojiye dayansa da sanal dünyaların tarihinin ve dolayısıyla sanal dünyadaki benliğin tarihinin uzun ve köklü bir geçmişe sahip olduğu ifade edilebilir. Bu yüzden felsefi arka planda Evans’ın (2015: 21) da söylediği gibi, “Sanal dünyaların çoklu tarihlerinin dikkate alınması, çağdaş toplumda Benlik deneyiminde tarihsel bağlamlarda olanla ne ölçüde sürekliliklerin olabileceğini aydınlatır.” Özetlenecek olursa felsefi arka planı bir yana konulduğunda Evans’ın da vurguladığı üzere, bilgisayar tabanlı sanal dünyalar, eş zamanlı evrimsel video oyunları ve internet kollarına sahip olan teknolojik alanlarla paralel tarihsel geçmişe sahiptir. Bu geçmişin, birçok kişi tarafından eş zamanlı olarak kullanılan bilgisayar tarafından oluşturulan alanlar olarak sanal dünyalarla, özellikle 1980’lerde internetin keşfiyle ve hızla ortaya çıkan metin tabanlı ortamlarla başladığı söylenebilir. Dolayısıyla günümüzdeki Sanal Benlik kavramı birçok tarihsel yörüneye sahiptir ve yeni bir fenomen değildir. Üstelik Sanal Benliğin mevcut tanımları elektronik teknolojinin aracılığı ile ilgili olsa da, bölüm 1.2’de yorumlandığı üzere, insan deneyimi ve soyut alanlar çoğu düşünürler tarafından sanal olarak kabul edilmiştir. Tüm bunlar göz önünde bulundurularak Sanal Benlik kavramının bütünsel değerlendirildiği ve bu çalışmada teknolojik cihazlar tarafından geliştirilen sanal dünyadaki içeriğine atıf yapıldığı bilinmelidir.

Dolayısıyla Sanal Benlik kişinin sanal dünyada sanal bedeniyle kazandığı ya da eylemlerde bulunduğu sanal öznenin temel karakterini temsil etmektedir. Sanal benlik sanal öznenin sanal dünyadaki özü, kişiliğinin iç yansıması ve temel özellikleridir. Bazen sanal bedenin sanal benlik üzerinde sanal benliğinde de sanal beden üzerinde etkileri bulunur. Esasında bu durum kişinin bedenini algılamasıyla belli bir yön kazanmaktadır. Chalmers'e göre "Kişinin sanal bedeninin deneyimi, kişinin fiziksel bedeninin deneyimiyle en azından son derece yakından bağlantılıdır." (2017: 332). Söz konusu beden ve benlik arasındaki ilişkiden dolayı beden benliğe şekil verebildiği gibi benlik de bedene şekil verebilmektedir. Ayrıca Chalmers'a göre fiziksel ve sanal bedene sahip bir kişinin sanal ya da kendi benliği bu iki beden arasındaki benzerlik ve farklılığa karar veren etkidir. Yani kişinin fiziksel bedeni ve sanal bedeni arasında benzerlikler olduğu gibi farklılıklar da olabilmektedir. Örneğin fiziksel bedeni kadın olan bir kişi sanal dünyada erkek bedenine sahip olabilir ya da fiziksel kolu ve bacağı olmayan bir kişi sanal dünyada uzun bir kol ve bacaklara sahip olabilir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta sanal ve gerçek arasındaki ayrımı yapabilecek bir benliğe sahip olmaktır. Aksi takdirde uzun bir süre sanal dünyada kalmış bir kişi fiziksel ve sanal arasında farklı bedenlere sahip olduğu için benlik bunalımına girecektir. Çünkü sanal ve gerçek arasındaki sınırı kaybolan bir benlik gerçek dünyayı sanal, sanal dünyayı da gerçek olarak algılayacaktır. Bu duruma "bedensel sahiplik yanılsamaları" denilmektedir, Chalmers bu konuyu "proprioepsiyon" kavramıyla açıklamaya çalışır. Ona göre proprioepsiyon ya da proprioseptif, yani kendi benliğinin farkında olan kişi, sofistike bir kişidir ve sofistike benliğe sahip bir kişi de kendi bedenini algılar, kendi bedeninin farkında olur. Buradaki kendi benlik durumu fiziksel dünyada fiziksel bedenin benliğine, sanal dünyada da sanal bedenin sanal benliğine karşılık gelmektedir. Chalmers bunu (2017: 332-333) "Fiziksel bedene yönelik proprioseptif dikkatin onu fiziksel uzayda temsil edeceği, sanal bedene yönelik proprioseptif dikkatin ise onu sanal uzayda olduğu şeklinde temsil edeceği bir durum" biçiminde değerlendirmektedir. Sanal beden ve fiziksel bedenin bu değişebilir durumu bölüm 1.3.2'de Descartes örneğinde olduğu gibi, fiziksel gerçekliğin aldatıcı olabileceğini ve görünüşlerin aslında göründükleri gibi olmayabileceğini düşündürmektedir. Kişi bu durumun farkındalığını Chalmers'ın vurgusuyla ancak sofistike bir benlikle, sofistike bir yaklaşımla aşabilir.

Görünüşlerin yanıltıcı olma durumunu *Virtual Reality* adlı çalışmasında Derek Stanovsky “Platoncu metafiziğin bir doğrulaması olarak görmek[tedir].” (2004: 173). Ayrıca Stanovsky sanal dünyanın doğası ve yapısının özne ve benlik konusundaki tartışmaları daha da güçleştirdiğini ifade eder. Düşünen ben ile var olan ben arasındaki ayrıma dikkat çeker, ayna örneği ile sanal dünya arasında bağlantı kurmaya çalışır. Ona göre düşünen bir Ben ve belli bir varlığı olan başka bir Ben vardır. Sanal dünyada bu durum daha da karmaşıklaşır. Çünkü ona göre düşünen Ben fiziksel dünyadadır ama o an var olan Ben ise sanal dünyada sanal bedeni olan bir Bendir. Stanovsky sanalın gerçeklik karşısında nasıl konumlandırılacağına henüz belirsiz olduğunu ifade eder ve ona göre sanal ya parlak ütopyik olasılıkların ya da karanlık distopik kabusların taşıyıcısıdır. Bu yüzden sanalın kendi gerçekliği gibi benlik konusunu da karmaşıklığa ittiğini şu şekilde vurgulamaktadır (2004: 173):

Sanal gerçeklik, dış gerçekliğin doğası ve durumu hakkında sorular sormanın yanı sıra, öznenin veya benliğin doğasıyla ilgili zor soruları da gündeme getiriyor. Bu noktaya kadar tartışılan metafizik görüşlerdeki farklılıklara rağmen, genel bir anlaşma alanı vardır. Platonist, Kartezyen veya Kantçı yönelimli olsunlar, tüm bu sistemlerde, varlığı bilgi, eylem ve kişisel kimlik için bir zemin sağlayan birleştirilmiş ve birleştirici ortak bir özne kavramı vardır. Konuyla ilgili böyle bir anlayış son yıllarda karmaşık hale geldi. Özellikle, bölünmüş ve olumsal bir öznenin postyapısalcı açıklamaları, önceki görüşlerin yeterliliği hakkında soruları gündeme getirdi. Sanal gerçeklik, birleşik bir konuyla ilgili varsayımları da karmaşıklaştırır.

Sanal ve gerçek arasındaki bu karmaşıklık birçok şeyin içeriğini değiştirmiştir. Örneğin B. Agger’ın ifade ettiği üzere sanal benlikler fiziksel olarak yüz yüze olmayan içeriklere yönelir, buralarda birçok şeyin anlamını, toplulukları ve sevgiyi arar. Ona göre bu durumlar bilgisayarlar, cep telefonları, çağrı cihazları, faks makineleri vb. cihazlar sayesinde kolaylıkla sağlanabilmektedir. Benlikler artık fiziksel olarak sosyalleşmenin ötesinde sanal vasıtalarla sanal sosyalleşmelerin imkanından yararlanmaktadırlar. Agger’e göre benliğin içine düştüğü bu durum, Post-modern bir durumdur; bu anlayış fiziksel eylemlerin ya da fiziksel aktivitelerin dışında fiziksellikten uzak simülasyon ve sanala dayalı içerikleri de anlamlı kılmıştır. Böylelikle sanal benlik fiziksel dünyada felsefi dayanağını temellendirmiş ve sanal eylemlerin gerçekliğini başka bir noktaya taşımıştır. Ona göre sanal benlikler, elektronik ortamda gerçek zamanlı veya kesintiler ve gecikmelerle iletişim kurduğunuz, göremediğiniz veya dokunamadığınız kişilerin benlikleridir. Her ne kadar fiziksel dünyada görülemez de Agger’e göre sanalın

kazandığı bu anlam sayesinde onların varlığını etrafımızda, hatta zihnimizde rahatlıkla hissedebiliriz, çünkü bu durum artık gerçekliğin bir parçası olmuştur (Agger, 2004: 47).

Diğer yandan *The Real, The Virtual, and The Moral* adlı makalede Thomas Bivins ve Julianne H. Newton (2003) sanal benlik üzerine önemli açıklamalarda bulunmuşlardır. Sanal Çağ düşüncesiyle Bivins ve Newton sanal benlik ve sanal alandaki etik konusuna farklı bir bakış açısı kazandırır. Onlara göre Sanal Çağ, aslında dijitalleştirilmiş benlik aracılığıyla çoklu kimlikleri sürdürdüğüümüz fırsatı bizlere sunmaktadır. Elde edebileceğimiz sanal benlikler ile yeni deneyim alanları ve yeni tutumlar kazanmamız mümkündür. Sanal benliğimizin gerçek benliğimizle önemli ölçüde farklılıklara sahip olabileceğini şu şekilde ifade etmişlerdir (2003 222):

Kimliğin ve etiğin doğasını ve dolayısıyla yaşamın kendisini yeniden tanımlamanın eşiğindeyiz. Benlik için bir metafor olarak görüntünün paradoksu, bir görüntünün benliğin otantik ifşası veya fantastik olanın tamamen sahnelenmiş, manipüle edilmiş, gerçek dışı ifşası olabilmesidir. Bu paradoksun doğasında, manipüle edilmiş fantastik görüntünün hepsinden daha sahici olabileceği ve bu bilmenin her şeyin görüntü olduğunun doğrulanması olduğu ironisi vardır.

Bivins ve Newton'a göre fiziksel dünyada olduğumuzdan tamamen farklı bir benlikle sanal dünyada olmamız mümkündür. Onlar fiziksel benliğimizin dışında sanal benliğin varoluşunu inşa edebilmenin olanaklarının uzun zamandır tartışılan bir konu olduğu üzerinde dururlar. Ayrıca Bivins ve Newton sanal ve gerçek dünya arasındaki ilişkinin fenomenal ve numenal dünya arasındaki ilişkiye benzediğini aktarmaktadırlar. Onlara göre sanal ve gerçek arasındaki bağlamı anlamak fenomen ve numen arasındaki bağı anlamamıza yardımcı olacaktır. Dahası fenomen ve numen arasındaki farkın kavranması ve bu iki alanın ayrılmaz bir şekilde birbiriyle bağlantılı olduğunun kavranması önemli bir kabuldür, bu kabul sayesinde tanımlanamayan problemler çözüme kavuşturulabilir. Bu bağlamda sanal ve gerçeğin de birbirine bağlı, ayrılmaz iki alan olduğunun kabul edilmesi gerektiğini ima ederler. Dahası Sanal Çağda benlik ile fiziksel beden arasındaki sınırın bulanıklaştığını ve ancak aydınlanma ile bu bulanıklığın kalkacağını düşünürler. Ve bu durumu, "Aydınlanma, bu bağlamda hem her mitik-kahraman arayışında ortak olan uyanışı hem de Platon'un mağarası gibi benzetmeleri ima eder. Aydınlanma, yalnızca çoklu gerçekliklerle yüzleşmek için değil, aynı zamanda dünyaların başarılı bir şekilde birleştirilebileceği yolları tasarlamak için verilen mücadeleyi sembolize eder -ikisi de diğerini tamamen dışlamaz." şeklinde açıklamışlardır

(2003: 223-24). Bivins ve Newton'a göre sanal dünyanın gerçekliği esasında bizlere bir gerçeklikten başka bir gerçekliğe geçme vaadi sunmaktadır. Ve bu vaat sayesinde bizler iyi ve ahlaki bir hayat yaşayabilmek için bu yeni gerçeklik alanlarında ahlaki temeller bulabiliriz (2003: 225-27).

Bütün bunlar Roland Wojak'un da ifade ettiği gibi benliğin et, kan ve damarlardan meydana gelen bir bedenden daha fazlası olduğunu, benliğin aslında bazı noktalarda bedene göre şekillense de bazı noktalarda bedene şekil verdiğini göstermektedir. Benliğin oluşumu Wojak'a göre önemli ölçüde dışsal etkilere dayanmakta ve deneyimler benlik üzerinde kayda değer izler bırakmaktadır. Bu yüzden *Virtual Morality* adlı çalışmasında Wojak bu durumu şu şekilde analiz eder: "Bir kişinin benliğinin bilgisayarı, onun aracılığıyla eriştiği bilgileri ve hatta belki de sanal dünyalara eriştiği avatarları kapsamı mümkün görünüyor. Bilişsel sistemin bir parçası olduklarında, potansiyel olarak benliğin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilebilirler. İnsanların avatarlarıyla kolayca özdeşleştiklerine veya en azından onlardan etkilendiklerine inanmak için iyi bir neden varsa, o zaman onları benliğin potansiyel uzantıları olarak düşünmek zor görünmüyor."

Bu durumda Wojak, benlik sanal dünyalara yayılırsa, oradaki diğer insanlarla etkileşime girdiğimizde, insanların genellikle yüz yüze etkileşimleri düşündüklerine benzer şekilde, o kişilerin özülle etkileşime girdiğimizi ifade etmektedir. Çünkü ona göre fiziksel bir ortamda yüz yüze etkileşimler kurulduğunda dahi, iki beden değil, iki insan arasındaki etkileşimlerden bahsedilmektedir, fiziksel ortamda dahi karşıdaki kişinin zihnini görebilmek mümkün değildir. Dahası etkileşimlerde bir insanın yalnızca bedeniyle özdeşleştirilmesinin, sayısız benlik sorunu doğuracağını vurgular. Kaldı ki vücudun bile hücresel düzeyde sürekli olarak değişime uğradığını ve kademeli olsa da vücudun zamanla değiştiğini; çocukken, gençken ya da yaşlıyken başka görünümler aldığını ifade etmektedir. Ayrıca fiziksel olarak değerlendirildiğinde bir insan vücudunun bir bölümünü kaybettiğinde veya vücuduna bir şey eklediğinde de benliğinin aynı benlik olarak değerlendirilmesi gerektiğini düşünür. Böyle bir durumda, bir kişinin başka bir kişi olduğunu söylemenin mantıksız olduğuna vurgu yapar. Ve ona göre benlik, bir kişinin bir bedenden, bir egodan veya herhangi bir parçasından daha fazla bir şeyden oluştuğu kabul edilmelidir (Wojak, 2012: 56).

Sanal dnyuların doęası ve benlięin yapısından dolayı Wojak, benlięin tam olarak ne olduęu konusunda ok az anlařma olmasının řařırtıcı olabileceęini ifade eder. Ona gre benlięin doęası maddi olandan maddi olmayana kadar aradaki her řeyi ve hatta Budist ğretilerinin z doktrini gibi herhangi bir řeyi iine alabilir. Ona gre (2012: 57) “Benlik, bedensel sreklilik, psikolojik sreklilik, bedensel sreklilik ile birleřen psikolojik sreklilik, bilinli sreklilik, tm deneyimin ynlendirildięi merkez, ruh olarak tanımlanabilir.” Fakat her nasıl tanımlanırsa tanımlansın yani benlięin nasıl karakterize edildięine bakılmaksızın, onun var olduęuna inanmak iin ok fazla sebep bulunduęunun altını izer. Wojak benlięin sanal dnyularda yer alan eylemleri gerekleřtirebildięine ya da bu eylemlerden etkilenebilir bir yapıda olduęuna ve bu nedenle, sanal eylemlerin ahlaki statde deęerlendirilmesi gerektięine inanmaktadır. Bu yzden benlięi sanal ya da fiziksel fark etmeksizin ne olarak kabul edersek edelim, onu herhangi bir ahlaki eylemin en nemli yn olarak grmemiz gerektięini syler. nk ona gre sanal ya da fiziksel olsun tm eylemler, onları gerekleřtiren aracılar gerektirir ve bu aracıların da eylemlerinden ahlaken sorumlu olduęunu belirtir. Bylece blm 3.3’te deęinilen deontoloji, teleoloji ve erdem etięinin bu ereve etrafında kuramsal tartıřmaları sergiledięini ifade eder.

Wojak, sanal benlik ile deneyim arasında bir iliřki kurulması gerektięini ve bu doęrultuda deneyimi gerekleřtiren bedenin sanal mı yoksa fiziksel bir beden mi olduęu konusunu analiz etmektedir. Bu temelde sanal ya da fiziksel deneyim merkezlerinin tek bir bedenle sınırlandırılmayacaęını ifade eder. O, imkn tanınan bu deneyim merkezleriyle, bir kiřinin nasıl karakterize edilebileceęini ve kendisine karřı grevlerinin olabileceęini vurgular. Ona gre sanal bedenle oluřturulmuř bir deneyim merkezi, bařka bir ahlaki yargı odaęını meydana getirir. Bylece hem bařkalarının dięer deneyim merkezlerini hem de kendi deneyim merkezimizi deęerlendirebiliriz. rneęin, Wojak’a gre bir kiři kendi benini temsil eden sanal benlięini, ahlaki bir deęerlendirme konusu olarak grebilir. Yani fiziksel dnyuda bařkalarının eylemlerini grebildięi gibi kiři sanal dnyuda kendisinin sanal eylemlerini de grebilir. Onları etik aıdan yargıladıęı gibi kendisini de yargılayabilir (Wojak, 2012: 60).

Bu deneyim merkezi konusunu en aık řekilde *Digitally Mediated (Dis)embodiment* adlı alıřmasında Jos de Mul ortaya koymuřtur. Mul, "Biyolojik beden bir beden temsilini ile tamamlanması -ya da en azından ek bir deneyim merkezi

oluşturan sonlu, öznel bir bakış açısı" gerektiğini ifade eder (2003: 260). Böylece ona göre bu teknolojilerin kullanımı sayesinde, insanlar yeni benlik olanaklarıyla birleşmiş yeni sanal bedenleri birleştirerek kendi deneyim merkezlerini çoğaltabilirler. Yani hem fiziksel bedenle hem de sanal bedenlerle ister ahlaki ister sosyal ya da her türlü deneyimin önü açılmış olmaktadır. Ayrıca Mul'un pilotlar tarafından uçuş simülasyonlarının kullanımına işaret ettiği simülasyon örneği ile sanal beden ve fiziksel beden arasında gidip gelen benliğin durumu biraz da olsa anlaşılabilir (2003: 259):

Bu tür simülasyonlarda egzersiz yapan pilotlar genellikle biyolojik ve yapay bedenleri arasında ayrışma yaşarlar, çünkü sanal bedendeki görsel hareket ve ivme deneyimi biyolojik bedendeki denge organı ile çatışma içindedir. Vücudun her iki duyuyu tekrar bir araya getirmesi birkaç saat sürer ve bu süre zarfında bir pilot genellikle dengesini korumakta ciddi zorluklar yaşar. Bu nedenle birçok havayolu, pilotlarının simülasyon ortamından sonra belirli bir süre içerisinde uçuşuna izin vermemektedir.

Mul'un ima ettiği üzere sanal gerçeklik teknolojileri ile yeni bir deneyim alanına girerken, benliğimizi yalnızca yapay bir bedene taşımaktan ziyade, yapay bedenimizi ikinci bir deneyim merkezine dönüştürerek yani deneyim merkezimizi genişleterek veya çoğaltarak sanal deneyimlerimizi kendi beden şemamıza dahil edebiliriz (Mul, 2003: 259).

Mul geliştirdiği bu deneyim merkezleri üzerinden Kartezyen anlayışı, sanal dünyalar bakımından değerlendirir. Ona göre "Kartezyen geleneğin beden ve zihin arasındaki ayrımı ontolojik olarak temellendirdiği yerde, telepresence ve sanal gerçeklik, bu Kartezyen düalizm teknolojisini gerçekleştirmeyi hedefliyor gibi görünüyor" (2003: 257). Mul burada Kartezyen anlayışın aslında sanal teknolojilerden çok önce deneyim merkezine vurgu yaptığını ifade etmektedir. Ona göre ruh ve beden arasındaki ontolojik ayrım, Kartezyen anlayışı eleştirerek ruhun bedene bağlı olmadığını ortaya koymakta ve bu yüzden ruhun yeni deneyim merkezlerine imkân tanıdığını düşündürmektedir. *Virtual Reality* adlı eserinde Howard Rheingold, "Bilincinin aniden konum değiştirdiğini" (1991: 255) ayrıca "Bunun beden dışı bir deneyim olduğunu" (1991: 264) belirten ifadelerde bulunarak Mul'un bu yaklaşımına referans olmaktadır.

Bu çerçevede zihnin kendisinin, bedeninin ötesine uzanma olasılığını göz önünde bulundurma, konunun anlaşılması için yararlı nedenler sunar. Kişinin zihninin bir robot bedene veya sanal dünyadaki sanal bir bedene taşındığını deneyimlediği bu tür beden dışı deneyimlerin tümü, zihni ve bedeni farklı tözler olarak tutan bir teori için sanal benliğin

sanal bedendeki varlığını mümkün kılmaktadır. Bu temelde zihnin bedensel bir insan bedeninde yaşaması ve onu canlandırması mümkünse, bu canlandığı şeyin neden bir makine ya da sanal bir beden olması mümkün olmasın? Öyle ki zihnin farklı bedenleri canlandırabileceği, beden olmadan var olabileceği, sanal bedenli Kavanozdaki Beyin olabileceği, zihnin bir makineye veya internete indirilebileceği ihtimali birçok filozof ve düşünür tarafından tartışılmaktadır (Putnam, 1999; Chalmers, 2022: 67). Dolayısıyla zihnin sanal bir ortamda sanal bir bedeni canlandırmasının olasılıkları tartışılırken, kişi ile sanal bedeni arasındaki ilişki, bedenin bedensel bir beden değil, sanal bir beden olduğu bir tür zihin beden ikiliği olarak görülebilir. Söz konusu bu tartışmalar sanal bedenleri benliğin bir uzantısı olarak görerek felsefi nedenler sunmaktadır. Bu felsefi nedenlerin ötesinde, gelişen teknolojiler sanal dünyalarda hayat bulan sanal bedenlerin ve kişinin kendi benliği ile ilişkisinin bir benliği oluşturan şeyin ilk başta inandığından çok daha bütüncü olduğunu düşünmek için iyi teknik, psikolojik ve nörolojik nedenler sağlamaktadır. Bu durumda kişinin kendi benliğinin sanal benliğini etkilediği söylenebileceği gibi sanal benliğinin de sanalın dışındaki benliğini etkileyebileceği söylenebilir.

Bu temelde Nick Yee ve ark. insanların bir avatara nasıl göründüklerine bağlı olarak yalnızca farklı davranmakla kalmayıp, aynı zamanda kullandıkları avatarın görünümüne bağlı olarak hem sanal dünyada hem de fiziksel dünyadaki davranışlarında bir değişiklik yaşayabileceklerini çeşitli araştırmalar yoluyla göstermişlerdir (Yee vd., 2007; Yee vd., 2009). Bu genel bulguların şiddet içeren video oyunları ile gerçek dünyadaki saldırganlık arasında bir bağlantı olduğunu öne süren araştırmalarla desteklendiği söylenebilir. Dolayısıyla sanal eylemlerin fiziksel benliğe doğrudan etkisinin olduğu ifade edilmektedir. *The Proteus Effect* (2009) adlı çalışmada Yee ve ark. sanal dünyadaki eylemlerin fiziksel dünyadaki eylemlere etkisini analiz ettikleri “Proteus Etkisi”nden bahsederler. Bu çalışmaya göre sanal beden ile fiziksel beden arasında derin bir bağ oluşur. Kurulan bu bağ sayesinde, sanal bedenin görünümünün, fiziksel dünyadaki davranışları ve eylemleri etkilediği ortaya konur. Benlik eylemlerin ahlaki statüsünü belirlemede merkezi olduğundan, sanal ortamlardaki insanlar arasındaki etkileşimler de ahlaki değerlendirme noktasında benliği etkiliyorsa, o zaman onların da gerçekliğinin kabul edilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla Proteus Etkisi referans alındığında hem kullanıcının sanal ortamdaki davranışları hem de başkalarının kendilerine yönelik

davranışları, fiziksel ortamlardaki kişilerin davranışlarının tamamen kullanıcının sanal bedeninin görünümü ile şekillendiğini gösterir (Yee vd., 2009).

Benzer şekilde Jessica Wolfendale de sanal bedenin sanal bir ortamda olsa da gerçek bir kişinin temsili olduğu için gerçekliğinin olması gerektiğini vurgular. Ona göre birçok sanal dünya kullanıcısı kendilerini sanal bedenleriyle özdeşleştirmektedir. Örneğin sanal oyuncular için sanal bedenler sadece nesne değildir; bir kişinin kendisini sanal bir dünyada topluluğa sunma şekli olarak değerlendirilir. Bu yüzden Wolfendale'e göre, (2007: 114), "Avatarlar, bir kullanıcı tarafından manipüle edilen çevrimiçi nesnelere çok daha fazlasıdır. Katılımcının topluluktaki diğer kişilerle iletişim kurduğu somutlaşmış benlik kavramıdır." Sanal benliklerin sanal dünyada somut bir karşılığının olduğunu altını çizen Wolfendale, benliğin sanal ya da fiziksel olsun birbirlerini etkileyebildiğini ifade eder.

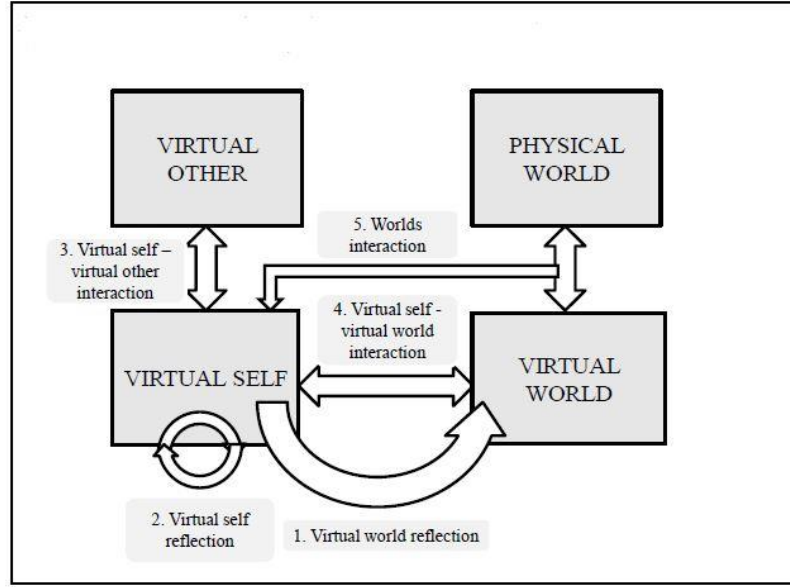
Diğer yandan S. Evans'ın da vurguladığı gibi (2015: 224) fiziksel ve sanal dünyalar arasındaki ilişki iki yönlüdür. Bu yüzden sanal benliğin eylemleri de ahlaki statü bakımından iki yönlüdür, fakat burada sanal dünyanın niteliğinin hangi sistemle inşa edildiği önemli bir konudur. Sanal dünyadaki Benlik, aracı araçlar yani çeşitli arayüzler (örneğin AR gözlükleri) kullanılarak başkalarıyla etkileşim yoluyla kendini gösterir. Sanal öznenin sosyal etkileşimleri ve arabuluculuğu yoluyla, kullanıcılar sanal dünya arayüzünün sağladığı çerçevede ortaya çıkan benlik ile sanal dünyaya dalarlar. Bilgisayar sistemleri, sanal dünyalarda benlik deneyiminde aracı araç görevi görür. Sanal benlik için ortaya çıkan tüm bu gelişmeler Evans'ın ifadesiyle, Post-modern düşünürlerin ilgi alanına girer. Diğer yandan sanal dünyalardaki imkanlar, çoklu ve bağlantısız Benlik potansiyeli sunar. Yani bir kişi aynı anda birden fazla fiziksel ve sanal ortamda yer alabilir ve bunlarla etkileşime girebilir. Bu durum bazı etik kaygılara ve benlik kaymalarına neden olabilmektedir. Sonuç olarak, sanal dünyanın bir kullanıcısı, yalnızca fiziksel bedeni tarafından değil, aynı zamanda sanal dünya tarafında sağlanan sanal bedeni sayesinde benliğini deneyimler. Bu deneyim sayesinde "artırılmış insan" yani "cyborg" terimine ulaşan Evans, konuyu şu şekilde özetler:

Benliğin deneyimi, fiziksel ve sanal alemler arasındaki ortak ilişkide teknolojinin meditasyonuna bağlıdır. Bu anlamda sanal dünya kullanıcısı, organik bedeninin ve teknolojinin kaynaşması yoluyla Ben'i deneyimleyen bir "cyborg" biçimi haline geldi (Evans, 2015: 284).

Diğer yandan sanal dünyalardaki benlik deneyimini anlamak ve anlamlandırmak için Evans'a göre bir dizi yönün dikkate alınması gerekmektedir. Evans bunları (2015: 279-280) "Avatar, kullanıcı adı ve hesap profili açısından Benliğin sanal dünyalarda temsil edilme şekli ve yöntemleri; sanal dünyalarda gerçekleştirilen faaliyet türleri; sanal dünyalar kullanıcısı olma deneyimi; fiziksel ve sanal dünyaların Benlik deneyimini oluşturmak için kesiştiği yollar; sanal dünyalardaki deneyimin yörüngesi" şeklinde sıralar. Dahası Evans Sanal benliğin temsili için (a) kişisel, (b) sosyal, (c) pratik ve (d) benliğin çoklu doğası, şeklinde dört etkinlik seviyesinden bahseder. Bu dört seviyenin anlamlarını ve amaçlarını şu şekilde açıklar:

Benliğin Temsili dört etkinlik seviyesinden oluşur: hesap ve avatar oluşturma sürecini, temsil kararlarını ve kullanıcı ile avatarı arasındaki ilişkiyi içeren kişisel; diğer kullanıcıların rolüyle ve kullanıcının temsil deneyiminde bulunduğu ortamla ilgili olan sosyal; ayrıntılı karar verme süreciyle ilgili pratik; ve temsilin sürekli olarak ne ölçüde değiştiğini yansıtan temsilin çoklu doğası ve Ben'in çoklu sanal ve fiziksel ifadeleriyle ilgilidir (Evans, 2015: 280).

Tüm bu aşamalar benliğin sanal dünyadaki temsilinin oluşma aşamalarını ve seviyelerini belirlemektedir. Ona göre sanal benlik bu seviyeler doğrultusunda kendini gösterir. Diğer yandan Evans (2015: 282), sanal dünyalardaki benlik deneyiminin kullanıcı, diğer kullanıcılar, sanal dünyalar ve fiziksel dünya ile ilgili yansımalar ve etkileşimlerle ilgili birçok konuyu içerdiğini ifade eder. Evans bu deneyimleri (1) Sanal dünyanın deneyimi ve algıları; (2) sanal dünyanın kullanıcısı olma deneyimi; (3) diğer kullanıcılarla etkileşim deneyimi; (4) diğer dünyaların deneyimleri ve (5) sanal ve fiziksel dünyalar arasındaki ilişki gibi beş farklı başlık altında toplamaktadır. Bu beş farklı benlik deneyimlerinin etkileşim süreçlerini o, Şekil 20'de de gösterildiği gibi Sanal Benlik Süreçleri Modeli şeklinde adlandırır.



Şekil 20: Sanal Benlik Süreçleri Modeli: Sanal Benlik inşasında gerekli süreçler (Evans, 2015: 282).

Diğer yandan S. M. Boye fiziksel dünyanın tam olarak nerede bitip sanal dünyanın nerede başladığını söylemenin her geçen gün zorlaştığını vurgular (Boye, 2014: 4). Bu durumda kişinin kendi benliği ve sanal benliği arasındaki farkın kişiyi olumsuz etkileyeceğinden bahseder. Ayrıca bazı sanal dünyaların kişilere daha fazla özgür alanlar sunduğunu ve bu yüzden sanal dünyaların bir rahatlama merkezi olduğunu ima eder. Ona göre örneğin, bir kişi fiziksel dünyada, içinde bulunduğu toplumda çelişen inançlarla yüzleşmeye çalışmak yerine, hoş olmayan duygulardan kaçınmak için sanal dünyalara kaçmaktadır. Burada kendilerine ideal benlikler oluşturarak, gerçeklikten kaçıp kendi dünyalarında yaşarlar. Sadece sanal bir dünyada olsa bile bir süre ideal benliğiyle olmanın, onlara geçici bir iç tutarlılık hissi verebileceğini ifade etmektedir. Bu durum her ne kadar iç rahatlama neden olsa da ona göre bu uyumsuz insanlar, kişileri psikolojik ve sosyal sorunlara itebilmektedir (Boye, 2014: 6).

Boye sanal ve fiziksel dünya arasında gidip gelen bu benlik ve uyumsuzluk probleminin psikolojik tahlilini Freud, Rogers ve Higgins üzerinden yapmaktadır. Bu durumu o, kişiliğin yapısıyla ilgili çok sayıda psikolojik teoriye ve bireylerin benliğinin çoklu alanları tarafından yönlendirildiği fikrine dayandırır. Böylece psikanalizde Freud'un id, ego ve süperegosu; Carl Rogers'ın kişilik teorisindeki benlik imajı, ideal benlik ve benlik değeri; Higgins'in kendi kendine çelişki kuramında ideal, aktüel ve

olması gereken benliği bu konu için önem teşkil eder. Boye, tüm bu teorileri sanal ve fiziksel dünya arasındaki benlik uyumsuzluğu üzerinden değerlendirmektedir. Bu uyumsuzluğun kişileri hayal kırıklığı, suçluluk, utanç, öfke ve endişe gibi çeşitli rahatsız edici duygulara yol açabileceğini ifade eder. Ayrıca Boye, sanal ortamların çok fazla kısıtlama ve engelleme olmadan kişilerin sanal benliklerini geliştirmelerine olanak tanıdığını belirtir. Fakat diğer yandan olması gereken benliğin, özellikle gerçek hayatta mevcut olan bir kavram olduğunu söyler. Ona göre fiziksel ortamdaki her eylem, kişinin kolayca kaçınamayacağı sonuçlarla doğrudan bağlantılıdır. Sanal dünyalar ona göre bu sınırlamaları aşmak için inşa edilmiştir. Sanal eylemlerin sonuçları, gerçek hayattaki olumsuz sonuçlardan daha az şiddetlidir, bu da kullanıcının arzularını yerine getirirken daha fazla risk almasını sağlamaktadır (Boye, 2014: 6-7).

Tüm bu analizler etrafında ve Boye'nin (2014) de çıkarımından hareketle, sanal ve gerçek benlik ilişkisiyle ilgili iki farklı yargıda bulunulabilir:

(1) sanal benlik gerçek benliğin bir parçasıdır

(2) sanal benlik gerçek benlikten ayrı bir benliktir

İlkine (1) göre, gerçek benliğin bir parçası olarak görülen sanal benlik, benliğin ideal yönlerini keşfetmeye yardımcı olabilir ve algılanan benlik çelişkisini azaltabilir. Bu nedenle bu durum duygusal iyi oluşa yardımcı olur. Öte yandan ikincisine (2) göre, sanal benliğin gerçek benlikten ayrı olduğu düşünülürse, üstün bir sanal benlikle sanal dünyada bulunmak, gerçek ve ideal benlik arasındaki algılanan benlik uyumsuzluğunu artırabilir. Kullanıcı, gerçek benliğinin eksiklikleri ile daha sık karşı karşıya kalır ve bu, kişinin refahını düşürebilir.

Benzer bir anlayışla A. Mazalek de bu iki yargı etrafında çıkarımda bulunmaktadır. Ona göre sanal ortamlar, benliğin fiziksel dünyada nasıl ortaya çıktığını ve benlikleri nasıl tanımladığımızı anlamak için önemli erişim noktası sunmaktadır. Böylece kendi benliklerini tanıyabilmek ve geliştirebilmek için kullanıcılar, sanal dünyada sanal benliklerini seçme konusunda bu iki yargı karşısında tercih yapmak zorunda kalırlar. Ona göre sanal ortamlara katılan bu kişiler ya (1) kendi benliğine uygun sanal benliği ya da (2) benlik olarak kendinden farklı bir sanal benliği tercih edeceklerdir (Mazalek, 2011: 133). Şimdi bu iki yargıyı detaylandıralım.

3.1.2.1. Sanal Benlik Gerçek Benliğin Bir Parçasıdır

Fiziksel dünyadaki kendi benliğinin bir parçası olarak görülen sanal benlik, benliğin ideal yönlerini keşfetmeye yardımcı olabilir ve algılanan benlik çelişkisini azaltabilir; bu nedenle duygusal iyi oluşa yardımcı olur. Öte yandan, sanal benliğin gerçek benlikten ayrı olduğu düşünülürse, üstün bir sanal benlikle sanal ortamlara katılmak, gerçek ve ideal benlik arasındaki algılanan benlik uyumsuzluğunu güçlendirebilir. Kişi, gerçek benliğinin eksiklikleri ile daha sık karşı karşıya kalır ve bu, kişinin refahının düşmesine neden olabilir (Boye, 2014: 8-9).

Söz konusu (1) bu yargıya göre bireyin sanal benliği ve gerçek benliği iç içedir. Vella ve Gualeni bu durumu, sanal benliklerin temel olarak gerçek benliklere dayandığını ve ikisi arasında kesin bir hiyerarşi olduğu fikriyle savunurlar. Onlar, sanal benliklerin temel olarak gerçek benliklere dayandığını ve ikisi arasında kesin bir hiyerarşi olduğunu kabul ederler. Bu perspektifi ilerletmek için, sanal dünyaların deneyimsel ve varoluşsal olarak gerçek dünyaya tabi olduğunu ve sanal deneyimlerin gerçek deneyimin bir alt kümesi olarak düşünülebileceğini ifade ederler. Bu bakış açısının, sanal dünyalarla ilgili olarak kurabilecek ve geliştirebilecek varoluşsal yapıların nihai olarak anlamlı ve değerli olduğunu ortaya koyan bir dizi farklı bakış açısından oluştuğunu dile getirirler. Ayrıca sanal dünyalarla mevcut ilişkilerimizin ve onların içindeki öznel varlığımızın belki de iç içe varoluşsal durumlar olarak daha iyi anlaşılabilirliğini ifade ederler (Vella ve Gualeni, 2019: 121-122).

Benzer şekilde Mazalek, sanal dünyadaki karakter hareketlerinin standartlaştırılmış doğasına rağmen, sanal dünyadaki kişiler sanal benlikleriyle yakın bağlar geliştirirler ve onlara genellikle kendi benliklerinin uzantılarıymış gibi davranırlar. Dahası Mazalek'e göre sanal dünyalar, sanal oyun yoluyla öğrenme, sosyal etkileşimler, hatta fiziksel egzersiz ve rehabilitasyon yoluyla sosyalleşmemizin ve kişisel gelişimimizin giderek artan bir parçası haline gelir. Böylece Mazalek, sanal benliğin fiziksel dünya benliğine yaklaşmasını sağlayabileceğini ve sanal benlikteki değişikliklerin daha hızlı bir şekilde fiziksel dünya benliğine geri aktarılmasına izin verebileceğini ifade etmektedir (Mazalek, 2011: 130). Mazalek sanal ortamlardaki iletişim kalıplarının, kişinin bu dünyalarda yer alan benliğiyle doğrudan bağlantılı olduğunu vurgular. Sanal ve fiziksel dünyalar arasında benlik etkileşimlerini "Parasosyal" davranış kavramıyla açıklamakta ve bu kavram etrafında sanal dünyadaki

etkileşimlerimizde benlik duygusunun önemini vurgulamaktadır. O, sanal dünyadaki rollerde kişilerin genellikle, benliğinin bastırılmış kısımlarına hitap edebilecek sanal rolleri kabul ettiğini belirtir. Bu nedenle, bu sanal benliklerin genellikle içsel benliğimizin gizli ve bastırılmış yönlerini ortaya çıkarmak için kullanılabildiğini düşünür (Mazalek, 2011: 133).

3.1.2.2. Sanal Benlik Gerçek Benlikten Ayrılır

Sanal dünyaya dahil olan bireyler sanal benliklerini kendi benliklerine entegre etmemişlerse, doğal olarak sanal benlikleri kendi benlik alanlarının dışında bir yerde bulunmalıdır. Bu nedenle sanal benlik kavramı Boye'nin vurguladığı üzere, benliğin bağımsız bir alanı, katılımcıların ancak sanal dünyaya daldıklarında girebilecekleri bir tür yüzen kimlik, olarak kabul edilebilir. Bu aslında, ona göre üniversiteye giderken öğrenci rolünü benimsemek veya ilk çocuğu olduğunda ebeveyn rolünü benimsemek gibi günlük hayatımızda düzenli olarak gerçekleşen rol benimsemeye çok benzer. Bunun dışında oyuncuların lonca lideri, büyük savaşçı veya sadık müttefik gibi rollere girebileceğini ifade etmektedir (Boye, 2014: 41). Boye sanal benliğin aslında bir katılımcının gerçek benliğine entegre edilmişse ve sadece bir rol değilse, ideal avatarlar gerçek ve ideal benlik arasındaki uyumu geliştirmeye yardımcı olabileceğini dile getirir. Ona göre bir sanal benlik aracılığıyla kişinin kendisiyle ilgili ideal yönleri keşfetmesi, gerçek benliğini kişinin ideal yönlerine yaklaştırır. Ancak sanal benlik, gerçek benlikten ayrı ve daha çok katılımcıların sanal dünyaya dahil olduklarında benimsediği bir rol olarak değerlendirildiğini söyler. Böyle bir durumda, sanal benliğin kişinin gerçek ve ideal benlik uyumunu etkileyemediğini aktarmaktadır. Sanal benliğin yaptığı her şey ona göre birbirinden ayrı rollere bağlı kalır ve benlik kavramına entegre olmaz (Boye, 2014: 41-42).

Diğer yandan Bernard Marr, sanal dünyada kendimizi temsil eden birden çok sanal bedenimizin ve bu doğrultuda sanal benliğimizin bulunabileceğini aktarmaktadır. Ona göre gelecekte, hepimizin farklı sanal olanlar için farklı sanal bedenleri olabilir. Örneğin, sanal iş toplantıları için şık giyimli bir sanal beden; sanal oyunlar oynamak ve arkadaşlarla çevrimiçi takılmak için tamamen farklı bir sanal beden ve ayrıca, satın almadan önce kıyafetleri sanal olarak denemek için kullanabilecek, fiziksel hayattaki beden ve şekli doğru bir şekilde yansıtan çok gerçekçi bir sanal beden olması mümkündür (Marr, 2021: 17).

Tüm bunların yanında sanal dünyadaki öznenin doğası incelendiğinde, buradaki öznenin yani kişiyi temsil eden sanal öznenin bilinç sahibi olup olmadığı tartışma konusudur. Şöyle ki buradaki temel problem şudur: Sanal dünyadaki bir özne düşünme eylemini kendi başına, onu temsil eden ya da onu kontrol eden dış öznenen bağımsız bir şekilde bilince sahip mi? Yani avatarımız biz onu kontrol etmediğimizde o kendi başına bir bilinç durumu sergileyebilir mi? Ya da sanal bedenimizle eylemde bulunurken düşünme eylemini gerçekleştiren benliğimiz sanal bedenin dışında bir konumda, yani şu an bulunduğunu düşündüğümüz fiziksel bedende yer alıyorsa; öyleyse sanal bedenimizin gerçekleştirdiği eylemlerden sanal dünyada olmayan benliğimiz nasıl sorumlu tutulabilir ki? Tıpkı bu durum okasyonalist anlayışın iddia ettiği gibi insana 'neden' gibi görünen bütün öbür şeylerin Tanrı'nın istenç ve eylemlerini yansıtan birer ara-neden olması gibi; sanal öznenin bütün eylemleri onu yöneten fiziksel öznenin istenç ve eylemlerini yansıtan birer ara-neden olabilir mi? İşte bu noktada kayda değer tartışmalar vardır ve ayrıca buradaki düşünmenin doğasından bağımsız düşünen bir yapay zekâ ya da cyborg da olabiliriz.

3.2. Sanal Eylemlerin Ahlaki Durumu

Sanal dünyadaki davranışların ahlaki durumunu analiz edebilmek için öncelikle bu bölümde sanal eylem ile ne demek istediğimizi ve herhangi bir etik müdahale için ön koşulların neler olduğunu netleştirebilmemiz gerekir. Ardından sanal iyilik ve sanal kötülük üzerinde durarak sanal eylemlerin ahlaki durumunu tartışmalı bir şekilde ortaya koymayı hedefliyoruz. Fakat bu aşamaya geçmeden önce sanal eylemlerin ahlaki statüsünü değerlendirebilmek için bu eylemlerin meydana geldiği sanal dünyanın niteliği ve içeriğini bilmemiz gerekmektedir. Şöyle ki sanal ortamlarda ahlaki bir eylemin oluşabilmesi *The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality* (1999) adlı makalesinde Philip Brey'in de ifade ettiği gibi sanal ortamı meydana getiren tasarımcıların buna izin vermesiyle mümkündür. Bu tasarımda dikkat edilmesi gereken nokta sanal ortam ile nasıl bir sanal ortamın ifade edildiğidir. Dahası sanal ortamın niteliği ahlaki bir tutuma izin veriyorsa orada ahlaki eylemlerden bahsedilebilir; bu yüzden sanal dünyada bir davranışın ahlaki olup olmadığını tespit edebilmek, bu sanal dünyanın nasıl bir forma sahip olduğuyla ilgilidir. Örneğin bilgisayar oyunları sanal dünyalarda gerçekleşir ve her oyunun kendi sanal formu vardır. Bazı oyunlar tamamen savaş ve

kavga üzerine kuruludur ve buralardaki sanal bedenler iki ya da üç boyutludur. Bu temsili bedenlerin eylemleri sınırlıdır ya öldürmek ya da öldürülmek için temsil edilirler. Ayrıca bu sanal oyunlarda özneler arası etkileşimler ve özgürlük alanları sınırlıdır. Dolayısıyla her oyunun ahlaki durumu kendi içinde tartışılmalıdır. Yine benzer olarak Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal ortamdaki ahlaki eylemler ile Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal ortamdaki ahlaki eylemlerin statüsünün aynı olmadığı bilinmelidir. Artırılmış Gerçeklik ortamındaki eylemler Sanal Gerçeklik ortamındaki eylemlere göre daha gerçekçi ve öznelerin durumu gündelik hayata daha yakındır; dahası Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal ortamı gündelik hayattan ayıt edebilmek oldukça zordur. Artırılmış Gerçeklik ortamında özneler arası etkileşimler fiziksel sonuçlara da neden olabilmektedir. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklik ortamındaki bir eylemin durumu göz ardı edilmemelidir. Fakat yine de her ne kadar bu ontolojik farklar olmasına rağmen sanal ortamdaki eylemlerin ahlaki statüsü özünde aynı ilkelere dayanmaktadır. Ve sanal eylemlere dair kuramsal etik tartışmaları da bu ilkeler etrafında şekillenmektedir. Brey bu konuda şu ifadede bulunur (1999: 10):

VR sistemlerinin tasarımcılarının, bu konunun ahlaki açıdan tartışılmalı doğası nedeniyle, davranışsal seçenekler ve bunların sonuçlarının içlerinde tasarlanma şekli üzerinde düşünmek için ahlaki bir göreve sahip olduklarını düşünüyorum. Özellikle tasarımcılar, tasarımdaki bu davranışsal seçeneklerle ilgili olarak kendilerine iki soru sormalıdır. İlk olarak, uygulamanın oluşturulan sanal ortamında ne tür açıkça ahlaka aykırı eylemler mümkün kılınıyor ve bu tür eylemler mümkün kılınmalı mı? İkinci olarak, başvuru, bu tür eylemleri teşvik etmek veya önlemek veya onaylamak veya onaylamamak için nasıl yapılandırılmıştır ve alternatif eylem yolları mümkün müdür?

Brey'e göre örneğin bir Sanal Gerçeklik tasarımcısı oluşturduğu sanal evrende eylem kısıtlamalarına giderek bireylerin iyiyi ya da kötüyü seçmelerinin önüne geçerek sadece kendi amacı doğrultusunda kullanıcılara yön vermek isteyebilir; fakat böyle bir durumda bu ortamdaki davranışların ahlaki olup olmadığı tartışma konusudur. Çünkü Brey'e göre böyle bir sanal evrende bireyler özgür failer değildir ve özgür fail olmadıkları için eylemleri ahlaki eylem olmaktan uzaktır; ahlaklılığın ön koşullarından biri, bölüm 3.1.3'te detaylıca ele alınan, özgürlüktür (Brey, 1999: 10).

Geleneksel olarak çoğu filozofa göre özgür eylem fikri, etik için önemli kabul edilmiştir. Örneğin Colin Beardon'a göre yasanın getirdiği sınırlamalar, özgürlüğü kısıtlayan ve dolayısıyla etik kapsamını sınırlayan yasal yükümlülükler olarak görülür. Beardon bireylerin mümkün olan her yerde kendi kararlarını vermekte özgür olmaları

gerektiğini söyler. Ona göre yasal sınırlamalar insanların ahlaki davranışlar gerçekleştirmelerinin önünde engel oluşturmaktadır. Fakat ahlaki tutumdaki asıl tavır yasalara uymaktan ziyade mutluluğun hedeflenmesidir, ona göre etik bir tavır için mutluluk araç değil amaç olmalıdır. Bu yüzden Beardon sanal dünyadaki davranışların düzenlenmesinde etiğin rolünü analiz ederken özgür eylem fikrine odaklanmakta ve bireyin yasalar için değil mutluluk için eylemde bulunması gerektiğini vurgulamaktadır. Ve bu yolda takınılması gereken tavır ona göre sorumluluk bilinciyle şekillenmelidir ve bu yüzden sanal gerçeklikteki etik problemlerle ilgilenirken o, sanal dünyadaki sorumlulukların doğasının ne olduğuna odaklanmıştır. Ayrıca Beardon'a göre sanalın yeni bir gerçeklik alanı olarak ortaya çıkışının felsefi arka planında çağdaş bir kriz bulunmaktadır. Bu kriz sayesinde ortaya çıkan sanalın, çağdaş toplumda kültürel ve felsefi bölünmeleri ağırlaştırabileceğine işaret eder. Çünkü ona göre sanal gerçeklik sadece bir teknoloji parçası değil öznel bir durum ve deneyim alanıdır. Buradaki eylemlerimizin durumu semboliktir ve toplumdaki birçok yapıyı bu sembolik eylemler şekillendirmektedir. Bu nedenle sanala dair gerçekliği nesnelere gerçekliğini sembollerle gizleyen derin felsefi bir sorun olarak görür (Beardon, 1992: 24-27).

Diğer yandan konuya farklı açıdan yaklaşılacak olursa, sanal eylemlerin ahlaki durumu konusunda son zamanlarda önemli felsefi tartışmalar sürmektedir. Bu tartışmalar etrafında felsefi bir temel teşkil etmek ve konuyu daha sistematik çözümlenmek için sanal eylemlerin ahlaki durumu konusunda iki farklı yargı ileri sürülebilir:

- (1) Sanal eylemler ahlaki değildir**
- (2) Sanal eylemler ahlakidir.**

Bu iki yargıdan ilkinde (1) göre sanal eylemlerin ahlaki olmaması, bu tür eylemlerin gerçek eylemler olarak görülmemesinden kaynaklanmaktadır. Bu düşüncüyü savunanlara göre sanal, gerçeklikten uzaktır ve gerçekliğin bir parçası değildir; bu yüzden sanal eylemler de gerçek eylem olamaz ve gerçek olmadıklarından dolayı da ahlaki değerlendirmeye tutulmalarının bir anlamı yoktur. Dolayısıyla, “Sanal bir ortamda yer almaları nedeniyle tüm sanal eylemler gerçek değil, ahlakın olmadığı inandırıcı bir alemin parçası” olarak kabul edilmelidir (Wojak, 2012: 73).

Bu temelde (1) numaralı yargıyı benimseyenlere göre sanal dünyanın varlıkları ahlaki statüden yoksundur. İkinci (2) yargıyı benimseyenlere göre ise burada iki durum kendini gösterir. Bunlardan ilkinde göre sanal eylemler tıpkı gerçek eylemler gibi ahlakidir ve statü bakımından aynı değerdedir; ikincisinde ise, sanal eylemler ahlakidir ancak statü bakımından gerçek dünyadaki varlıkların çok altında ahlaki bir statüye sahiptir (LaBossiere, 2017: 169). Peki sanal eylemlerin ahlaki olup olmadığını yani (1) ve (2) numaralı yargılar arasında seçim yapmayı belirleyen kriter nedir? İşte asıl sorun budur ve sanal eylemlerin ahlaki konumu konusunda can alıcı noktanın bu soru üzerinde şekillendiği görülmektedir. Kriter gerekli koşulları sağlıyor mu ve koşullar yeterli mi?

Ahlaki statü için hangi niteliklerin gerekli olduğu konusunda çok fazla tartışma olsa da (LaBossiere, 2017: 175), bu tartışmalar etrafında kısaca kavramsal olarak ifade etmek gerekirse, sanal bir eylemin ahlaki olması için iki önemli koşulun bulunduğu görülür: Özgürlük ve bilinç (Gooskens, 2010; Wojak, 2012; McMillan, 2017).

Gooskens'e (2010) göre, sanal bir eylemin ahlaki değerlendirmenin konusu olması, gerçek dünyadaki eylemler gibi özgürlüğe bağlıdır. Birçok oyunda açıkça tanımlanmış bir amaç, ulaşılması gereken bir amaç vardır ve bir oyuncu bu amaca ulaşmanın en iyi yolunu bulmaya çalışır. O, oyunların sanal dünyalarında giderek daha fazla özgürlüğe izin verdiğini söyler. Çoğu zaman oyunculara, hedeflerine ulaşmalarını etkilemeyen net bir etik seçim sunulur. Oyunculara ayrıca istediklerini yapmaları için büyük miktarda özgürlük sunulabilir. Örneğin herhangi bir sanal oyunda bir oyuncu çalabilir, öldürebilir, uyuşturucu kullanabilir, dövebilir ve yahut bunların hiçbirini yapamaz. Fakat her ne yaparsa yapsın bu sanal oyunu oynayanlara sürekli olarak gerçek dünyadaki gibi hem doğru hem de yanlış olarak kabul edilecek şeyleri yapma özgürlüğü sunulur (Wojak, 2012: 89). Burada dikkat edilmesi gereken nokta, sanal dünyada sunulan tercihler karşısında sanal öznelerin eylemlerini bilinçli bir şekilde yapmalarıdır. Öyle ki çoğu insan rüyada özgürüz olduğunu düşünür, fakat buradaki özgürlük tartışmalıdır, çünkü rüyada yapılan eylemlerin bilinçli bir eylem olup olmadığı tartışmalıdır. Alınan kararlar ve yapılan eylemler Freud'un vurguladığı gibi bilinç altı tarafından kontrol edilebilir. Bu durumda bilinçsizce yapılan eylemlerde özgürlükten bahsedilebilmesi tartışmalı bir probleme dönüşmektedir. Özgürlük ve bilinçlilikten uzak bir eylemin de ahlaki olması düşünülemez. Bu minvalde sanal eylemlerin rüyadan farklı bir statüsünün olduğu ortadadır. Çünkü sanal eylemlerde tercihlerini sanal özne bilinçli ve özgür bir

şekilde yapabilmektedir. Böylece sanal eylemlerin ahlaki statüye sahip eylemler olabileceği düşünülebilir (McMillan, 2017: 33-39; LaBossiere, 2017: 175).

Benzer bir yaklaşımla Kantçı ahlaki eylemin ön koşullarından birisi bilinçtir ve *Why be Moral in a Virtual World?* adlı çalışmasında John McMillan, Kantçı bu ön koşuldan hareket ederek sanal eylemlerin ahlaki olup olmadığını değerlendirir. Ona göre “İradenin sanal bir dünya üzerinde hareket edebileceğini kabul etsek bile, aşağıdaki kıyasta ifade edildiği gibi sanal bir dünya üzerindeki etkilerinin ahlaki olarak uygun olduğu açık değildir.” (McMillan, 2017: 38). Öyle ki bu durumu şu şekilde bir çıkarımla aktarır:

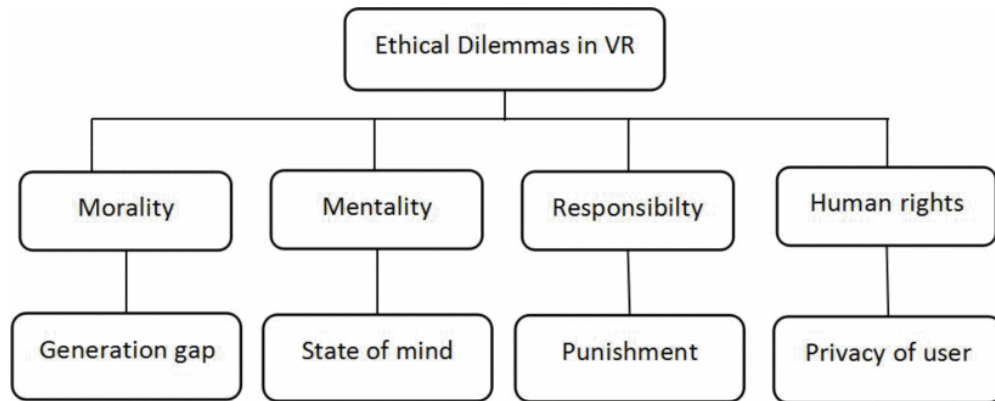
1. Ahlaki eylem, iradenin nedensel olarak etkili olmasını talep eder.
2. İrade sanal bir dünyada belirmesine rağmen, sadece sanal bir dünya üzerinde etki edebilir.
3. Sanal bir dünyada ahlaki olarak ilgili bir nedensellik yoktur.
4. Bu nedenle sanal bir dünyada ahlaki bir eylem olamaz.

Birçok düşünürü göre klasik ahlaki değerlendirme konuları olan günlük yüz yüze etkileşimler ile sanal bir ortamda gerçekleşen etkileşimler arasındaki en belirgin farklardan biri, belirgin fiziksel yakınlık ve temas eksikliğidir. Fakat Roland Wojak’ın da ifade ettiği gibi sanal ortamlardaki çatışmalar bazen gerçek dünyaya yayıldığı için işler her zaman böyle kalmayabilir, özellikle Artırılmış Gerçeklik sistemleri ile oluşturulmuş sanal bir dünyada temas etkinliği ve fiziksel yakınlık günlük yüz yüze gerçekleşebilen etkileşimle paraleldir.⁴⁸ Yine de sanal bir eylemi gerçek dünyadaki gerçek bir eylem olarak değerlendirilmeyebilir, çünkü fiziksel eylemlerin fiziksel dünyada gerçekleşmesi gibi sanal eylemler de sanal dünyada gerçekleşir (Wojak, 2012: 81). Sanal dünyaya açılan gözlük ve algılama sensörleri olmadan sanal eylemi sanal dünyada olduğu haliyle fiziksel dünyada görebilmek mümkün değildir. Örneğin sanal bir kötülük, fiziksel dünyada öznenin anlamsız el kol hareketlerinden ibaret olabilir; fakat sanal dünyada birinin elindeki silahla karşısındaki birini öldürmesi hali gerçekleşmektedir. Sanal dünyaya açılan gözlüğü takmadan fiziksel dünyada bu eylemi doğrudan görebilmek mümkün

⁴⁸ Çünkü Artırılmış Gerçeklik, fiziksel ve sanalın özel bir karışımıdır; özellikle, dijital içeriği fiziksel dünyadaki deneyimlerimize yansıtmak için teknolojinin kullanılmasıdır. Bu benzerliklerden dolayı tıpkı fiziksel dünya gibi Artırılmış Gerçeklik ortamları da bir dizi etik kaygıyı gündeme getirmektedir (Neely, 2019: 11). Artırılmış Gerçeklik Felsefesi ve onun doğası hakkında detaylı bilgi için ikinci bölüme bkz.

olmadığı gibi; aynı şekilde, örneğin Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş sanal dünyadayken fiziksel dünyadaki bir eylemi fiziksel dünyada olduğu haliyle sanal dünyada doğrudan görebilmek mümkün değildir. Dolayısıyla fiziksel eylemi belirleyen fiziksel yasaların olduğu gibi sanal eylemi belirleyen sanal yasalar vardır ve bu durum iki gerçeklik katmanındaki eylemlerin kendi doğasının olduğunu ortaya koymaktadır (Heim, 1994: 84; Qvortrup, 2002: 6). Fiziksel dünyaya ile içinde yaşayan insanlar arasında derin bir bağlantı olduğu gibi, sanal dünya ile avatarlar yani sanal özneler arasında da bir bağlantı kurulabilir. Böyle bir bağlantı, sanal eylemlerin ahlaki durumunu anlayabilmek için yararlı nedenler sunabilir. Ayrıca böyle bir ilişki, bir kişinin özünü, benliğini fiziksel dünyada olduğu gibi sanal dünyada da anlamayı sağlayabilir. Böylece sanal bir eylemin statüsü hem sanal hem de fiziksel gerçeklikte bazı fırsatlar sunabilir. (Wojak, 2012: 82). Bu durumda, sanal eylemin neliğine yönelik bir problem ortaya çıkar. Peki sanal eylem nedir? Bu eylemlerin ahlaki durumu nasıl ifade edilebilir?

Sanal dünyadaki “etik ikilemler” konulu makalede, Jingdong Jia ve Wenchao Chen sanal eylemlerin ahlaki durumunu farklı bir bakış açısıyla yorumlamaktadırlar. Sanal dünyadaki etik sorunlara odaklanan Jia ve Chen, özellikle Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal ortam üzerinden konuyu ele alırlar.



Şekil 21: Sanal Gerçeklik evreninde etik ikilemler (Jia ve Chen, 2017: 697).

Şekil 21’de de görüldüğü üzere Jia ve Chen Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir evrende bazı etik çıkmazların ve belirsizliklerin olduğuna değinmekte ve bunları dört ana başlık altında ele almaktadır. Sanal Gerçeklik tarafından yaratılan sanal dünyanın, fiziksel dünyadakine benzer bir hayatı yansıtan bir illüzyonla üretilebileceğini ve bunun da ruhen

büyük bir etik risk oluşturacağını ifade ederler. Sanal alanda, geleneksel kişilerarası ilişkinin temeli üzerine inşa edilen sadakat ve saygı gibi değerler yapıbozuma uğratılabilir ve ortadan kaldırılabilir. Yani Jia ve Chen'e göre geleneksel bilişsel mod ve doğruluk standardı sanal dünyanın bilgi akışlarından etkilendiğinden, sanal dünyadaki insanların düşünme biçimleri ve düşünme yetenekleri değişebilmektedir. Sanal ortam, insanın gerçek dünyadaki davranışlarını ve benliğini etkiler ve bazı kusurlu davranışlar üretebilir. Bu duruma yukarıda (bölüm 3.1'de) da değinildiği üzere Proteus Etkisi denilmektedir (Jia ve Chen, 2017: 697).

Jia ve Chen'e göre Sanal Gerçeklik cihazlarının oluşturduğu sanal dünya, öznel tarafından belirli işitsel ve görsel duylara göre belirlendiği için manipülasyon olasılığı vardır. Sanal dünya kolaylıkla bazı kurum veya kuruluşların isteklerini gerçekleştirmek veya yasa dışı çıkarlar aramak için kullandıkları araçlar haline gelebilir. Sanal ortamdan etkilenen bireysel psikoloji gerçek dünyaya geri alındığında bilişsel yeniden yapılanma ile sonuçlanması muhtemeldir. Özellikle sanal dünyanın içeriği şiddet veya suç içerikli eylemler fiziksel benliği olumsuz etkileyebilmektedir. Sanal ortamdaki bir kişi sürekli sanal şiddet deneyimine daldığında, sanal deneyim oyunun olumsuz davranışını gerçeğe dönüştürecek ve fiziksel benliğe birçok konuda zarar verebilecektir (Jia ve Chen, 2017: 697).

Bölüm 3.1'in alt başlıklarında değinildiği gibi sanal dünya ile fiziksel dünya arasında önemli farkların olduğu gibi benzerliklerin de olduğu dikkate alınmalıdır, fakat üzerinde durulması gereken nokta gerçekliğin kendi ontolojik yapısının olduğu gibi sanalın da kendine özgü ontolojik yapısının olduğudur. Tıpkı gerçeklik gibi sanalın da kendi yasası ve kendi varoluş biçimi vardır (Qvortrup, 2002: 13; Stanovsky, 2004: 172). Bu yüzden sanal eylemlerin ahlaki durumu fiziksel eylemlerin ahlaki durumundan farklı olabilir; fakat burada dikkat edilmesi gereken oluşturulan sanal dünyanın formel yapısıdır. Fiziksel dünyayı taklidi ya da ondan bağımsız hayali bir ortam olması onun ahlaki eylemlerine dair statüyü bu doğrultuda değerlendirmeye itmektedir (Mazalek, 2011: 130-132).

Dolayısıyla sanal dünyaların doğasının komplike bir yapıda olduğu kabul edilebilir. Sanal dünyalar hem temsili hem de gerçek öğelere benzer içerikler taşıyabileceği gibi, tamamen hayali ortamlar da sunabilir. Bu durumda sanal ve fiziksel

ortamların iç içe geçmesi, belirsizlik ve karmaşıklığı beraberinde getirir. Ancak, sanal dünyalardaki bazı davranışları ahlak dışı olarak değerlendirmemize izin veren, bu unsurların bağımlı ilişkisi olduğu söylenebilir (Craft, 2007: 215). Bu yüzden sanal eylemlerin ahlaki statüsünü değerlendirebilmemiz için öncelikli olarak sanal eylemlerin gerçekleştiği sanal evrenin ontolojik yapısını bilmek gerekmektedir.

The Ethics of Virtual Beings (2017: 175-177) başlıklı çalışmasında, sanal eylemlerin ahlaki statüsüne farklı ve daha spesifik bir yorum getiren Michael LaBossiere, sanal öznelerin fiziksel dünyadaki kişilerle aynı statüde değerlendirilebilmesi için Turing Testinden⁴⁹ geçmeleri gerektiğini vurgular. Ona göre sanal bedene sahip bir özne Turing testini geçtiğinde insan gibi değerlendirilir ve eylemleri ahlaki olarak aynı statüde kabul edilir. Bu yüzden ona göre sanal öznenin eylemleri ahlaki bir statü kazanmıştır. Sanal dünyadaki tüm faaliyetler, ahlaki statüsünü korur. Robert Nozick'in Deneyim Makinesi ile sanal dünya arasındaki benzerlikten yola çıkarak değerlendirmede bulunan LaBossiere'ye göre, sanal varlıklar, kendilerine ait bir ahlaki statüye sahip olmasalar bile, yapay bir ahlaki statüye sahip olacaktır. Bu nedenle o, deneyim makinesindeki bir kişinin, deneyim makinesinin sanal varlıklarına karşı dolaylı görevlere sahip olacağını ifade eder. Diğer yandan sanal eylemlerle fiziksel eylemleri hedonik açıdan değerlendiren LaBossiere, (2017: 178) "Gerçek deneyimlerin değeri, bu deneyimlerin neden olduğu mutluluğa veya sefalete dayanıyor gibi görünmektedir. Sanal deneyimler aynı hedonik sonuçları üretebildiğinden, deneyimler eşit olacaktır." şeklinde çıkarımda bulunarak eylemlerin eşit statüye sahip olduğunu aktarmaktadır. Ona göre bazı tartışmalar olsa da sanal eylemlerin ahlaki statüsü fiziksel eylemlerin ahlaki statüsü ile benzer nitelikleri taşıyabilmektedir.

Başka bir düşünür Geert Gooskens, sanal eylemlerin etik statüsü konusunda farklı bir bakış açısı getirir ve konunun derinlerine inerek inceleme yapar. *The Ethical Status of Virtual Actions* (2010) adlı makalesinde sanal eylemlerin etik değerlerini ve ahlaki

⁴⁹ Klasik Turing Testinde, bir insan bir başka insanla ya da bir bilgisayarla metin yoluyla iletişim kurar ve hangisinin insan olduğunu ayırt etmeye çalışır. Bir bilgisayarın veya başka bir sistemin insanlarla aynı zihinsel yetiye sahip olup olmadığını ölçen bir testtir. Genel anlamda bu test bir uzmanın, makinenin performansı ile bir insaninkini ayırt edip edemeyeceğini ölçer. Test eden kişi aksini söyleyemezse, teste katılan kişi Turing Testini geçmiş olur.

statüsünü tartışır. “Sanal eylemleri ahlaki ya da ahlak dışı olarak etiketlemenin imkânsız olduğunu iddia etsem de bazıları hiç ahlaki değilmiş gibi görünüyor.” (2010: 73). Gooskens sanal eylemlerin ahlaki ya da ahlak dışı olarak nitelendirilmesinin mümkün olmayacağını vurgular. Ona göre olgu değil kavramın kendisine odaklanmak önemlidir, bu yüzden o, ahlaki eylemi a priori boyutta değerlendirir. Böylece “Gerçek insanlar veya gerçek şeyler üzerindeki tüm yansımalarından soyutlama yaparak: Herhangi bir sanal eylem olabilir mi, hiç iyi veya kötü olarak etiketlenebilir mi, yoksa sanal eylemler prensipte etik yargıdan kaçır mı?” şeklinde dile getirdiği sorulara odaklanmak gerektiğinin altını çizmiştir (Gooskens, 2010: 62-63). Dolayısıyla Gooskens’e göre sanal eylemlerin etik statüsün tartışmaya açık olduğu gibi bir eylemin sanal olup olamayacağı da tartışmaya açıktır. Kavramsal açıdan “sanal eylem” nasıl ortaya çıkmıştır, bu kavramın zihnimizde edindiği statü a priori bir yargı olabilir mi?

3.2.1. Sanal Eylem

Sanal eylemler, sanal olmayan fiziksel eylemlerden farklı ontik özelliklere sahiptir ve kendine özgü ontik yapısı vardır (Heim, 1994: 84-85). Öyle ki Philip Brey “Sanal eylemi, sanal bir ortamda bir kullanıcı tarafından başlatılan ve sanal ortamdaki nesnelere ve kişiler üzerinden tanımlanan bir eylem olarak tanımlayabiliriz.” (2014: 48) şeklinde nitelendirilir. Sanal eylemleri fiziksel dünyada doğrudan görebilmek mümkün değildir, sanal eylem ontolojik yapısı gereği kendi varlığını ancak sanal bir ortamda sunabilmektedir. Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal dünyada sanal nesnelere fiziksel nesnelere üstüne bindirildiği için buradaki eylem fiziksel dünyada da bir eylemdir; fakat sanal dünyadaki eylem ile sanal olmayan fiziksel dünyadaki eylem aynı olmayabilir. Örneğin Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir ortamda sanal elma fiziksel dünyadaki armut nesnesinin üzerine bindirildiği düşünülürse; bu sanal dünyadaki sanal elmayı yeme eylemi fiziksel dünyada armut yeme eylemi olarak görünecektir. Ya da sanal elma hangi nesnenin üzerine bindirildiyse ona yönelik bir eylem olacaktır. Ya da Brey’in öldürme örneğini inceleyecek olursak, burada benzer bir durum karşımıza çıkmaktadır. Ona göre sanal bir özne sanal dünyada herhangi birini öldürdüğünde gerçek bir öldürme eylemi gerçekleşmeyebilir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken konu Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal dünyada sanal bir özne karşısındaki başka bir sanal özneyi öldürdüğünde; yani sanal dünyada bizi temsil eden avatarımız başka birini temsil eden avatarı öldürdüğünde fiziksel bedenlerimize

ciddi zararlar verebilir. Hatta öldürme eylemi gerçek eyleme dönüşebilir. Gelişmiş sensörler ve giyilebilir teknolojiler sayesinde bu mümkün görünmektedir. Dahası Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir ortamda öldürülmesi hedeflenen sanal karakterin görüntüsü gerçek dünyada hedef tutulmak istenen bir kişinin üzerine bindirildiğinde öldürme eylemi gerçek bir öldürme eylemine dönüşür. Artırılmış Gerçeklik ortamındaki kullanıcı sanal bir öldürme eylemi olduğunu düşünse de öldürme eylemi sadece sanal olmakla kalmaz gerçek bir öldürme eylemine dönüşebilir. Örneğin AR gözlüğü taktığımızda fiziksel dünyadaki A adlı kişiyi sanal olarak B adlı kişi şeklinde görebiliriz, yani hedef bize gösterilmek istenen kişinin şeklinde tasarlanabilir; böylece sanal olduğunu düşündüğümüz fakat gerçek olan bir silahla A adlı kişiyi öldürmemiz istenebilir. Bu yüzden Brey'in de aktardığı üzere sanal eylemlerin sanal dünya içinde etkileri olduğu gibi sanal dünyanın dışında da etkileri olabilir. Dolayısıyla Brey sanal eylemlerin sadece sanal bir eylem olmadığını aynı zamanda “Sanal bir eylemin gerçek bir eylem olarak nitelendirildiğini” iddia etmektedir (2014: 49). Sanal dünyaların sosyal ve fizik gerçekliğini ele aldığı makalesinde bu iddiasını temellendirmeye çalışır.

Sanal beden bir kullanıcının sanal eylemleri gerçekleştirme aracıdır. Sanal eylemler; sanal nesnelerin, simüle edilmiş kişilerin ve insanlara ait sanal bedenlerin eylemlerini içerebilir. Sanal eylemlere örnek olarak sanal bir sandık kaldırmak, sanal bir zombiyi öldürmek veya sanal bir ortamda öğrencilere ders vermek şeklinde çoğaltılabilir (Brey, 2014: 48-49). Ayrıca Brey'e göre gerçekle ilişki konusunda kafa karışıklığına yol açması sanallığın karakteristik bir özelliğidir. Brey, sanal nesnelerin ve eylemlerin gerçek nesne ve eylemleri taklit ettiğini, ancak bazen gerçek nesne ve eylemleri de oluşturduklarını ifade eder. Bunların oluşturduğu nesneler ve eylemler, bazen taklit ettikleri, bazen de onlardan farklı olan nesneler ve eylemlerdir. Sanal nesneler, eylemler ve olaylar Brey'in ifadesiyle (2014: 50), “Ontolojik belirsizlik dediğim şeyin konusudur: Varlık biçimlerine ve gerçeklikle ilişkilerine ilişkin belirsizliktir.”

Brey'e göre elmalar, kayalar, tornavidalar ve otomobiller gibi fiziksel ya da sanal nesneler ve yahut yapay nesneler için, nedensel güçlerinin ve işlevsel özelliklerinin yalnızca simüle edildiği ve simülasyon dışında hiçbir etkisinin olmadığı açık olduğundan, bunların gerçek bir varlığa sahip olmadığı düşünülür. Tekmeleme ve yemek yeme gibi sanal eylemlerin, vücudun uygun fiziksel hareketlerini içermedikleri ve gerçek kişiler veya nesneler üzerinde hiçbir etkileri olmadığı için, gerçek olmadığını söyler. Bununla

birlikte Brey'in (2014: 50) düşüncesine göre, sanal fiziksel eylemlerin sanal olmayan fiziksel veya kurumsal etkileri olabilir ve bu durumda, uygun tanım altında gerçek eylemler olarak da nitelendirilebilir. Kısacası Brey'e göre sanal nesne ya da öznelere, grafiksel varlıklar olarak temsil edilen ve bir bilgisayar arayüzü aracılığıyla etkileşime girebilen özel bir dijital varlık sınıfı olduğu kabul edilmektedir. Bunlar gerçek varlıkları taklit eden ve bunu temeldeki bilgisayar donanımı sayesinde başarılı bir şekilde yapabilen karmaşık, sistematik olarak oluşturulmuş fiziksel fenomenlerdir. Sanal eylemler ise, sanal nesnelere üzerinde tanımlanan insan araçları tarafından başlatılan eylemlerdir. Ona göre sanal olaylar, sanal nesnelere üzerinden tanımlanan olaylar olarak da tanımlanabilir (Brey, 2014: 52).

Sanal eylem sanal dünyada sanal öznenin gerçekleştirdiği davranışlara karşılık gelmektedir. Bireysel ya da toplumsal bir ortamda gerçekleşen bu eylemler sanal dünyanın yapısı bakımından duyuşsal etkileşim gücü değışikliđi gösterebilmektedir. Benzer biçimde sanal dünyadaki eylemler de fiziksel dünyadaki eylemler de duyuşsal etkileşim gücü bakımından değışiklik gösterebilmektedir. Roland Wojak bunu pasif ve aktif olaylar şeklinde yaptığı ayrımla açıklamaktadır. Ona göre örneđin, bir program iki kişinin boks yapmasının sanal bir temsilini oluşturabilir, ancak yine de bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir temsil olsa da, sanal bir ortamda iki kullanıcı arasındaki kavga farklıdır. Fark, ilk örnekte değil, ikinci örnekte gerekli olduğu için, kullanıcının aktif kalitesinde yatmaktadır. Her ikisi de monitörde benzer şekillerde gösterilebilse de, kullanıcılar arasındaki kavga, gerçek kişiler tarafından programın kullanımı yoluyla gerçekleştirilen gerçek eylemlerin sonucudur, olayın oluşturulmasında kullanıcı aktif rol alır. Bu nedenle, Wojak tamamen programın yaratıcısı nedeniyle değil, yalnızca kullanıcının yaptığı seçimlerin aktif olarak neden olduğu temsillere atıfta bulunmak için sanal eylemleri kullandığını ifade eder. Bu şekilde, yalnızca programın bir sonucu olarak gerçekleşen olaylar ile bir kullanıcının eylemini gerektiren olaylar arasında ayrım yapılabileceđini belirtir (Wojak, 2012: 8)

Wojak bilgisayar aracılı ortamların kullanımı yoluyla, insanların yalnızca iletişim kurmayıp, aynı zamanda dünyanın herhangi bir yerindeki insanlarla sanal eylemler yoluyla etkileşime geçebildiklerini ifade eder (2012: 2). Ona göre günümüzde birçok sanal dünya sanal oyun imkanı sunduğundan, içlerinde gerçekleşen eylemlerin, yüz yüze oynanan oyunlarda gerçekleşen eylemlerle benzer bir statü paylaşabileceđine inanmak

için iyi nedenler bulunmaktadır (2012: 82). Bu yüzden sanal eylemlerin gerçek dünyadaki eylemlerle aynı şekilde ahlaki olarak yargılanabileceğini ve değerlendirilmesi gerektiğini ifade eder (2012: II)

Diğer yandan J. H. Heinrichs (2020) sanal ortamlardaki eylemler hakkındaki tartışmada birbirine bağlı iki tür soru üzerinde durur: İlki, sanal ortamda hareket eden bir kişi nasıl bir eylemde bulunur? İkincisi, sanal eylemler ahlaki olarak değerlendirilebilir mi? O, bu soruları, bilgisayar ile oluşturulmuş sanal ortamlardan bazı örnekler kullanarak tartışır. Heinrichs' göre aslında sanal eylemler, her şeyden önce, veri yapılarının oluşturulması ve değiştirilmesi ve bunun sonucunda bilgisayar donanımındaki çıktılarına yani sayısal komutlara denk getirilmesidir. Ayrıca o, veri yapısı ve görüntüdeki değişikliklerle, bir kullanıcının eylemlerinin türünü ve ahlaki değerlendirmesini etkileyecek farklı niyetlere, amaçlara ve stillerin gerçekleştirilebileceğine değinir. Heinrichs'ın ifade ettiği üzere, değiştirilebilen bu veri yapısı yani yeniden yorumlama, sanal ortamlarda eylemlerin övgüye değer veya kınanabilir olmasının ahlaki nedenlerinin daha karmaşık bir analizine izin verir. Bu analizde sadece karakter üzerindeki zararları ve etkilerini hesaba katmadığını, aynı zamanda söz edimlerinin ahlaki olarak yanlış olabileceğini de hesaba kattığını söyler (Heinrichs, 2020: 317).

3.2.2. Sanal İrade ve Özgürlük

Sanal dünyadaki eylemlerin ahlaki statüsünü değerlendirebilmek için sanal irade ve sanal özgürlük konusunun açıklığa kavuşturulması gerekmektedir. Sanal özne sanal dünyadaki eylemlerinde özgür müdür? Sanal öznenin iradesi ya da bilinci var mı? Sanal bilinç ve sanal özgürlüğün gerçek bilinç ve gerçek özgürlükle ilişkisi nasıldır? Bu bölümde bu soruların cevapları aranacaktır.

Sanal irade benliğimizin sanal dünyadaki bilincine ve sanal alanlardaki karar verme yeteneğine karşılık gelmektedir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta insanlar tarafından yönetilen sanal bedenlerin ve bilgisayarlar tarafından yönetilen sanal bedenlerin sahip olduğu bilincin statülerinin birbirlerinden farklı olabileceği gerçeğidir. Yani sanal dünyadaki insan bilinciyle; yapay zekâ bilinci statü bakımından birbirlerinin yerini tutabilir ya da tutmayabilir. Kısacası artırılmış insan olan cyborg bilinciyle yapay zekanın bilinci hem ontolojik hem de etik bakımdan farklılıklar barındırabilir (Morie, 2014: 98; Evans, 2015: 283-285).

Geert Gooskens'e (2010: 62-70) göre, sanal bir eylemin ahlaki değerlendirilmesinin konusu olması, gerçek dünyadaki eylemler gibi özgürlük ile mümkündür. Onun ifade ettiği üzere, birçok oyunda açıkça tanımlanmış bir amaç, ulaşılması gereken bir amaç vardır ve bir oyuncu bu amaca ulaşmanın en iyi yolunu bulmaya çalışır. Gooskens bilgisayar oyunlarının sanal dünyasında, giderek daha fazla özgürlüğe izin verildiğini ifade eder. Ona göre çoğu zaman oyunculara, hedeflerine ulaşmalarını etkilemeyen net bir etik seçim ve ayrıca istediklerini yapmaları için büyük miktarda özgürlük sunulabilir. Sanal dünyadaki eylemlerinde insanların özgür olduğu ifade edilebilir, fakat Hobbes'un bahsettiği gibi buradaki özgürlük kötümser bir özgürlük olarak karşımıza çıkabilir. Çalmak, öldürmek ve bütün ahlaki sınırları zorlayarak özgürlüğü faşistçe yaşamak sanal dünyada mümkündür. Öyle ki bazı sanal oyunlarda insan insanın kurdudur ve herkes sanal mülk elde edebilmek ve hayatta kalabilmek için birbirini öldürmektedir. Birçok örnek üzerinden konuyu analiz eden Gooskens, insanlara gerçek dünyadaki gibi hem doğru hem de yanlış olarak kabul edilecek şeyleri yapma özgürlüğü sunulduğunu vurgulamaktadır. Dolayısıyla Gooskens'e göre gerçek dünyada olduğu gibi sanal ortamlarda da failerin eylemlerinin güçlü anlamda iyi ya da kötü olarak etiklenebilmesi için özgür olması gerekmektedir. Yani sanal dünyaya katılan bir kullanıcı, olayların gelişimini pasif olarak izlemez, harekete geçer: Araba kullanabilir, silah ateşleyebilir veya en azından yapay çevrede gezinebilir. Fakat yine de Gooskens'e göre bilgisayar tarafından oluşturulan dünyalarda gerçekleştirilen bazı otonom eylemler etik açıdan önemli görünmemektedir. Örneğin terk edilmiş bir kasabada sanal bir araba sürmek konusunda etik olarak yanlış ya da doğrunun aranmasını gerekli görmez. Ona göre sanal arabayı sağa veya sola çevirmek gibi her seçim etik değildir (Gooskens, 2010: 63).

Diğer yandan *Virtual Ethics* (2010: 84-85) adlı eserinde T. Nys sanal dünyalarda sahip olunan oyun içi özgürlüğün huzursuzluk duygumuzu artırdığını ifade etmektedir. Çünkü ona göre, bu sanal ortamlarda oynanan oyunların yaptığı şey kişiye istediği kadar kötü olma özgürlüğü vermektir. Cinayet ve hırsızlığın tek olasılık olmadığı ve kişinin sanal bir suçlu olmak zorunda olmadığı doğru olsa da, olasılık yine de çok cezbedici olduğunu söyler. Ona göre aslında insan doğasının Hobbes'un belirttiği gibi düşmanca bir yapıdadır ve bu durumun sanal ortamlardaki eylemlerde rahatlıkla görülebileceğini belirtmektedir. Ona göre herhangi bir gerçek sonuç olmaksızın ve tamamen kendi eğilimlerimize ve fantezilerimize bırakıldığında, insanın gerçek doğasının çoğu zaman

egoist ve kötücül bir yapıda olduğu ortadadır. Sanal ortamların sunduğu imkanlar insanın içerisindeki şiddeti ve kötülüğü ortaya çıkardığını ifade etmektedir.

Ayrıca Bivins ve Newton (2003: 226), sanal bilinç kavramı üzerinde durarak bazı çıkarımlarda bulunmuşlardır. Onlara göre sanal bilinç, fiziksel olandan sanal olana doğru bir aktarmayla gerçekleşmektedir. Ek olarak Bivins ve Newton sanal dünyadaki eylemlerdeki bilinçlilikten bahsetmenin yanında sanal dünyaların kendilerinin de bir bilinç ürünü olduğunu “Sanalı bir bilinç eseri olarak görüyoruz.” (2003: 226) şeklinde vurgulamaktadırlar. Bununla birlikte bilinçli varlıklar olduğumuzdan beri bazı seviyelerde sanal hayatlar yaşadığımızı vurgularlar. Sanal gerçeklik olarak bildiğimiz şeyi, bilinç tiyatrosu için dışsal bir sahne, bilinçaltının hayali olanın dışsal oyunuyla bilinç haline gelebileceği bir yer olarak nitelendirirler. Ayrıca özgürlük konusunda, herhangi bir dünyada -sanal ya da başka türlü- yaptıklarımızın sadece kendimizi değil, başkalarını da etkilediğinin farkında olmamız gerektiğini belirtmektedirler.

Dolayısıyla sanal irade ve özgürlük sanal dünyaların yapısı ve tasarımcının amaçları bakımından farklılık gösterebilmektedir. Bazı sanal ortamlar özgür eylemler için fırsatlar sunarken bazı sanal ortamlar da ise böyle bir imkânın varlığı, içerisinde birçok tartışmayı barındırmaktadır. Ayrıca sanal dünyadaki eylemlerde artırılmış insan ile yapay zekanın sahip olduğu irade ve özgürlüklerin farklı olduğu değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda sanal dünyaların yapısının yanında sanal öznelerin ontolojik durumu da irade ve özgürlük karşısında farklı konumlarda yer alabilmektedirler. Fakat yine de sanal eylemlerin ahlaki statüsünün değerlendirilebilmesi için irade ve özgürlüğün olması gerektiği fikri benimsenmiştir.

3.2.3. Sanal Değer

Değer konusunda bazı problemleri ele alan D. Chalmers (2022: 303-307) değer ne olduğunu sorgular. Daha sonra iyi bir yaşam için nelerin yapılması gerektiğini vurgulayarak yaşamı ve hayatı daha iyi yapan şeylerin neler olabileceğini analiz eder. Değerlerin, ahlaki değerler ve estetik değerler bakımından ikiye ayrıldığına vurgu yapar, fakat burada daha çok etik değerler üzerinden konuyu işler. Ona göre sanal gerçeklikteki yaşamla, sanal olmayan gerçeklikteki yaşam aynı etik değere sahip olabilir. Yani sanal gerçeklikteki yaşamın, tıpkı fiziksel gerçeklikteki yaşam gibi iyi ya da kötü olabileceğini aktarır. Fakat sanal dünyadaki yaşamın kötülüklerle dolu olma ihtimalini, bunun sanal

olduğu için böyle olduğu düşüncesiyle hiçbir bağlantısının olmadığını vurgular. Bir şeyi kendimiz için daha iyi veya daha kötü yapan şeyin neler olabileceğinin sorgulaması gerektiğinin altını çizer. Dolayısıyla sanal dünyalar için etik değerlerin, iyiliğin ve kötünün, yani sanal iyilik ve sanal kötülüğün ne olduğunu açıklamaya dayandığı görülür.

Değer konusunda P. Brey (1999: 7-10), sanal gerçeklikte, fiziksel dünyada ahlaki olarak yasaklanmış eylemlerin gerçekleştirilebileceğini ifade etmektedir. Ona göre örneğin bir Sanal Gerçeklik uygulaması, prensipte neredeyse akla gelebilecek her türlü iyi ve kötü eylemin gerçekleştirilmesini etkinleştirebilir ve grafiksel olarak temsil edebilir. Sonuç olarak Brey, yadım etme ve iyileştirme gibi iyi şeylerin yanında cinayet, sakatlama, işkence, soygun ve büyük hırsızlık dahil olmak üzere neredeyse akla gelebilecek her türlü ahlaksız eyleme izin veren ve grafiksel olarak tasvir eden Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik gibi uygulamaların geliştirilebileceğini belirtir. Sanal dünyalarda ayrıca terör misyonları ve seri cinayetlerin hazırlanması ve yürütülmesi gibi rol yapma ve genişletilmiş senaryoların dışında hareket etmenin de mümkün olduğunu vurgular. Kısacası tüm bunlar sanal iyilik ve sanal kötülük şeklinde iki kategori altında toplanabilir.

3.2.3.1. Sanal İyilik

Sanal dünyada iyi bir yaşam ya da sanal dünyada iyilik mümkün mü? Chalmers'ın da söylediği gibi bu soruya iki türlü yaklaşım sergilenebilir, biri evet diğeri hayır. Gerçeklik makinesinden bahseden Chalmers fiziksel gerçeklikten çok daha iyi, hiç bozulmamış sanal alanların olabileceğini ifade etmektedir. Ona göre buralarda her türlü kötülüklerden kaçınarak, kötülüğün olmadığı bir sanal dünyada yaşamak mümkün. Cesur ve nazik bir hayatın, yani iyilikle dolu bir hayatın varlığı Gerçeklik Makinesiyle olası görünmektedir. Chalmers'a göre iyi bir yaşam sürmek olasılık dahilinde aynı zamanda ahlaki olarak da iyi bir yaşam sürmeyi gerektirebilir (Chalmers, 2022: 303-308)

Sanal dünyaların yapısına bakıldığında fiziksel dünyalardan daha rahat imkanlar ve özgürlük bakımın çok daha fazla sınırsızlıklar tanımaktadır. Özellikle Moor'un da (2005: 111-118) vurguladığı üzere bir toplumda meydana gelen teknolojik ilerlemeler o toplumda sosyal ve etik kaygılara neden olmakta ve bu kaygılar bazen mevcut etik politikalarla çözüme kavuşturulurken bazen de politika boşluğuna neden olmaktadır. Bu çerçevede günümüzde sanal dünyalara yönelik herhangi bir etik politikanın henüz mevcut

düzende bulunmaması bu alandaki boşluğu göstermektedir. Bundan dolayı sanal eylemlerin ahlaki statüsü günümüzde tartışılan önemli felsefi problemlerden biri olmuştur. Bu yasal boşluk sanal dünyalardaki düzensizliği ve kötülüğü caydırıcılığından ziyade, kaosun hâkim olduğu bir düzene neden olmuştur. Sınırsız özgürlükler, sanal kötülükleri doğurmuş ve sanal alanlarda iyi ve iyilikler neredeyse yok olma derecesine gelmiştir. Sanal dünyalar Hobbes'un vurguladığı gibi kötülüklerle dolu bir aşamadır. Dolayısıyla sanal iyilik sanal dünyalar için ihtiyaç dışına itilmiştir. Fakat yine de sanal iyilikle ilgili çalışmaların sanal kötülükle iç içe olduğu bilinmelidir, sanal iyiliğin anlaşılabilmesi için sanal kötülüğün de bilinmesi gerekmektedir. Bu yüzden sanal kötülük başlığı altında ahlakın bu iki kavramı detaylıca ele alınmıştır.

3.2.3. Sanal Kötülük

Sanal kötülük mümkün mü? Sanal dünyada yapılan kötülükler, etik kaygılar açısından değerlendirildiğinde gerçekten kötülük olarak değerlendirilebilir mi? Fiziksel dünyadaki kötülük ile sanal dünyadaki kötülük arasında ahlaki statü bakımından benzerlikler var mı? Örneğin sanal bir cinayet, gerçek bir cinayet sayılır mı? Sanal kötülüklerden kim sorumlu; sanal dünyayı tasarlayanlar mı, yoksa o eylemi gerçekleştiren kişiler mi? Yani sanal kötülükler tasarlayanlar tarafından izin verildiği için mi var, yoksa bu eylemleri gerçekleştiren kişilerden dolayı mı var? Tüm bu problemler göz önüne alındığında ve yanıtlandığında sanal kötülüğün etik kaygılarının giderilmiş olacağı ve fiziksel dünyadaki kötülükle ilgili sorunların anlaşılmasına yardımcı olacağı düşünülebilir.

Sanal kötülükler sanal alanlarda sanal öznelere gerçekleştirildiği etik dışı davranışlardır. Sanal alanlardaki yasal düzenlemelerin eksikliği her türlü sanal kötülüğün ortaya çıkmasına fırsat vermektedir. Sanal alanlarda kötülük işleme özgürlüğü beraberinde birçok problemi doğurmuştur, B. Whitby (1993: 25) bu problemlerin teknik bir mesele olmanın yanında daha çok etik bir mesele olduğunu ifade etmektedir. Ona göre sanal bir ortamı kullanıcının hayal gücünün neredeyse her olasılığını yerine getirebilecek şekilde inşa etmek teknik olarak mümkündür. Tasarımcıların belirli bir sanal gerçeklik içinde neyin mümkün olduğuna keyfi sınırlar koyması da mümkündür. Örneğin, öldürmeyi ya da diğer kötülükleri sağlayacak şekilde basitçe bir sanal gerçeklik ortamı kurabilirler. Fakat yine de her türlü etkileşime izin verilen sanal bir ortamda kötülüğü

verdiği için bizi rahatsız etmiyor; aksine bunu yapan birinin aslında bundan tahrik olduğunu düşünüyoruz.” Görüldüğü üzere burada fiziksel dünyadaki kötülükten farklı bir noktaya temas edilmiştir. Kötülüğün karşı tarafa verdiği bireysel ve toplumsal etkileri ya da doğurduğu sonuçlar değil; kötülüğü yapan kişinin kendi doğası ve kendi durumu analiz edilmiştir. Yani eylemin sonucuna değil, eylemi yapan kişinin niyetine odaklanılmıştır.

Diğer yandan sanal kötülük konusunda *The Puzzle Of Virtual Theft* adlı çalışmasında Nathan Wildman ve Neil McDonnell sanal hırsızlık üzerine incelemelerde bulunurlar. Hollanda da 2007 yılında gündeme gelen bir vaka üzerinden felsefi sorgulamalarını sürdürürler. Bu vakaya göre bilgisayar oyunu oynayan bir çocuk iki kişi tarafından tehdit edilir. Sanal dünyada meydana gelen bu durum fiziksel tehde dönüşür ve mahkemelik olurlar. Bu vaka üzerinden yola çıkan Wildman ve McDonnell sanal hırsızlığın fiziksel hırsızlık gibi bir gerçekliğe sahip olduğunu tespit ederler. Özellikle var olmayan bir şeyin çalınamayacağı, çalınan bir şeyin var olması gerektiği tezinden hareket ederek şu şekilde bir çıkarımda bulunurlar (Wildman ve McDonnell, 2020: 2):

Açıkça söylemek gerekirse, var olmayan bir şeyi nasıl çalabilirsiniz? Bunu bir itiraza dönüştürerek şunu söyleyebiliriz: (1) Sadece mevcut şeyler çalınabilir. (2) Sanal nesnelere çalınabilir. (3) Bu nedenle, sanal nesnelere vardır.

Burada iki durum karşımıza çıkmaktadır: Birincisi sanal nesnelere ontolojik durumu, ikincisi sanal eylemlere etik durumu. İlkinde göre çalınan nesnelere sanal nesnelere dir ve sanal nesnelere de sanal dünyanın dışında bir varlığı vardır; örneğin bilgisayarın silikon çipinde kodlanmış bit ve baytlardan oluşmaktadır. Yani bölüm 1.2.2’de değinildiği gibi sanal nesnelere fiziksel nesnelere gibi yer kapladığı, onlarında da gerçek bir varlığa sahip olduğu fikri. İkincisine göre ise sanal eylemlere etkisinin fiziksel eylemlere ile benzer etkilere neden olması bakımındandır. Dolayısıyla bu iki durumdan dolayı Wildman ve McDonnell’un ortaya koyduğu üzere sanal nesnelere varlığı düşünülebilir (Wildman ve McDonnell, 2020: 6).

Bu iki duruma benzer bir yaklaşımı *Virtual Worlds and Moral Evaluation* başlıklı makalede Jeff Dunn’un (2012: 256-258) sanal hırsızlığa yönelttiği iki sanal argümanda bulabiliriz. Dunn sanal bir hırsızlık örneğinden bahseder; ona göre sanal bir mülkün sanal olarak çalınmasının etik statüsü makul nedenlerle açıklanabilir. Tıpkı sanal bir ortamda sanal bir arkadaşına yalan söylemenin veya ona ihanet etmenin sanal kötülük olduğunun

açıklanabilmesi gibi. Buradaki sanal eylemlerin hiçbirisinin gerçek olmadığını iddia etmek Dunn'a göre iki argüman ile değerlendirilebilir. (1) İlk Sanal Argüman: Hırsızlık ya da ihanet sanal ortamda yapıldığı için gerçekliği yoktur. Sanal ortamda yapılan eylemler sanal oldukları için iyi ya da kötü olamaz. Dunn'a göre böyle bir argümanı çürütmek bu argümanı ortaya koymak kadar kolaydır. Şöyle ki sanal bir ortamda sanal olarak yapılan bazı eylemlerin ahlaki olarak kötü eylemler olduğu ispatlanırsa, bu argüman çürütülebilir. Bu duruma sanal dünyada maddi karşılığı bulunan sanal, kripto paraları örnek göstermektedir. Örneğin Bitcoin, Ethereum, Dogecoin, Cardano vb. sanal paralar. Dunn'a göre sanal bankacılık sayesinde sanal dünyadaki herhangi bir sanal varlığınıza karşılık biriktirdiğiniz sanal paraları çalmak, tamamen sanal bir dünyada sanal bir eylem olarak gerçekleşebilir. Fakat buradaki sanal eylemin fiziksel karşılığı bulunmaktadır, ona göre sanal paraların fiziksel dünyada maddi bir karşılığı ve geçerliliği vardır. Öyle ki son dönemlerde sanal para borsasında yaşanan dolandırıcılıklar buna örnek gösterilebilir. Dunn'a göre yapılan tüm eylemler tamamen sanal olmasına rağmen aslında bu sanal eylemlerin fiziksel eylemlerle bağlantısının olduğu ortadadır. Bu yüzden ahlaki açıdan fiziksel dünyadaki bir hırsızlığın kötü bir eylem olarak değerlendirilmesi gibi sanal eylemlerin de kötü bir eylem olarak değerlendirilmesi gerektiğinin altını çizer. Ve bu (1) argümanın geçerliliğinin olmadığını ve kolaylıkla çürütüldüğünü ifade eder. (2) İkinci Sanal Argüman: Sanal hırsızlık yanlış değildir; çünkü gerçek mülkün değil, sanal mülkün çalınmasını içerir. Gerçek bir şey çalınmadıysa, hırsızlık yoktur ve dolayısıyla ahlaki olarak yanlış bir eylem yoktur. Sanal ihanet yanlış değil çünkü gerçek bir kişiye değil, bir avatarı, sanal bir kişiye yapılan ihanettir. Dunn'a göre bu argüman, ilk argümana göre daha zorlu bir argümandır. Fakat yine de bu argümanın da başarısız olduğunu şu şekilde çözümler (2012: 257):

Diyelim ki dijital formatta olan ve her zaman var olan müzik parçalarını bestelemek için zaman ve emek harcadınız. Bu dijital besteleri çevrimiçi olarak sakladığınızı varsayalım. Hesabınızı hacklersem ve bu dosyaları bilgisayarıma aktarırsam, onları çevrimiçi depolamanızdan silersem, sizden çalmış olurum. Bu tür hırsızlıkla, diyelim ki CD koleksiyonunuzu çaldığım daha geleneksel türden hırsızlık arasında ahlaki bir fark yoktur. Ancak bu, yukarıdaki argümanın yanlış olduğunu gösterir. Hırsızlığın yanlışlığı, çalınan eşyanın "gerçek" bir nesne olmasına (ne anlama geliyorsa) bağlı değildir. Ve bu, yukarıdaki argümanın Asimetri Tezini oluşturmadığı anlamına gelir.

Dolayısıyla Dunn'a göre çalınan bir nesnenin fiziksel ya da sanal olması kötülüğü ortadan kaldırmaz. Çünkü ona göre sanal ve gerçek arasında etik açısından radikal bir

fark yoktur. Sanal ve gerçek arasındaki etkileşim sanalın gerçeğe, gerçeğin de sanala dahil olmasını doğal kılmıştır. Ona göre sanal ve gerçek kötülük arasında nesnelere gerçek ya da sanal olarak değerlendirilmesi hırsızlığın yanlışlığını ya da doğruluğunu ortaya koyamaz. Bu yüzden bu (2) argümanın da geçerli bir argüman olmadığına altını çizmektedir.

Ayrıca Dunn'a göre kişileri sanal dünyada temsil eden sanal benlikleri kişinin kendi benliğiyle özdeş bir yapıdadır. Sanal öznelerin gerçek öznelerin temsilleri olduğunu ifade eder. Çünkü ona göre sanal dünyadaki sanal beden ya da sanal bir temsil bir kişinin kendisini sanal bir topluluğa sunma şeklidir. O, sanal dünya katılımcısının kendi sanal benliğinin sanal topluluklardaki diğer kişilerle iletişim kurarak somutlaşmış bir benliğe ve yani kişinin kendisini temsil eden kendi benliğine dönüştüğünü vurgulamaktadır. Ona göre beni ben yapan değerler ya da ilkeler sanal ya da gerçek bir ortamda değişmemelidir. Bu yüzden sanal temsilin yaptığı eylemler aslında gerçek bir kişinin yaptığı eylemlerdir; dolayısıyla sanal eylemler de statü bakımından gerçek eylemlere dönüşmüştür.

Diğer yandan *The Problem of Evil in Virtual Worlds* başlıklı eserinde Brendan Shea sanal dünyadaki kötülük problemini derin hatlarıyla ele almıştır. Ona göre sanal dünyaların yaratılması, teodise sorununu çözmek için imkanlar tanımaktadır. Şöyle ki sanal dünyaların yaratılmasında hangi ahlaki kaygıların ortaya çıkabileceği kanıtlanırsa, din felsefesinde kötülüğe yönelik argümanların çözüme kavuşturabileceğini ifade eder. Ona göre (2017: 152) “Görünüşte tatmin edici dünyaların minimum miktarda kötülükle inşa edilebileceğinin keşfi; örneğin, özgür irade veya doğa yasaları gibi özelliklerin gerçek dünyada mevcut olan türde bir kötülüğü gerektirdiğinden şüphe etmek için bazı nedenler sağlar” ve bunun zıttı olarak, “İnsanların önemli miktarda kötülük olmadan herhangi bir sanal dünya yaratmasının zor veya imkansız olduğunun keşfi, bu tür dünyaların olasılığı hakkındaki iddiaların daha yakından incelenmesi gerekebileceğini düşündürür.” (2017: 153).

Shea sanal dünyaların inşası ve kötülük problemi konusunda, sanal dünyalar için kötülük sorununun daha kesin bir biçimde formüle edilebileceğini ifade etmektedir. Ona göre bu formülasyon dörtlü bir çıkarımla şu şekilde ifade edilebilir (2017: 145):

1. Yaratılmaya değer herhangi bir sanal dünya, sanal araçlar tarafından önemli miktarda kötülük içerecektir. 2. Daha az miktarda kötülük içeren bir dünya yaratma gücü ve bilgisine sahipken, önemli miktarda kötülük içeren sanal bir dünya yaratmak ahlaki olarak yanlıştır.

3. Daha az kötülük içeren bir dünya yaratmak kullanıcının gücü ve bilgisi dahilindedir. 4. Dolayısıyla, kullanıcının bakış açısından yaratılmaya değer herhangi bir sanal dünya yaratmak ahlaki açıdan yanlıştır.

Oluşturulan sanal dünyaların doğası gereği içerisinde kötülük barındıracağını ve bunun isteyerek yapılmasının da kendi içerisinde paradoksları barındıracağını vurgulamaktadır. Dolayısıyla bu paradokslar ahlaki olarak yaratılmaya değer bir sanal dünyanın varlığının bir çelişki olacağını gösterir. Bu durum insanın oluşturduğu bir evrende kötülüğün kaçınılmaz olduğunu göstermektedir. Daha sonra geleneksel teodiselerin bileşenlerine bakarak kötülüğün sanal bir dünyaya dahil edilmesini haklı çıkarma olasılığını incelemeye koyulur ve bu konuya dair analiz ortaya koyar. Burada iki bakış açısı göze çarpmaktadır; birincisi sanal dünyalardaki kötülüğün sanal dünyaları tasarlayanlar için değerlendirilmesi, ikincisi ise kullanıcılar açısından değerlendirilmesidir.

Tüm bunları (1) Özgür irade (2) Doğa Yasaları ve Doğal Kötülük (3) Yaratıcının Gizliliği ve Bilgisi şeklinde üç başlık altında değerlendiren Shea, sanal dünyanın inşası konusunda kötülüğün tüm boyutlarını ele alır. Fiziksel dünyada karşılaşılan kötülük sorunlarıyla sanal dünyadaki kötülükler arasında benzerlik kurarak iki kötülüğün de kaynağını ve nedenini bulmaya odaklanır. Kısacası ona göre temel problem şudur (2017: 146): “Ya önemli miktarda kötülük içeren bir sanal dünyanın kasıtlı olarak yaratılmasını haklı çıkarmaya hizmet edebilecek bir şey varsa?” Bu konunun benzerinin dinsel kötülükler bağlamında değerlendirildiğini, çeşitli teodiselerin bu soruna cevaplar sağladığını ifade eder. Bu teodiselerin Tanrı'nın etrafımızda gördüğümüz türde kötülüğe izin vermesi için sahip olabileceği olası veya makul nedenleri belirlemeye çalıştığını söyler. Dolayısıyla Shea'nın teodise ve sanal dünyadaki kötülükler arasındaki ilişkiye odaklandığı söylenebilir.

Bu ilişkiden yola çıkarak sanal dünyalardaki kötülüğün nedenini fiziksel dünyadakiyle aynı doğrultuda ilk olarak (1) özgür iradeye bağlar. Ona göre ahlaki kötülüğün veya insanların neden olduğu kötülüğün varlığını açıklamada en önemli kavramın doğrudan özgür iradeyle ilgili olduğunu belirtir. İnsanların özgürce kötülük yapmalarına Tanrı neden izin verir? Bu teodiseye yaygın itiraz, Tanrı'nın, her insanın özgürce, kötülük ve acıya neden olmaktan kaçınan eylemleri yapmayı özgürce seçtiği bir dünya yaratmasının mümkün olması gerektiğini iddia eder. Shea bu teodisenin fiziksel

dünyada tartışıldığını ve fiziksel dünya için konumunun sanal dünyadan farklı olduğunu söyler; çünkü ona göre böyle bir dünya her şeye gücü yeten bir Tanrı için mantıksal olarak mümkün olsa bile, sanal dünyanın tasarımcıları olan insanların kapasitelerinin dışında kalmaktadır. O yüzden bu itiraz sanal dünyalara uygulandığında başarısız olur, tasarımcıların böyle bir kapasiteye sahip olamayacağını ifade eder. Dolayısıyla ona göre sanal dünyada hem irade özgürlüğü hem de bu kadar özgürlüğe rağmen kötülüğün engellenmesi mümkün görünmemektedir (Shea, 2017: 146).

Sanal dünyalardaki kötülüğün olma nedenini Shea (2017: 147-150) iradenin yanı sıra (2) doğal kötülükten kaynaklı olduğunu ileri sürer. Ona göre doğa yasaları ve doğada bulunan kötülükler sanal dünyaya aktarılmak istendiği için sanal kötülükler vardır. Esasında sanal dünyaların kendi yasalarının olduğunu ve bu sayede fiziksel dünyada bulunan doğal kötülüklerin sanal dünyalarda olmak zorunda olmadığını belirtir. Ona göre gerçek dünyada görülen ölçekte olduğu gibi acı ve kötülüğü sanal dünyaların yasası gerektirmek zorunda değildir. Sanal dünyanın başlangıç koşullarını değiştirerek büyük miktarda acının önlenebileceğini ifade eder. Örneğin hastalık, yırtıcılık veya açlık gibi faktörlerin neden olduğu hayvanların yaygın ıstırapı sanal dünyada olmak zorunda değildir. Bu yüzden ona göre sanal dünyalarda doğada bulunan doğal kötülükler bulunmak zorunda olmamasına rağmen böyle kötülüklerin tercih meselesi olarak bulunması kötülükleri engelleyememiştir. Doğa yasasına uymak zorunda olmayan sanal dünyalar doğal kötülükleri kendinde barındırıyor olması ona göre yine bir paradokstur.

Diğer yandan Shea (2017: 150-152) sanal dünyalardaki kötülüğün bir diğer nedeninin de (3) yaratıcının gizliliği ve bilgisi üzerine olduğunu vurgular. Teodiselerdeki Tanrının varlığı ve onun kendisini insanlara doğrudan göstermeyip gizliliği konusunu inceleyen Shea, bu durumu insanın acizliğine dayandırır. Diğer yandan ona göre Tanrı gizli kalmayı seçebilir çünkü insanın Tanrı hakkındaki bilgisi, insan özgürlüğünü veya diğer önemli insan kapasitelerini sınırlayacaktır. Ona göre bu konu, yani Yaratıcının gizliliği konusu, sanal dünya bağlamında kendini biraz farklı göstermektedir. Söz konusu o, sanal dünyaların tasarımcılarının kendileri hakkında bilgi saklama amaçları muhtemelen teodiselerin Tanrı'ya atfettiğinden çok farklı olması gerektiğini dile getirir. Fakat yine de buradaki kötülüğü tasarımcıların kendilerini gizlemesine ve katılımcıların tasarımcıları bilmemesine bağlamaktadır. Ona göre sanal dünya katılımcıları eğer içinde buldukları sanal dünyanın tasarımcısını bilirlerse, içine düştükleri kaygının derecesi

farklı bir boyut kazanır. Diğer yandan tasarımcının kendini açığa çıkarması yine oluşturulan sanal dünya ve içerisindeki kullanıcılar için sorun teşkil edeceğinden, tasarımcının gizli kalması kendi içerisinde bir paradoksu barındırmakta ve yine kullanıcılar bu paradokstan yararlanarak kötülüğe meyletmektedirler. Kısacası ona göre sanal dünya tasarımcısının gizli olması sanal kötülüklerin olmasına fırsat tanımaktadır.

Dolayısıyla tüm bunlardan yola çıkarak Shea'ya göre sanal dünyanın yaratılma amaçları, ahlaki açıdan uygun olabilecek kötülüğün türlerini ve büyüklüğünü belirlemekle ilgili bir durumdur. Sanal dünyalar teodise problemlerini çözme konusunda önemli tespitler ortaya koyabilmekte ve kötülüklerin kaynağını belirleme konusunda yardımcı olmaktadır. İnsani ve ilahi olguları karşılaştırarak kötülük problemini sanal ve gerçek arasındaki ilişkiyle değerlendirmiş ve bu konudaki kaygı ve endişelerini dile getirmiştir.

Öte yandan sanal dünyaların ahlakını ve metafiziğini siber suçlar bağlamında değerlendirdiği çalışmasında Ashley John Craft'a göre sanal dünyadaki sanal bir eşyanın kendi dünyasında bir değeri vardır. Nasıl ki gündelik hayatta sahip olduğumuz eşyaların kendimiz için bir değeri varsa aynı şekilde sanal dünyadaki nesnelere de bir faydası ve değeri vardır. Sonuçta sahip olunan varlığı elde edebilmek için çaba sarf edilmiştir. Benzer durumun sanal dünyada da geçerli olduğunu Craft, mülk ve sanal hırsızlık arasındaki ilişkiyi şu ifadelerle aktarır (2007: 213): “O halde, diğer herhangi bir mülk gibi, sanal bir uzay gemisi de sahibine aittir ve bulunduğu dünyada hem faydası hem de değeri vardır. İşte bu yüzden hırsızlığın ahlaki açıdan yanlış olduğunu düşünüyoruz: Kurbana zarar verir, onu nesneyi kullanmaktan elde edeceği faydadan mahrum eder ve onu elde etmek için harcadığı zaman ve parayı boşa harcar.”

Ne var ki Craft sanal hırsızlık konusunda başka bir çıkarımın da yapılabileceğini ifade eder. Ona göre belki de sanal dünyaların doğası böyledir, sanal dünyanın amacı eğlence amaçlıdır ve sanal dünyaya giren kullanıcılar bu durumu bilerek bu dünyaya girmişlerdir. Onun ifadesine göre kumarhaneler veya basketbol sahaları gibi sanal dünyalar, insanların başkalarının eşyalarını almaya çalıştıkları yerler olabilir, çünkü dahil oldukları aktivitenin doğası budur. O, içinde bulunduğumuz dünyaya kendi isteğimizle gelmediğimizi ama sanal bir dünyaya kendi seçimimizle giriş yaptığımızı ifade eder. Ve bu durumun felsefi olarak düşünüldüğünde fiziksel dünya ile sanal dünya arasındaki en

önemli farkı oluşturduğunu vurgular. Fakat bilinçsizce sanal bir dünyaya atıldığımızda bu farkın ortadan kalkacağını ima eder. Kaldı ki Platon'un mağarasındaki mahkûmlar gibi sanal bir mağaraya kendi rızası olmadan mahkûm edilen biri fiziksel ve sanal dünyanın ayrımını yapmakta zorlanacak ve bu durumda Craft'ın vurguladığı sanal dünyanın doğası fiziksel dünyanın doğasıyla bütünleşmiş olacaktır. Öyle ki Craft bu durumu felsefi tutumuyla analiz ederek destekler, makalenin devamında sanal dünyanın doğasında böyle bir amaç olmaması gerektiğinin altını çizer. Ayrıca Craft sanal hırsızlık konusunda sanal ve gerçek hırsızlığın etik olarak ayırt edilemeyeceğini şu şekilde vurgulamaktadır (2007: 213):

O halde, telafi edici koşulların yokluğunda, sanal hırsızlık vaka çalışmamız, fiili hırsızlığın tüm kriterlerini karşılamaktadır. Sanal hırsızlık, kurbanlarına gerçek hırsızlıkla aynı şekilde zarar verir... dünyanın sanal öğelerin çalınmak için yaratıldığı bir dünya olduğunu varsaymak için iyi bir nedenleri yoktur.

Dolayısıyla Craft sanal ve gerçek arasındaki sınırın ortadan kalktığı durumlarda kötülüğün statüsünün iki gerçeklik katmanı için de geçerli olduğunu ifade etmektedir. Böyle durumlarda sanal kötülüğün fiziksel kötülüklerden farkının kalmadığını, sanal kötülüğün gerçek kötülük olduğunu ifade etmektedir.

Benzer bir anlayışla Philip Brey (2008: 14-16) de fiziksel dünyadaki kişiler arasında etik olmayan birçok davranışın, çok kullanıcı sanal ortamlarda da gerçekleşebileceğini ifade eder. Ona göre bazı fenomenler hem sanal biçimde var olabilir hem de gerçek dünyada var olabilir. Örneğin statülerini para, evlilik ve sohbetler gibi toplu sözleşmelerden alan kurumsal varlıklar ve belirli fiziksel ve bilgisayarların fiziksel olarak gerçekleştirildiği görüntüler ve müzik parçaları gibi biçimsel varlıklar. Dolayısıyla Brey, bu tür varlıkları içeren etik olmayan davranışların sanal dünyada da mümkün olabileceğini vurgular. Yani ona göre sanal ortamlarda gerçek hırsızlık, hakaret, aldatma, özel hayatın gizliliğini ihlal, sözleşme ihlalleri veya mülke zarar verilmesi mümkündür. Bu tür eylemler sanal dünyada gerçekleşse de sanal varlıkların doğası gereği ona göre bu eylemler gerçek eylemlerle aynı statüde yer almaktadır. Diğer yandan Brey, sanal ortamların gerçek sonuçları olan gerçek olayların yerini alabilse de, genellikle karakterlerin yalnızca rol oynadığı kurgusal dünyalar olarak kabul edildiğini ileri sürmektedir. Bu gibi durumlarda, gerçek bir kişinin başka bir gerçek kişiye yaptığı hakaret anlamında bir hakareti gerçek bir hakaret olarak görmez, çünkü ona göre bu

hakaret sadece iki sanal karakter arasında gerçekleşen bir hakaret statüsüne sahip olabilir. Kısacası Brey'e göre sanal bir kötülüğün gerçek kötülükle aynı statüde yer almasını belirleyen kriter, gerçekleşen olayın içeriği ve konunun sanal ve gerçek arasındaki diğer bileşenleriyle ilgilidir. Fakat yine de Brey'e göre sanal kötülükler fiziksel karşılığı olsa da olmasa da bir gerçekliği vardır.

3.3. Sanal Dünyada Kuramsal Etik Tartışmalar

Sanalın kendi doğasından dolayı problem alanı oldukça genişler ve bu yüzden üzerindeki felsefi tartışmalar çeşitlilik göstermektedir. Kısaltılmış şekliyle *The Ethics of Virtual Beings* adlı eserinde (2017: 169-175) Michael LaBossiere konuya dair Robert Nozick'in Deneyim Makinesi argümanından yola çıkarak sanal dünyaların üç temel varsayım etrafında incelenebileceğini ifade etmektedir. Bu varsayımlardan birincisi (1) sanal dünyaların ontolojik yani metafiziksel formda ele alınmasıdır. Bu varsayımda ileri sürülen ontolojik iddia, sanalın ve fizikselin ayrı dünyaları işaret ettiğidir. Ontolojik olarak hem sanalın gerçekliği hem de fizikselin gerçekliği kabul edilir. Yani fiziksel dünyadan farklı kendi ontolojisine sahip bir sanal dünya ve sanal dünyadan farklı kendi ontolojisine sahip fiziksel bir dünya vardır. İkincisi ise (2) sanalın epistemolojik olarak değerlendirilmesidir. Bu varsayımda ileri sürülen epistemik iddia, bir kişi gerçek ve sanal arasındaki farkı bilebilir. Epistemik olarak hem fiziksel gerçekliğin hem de sanal gerçekliğin kendi epistemik olanaklarının farkındadır. İki gerçeklik arasındaki bilginin sınırı bilinebilir. Üçüncü varsayım ise (3) sanal dünyaların ahlaki formda değerlendirilmesidir. Bu varsayımda ileri sürülen etik iddia, sanal dünyanın varlıkları ahlaki statüden yoksundur ya da sanal dünyanın varlıkları ahlaki statüde değerlendirilebilir. Burada sanal dünyaların gerçek dünyadaki varlıkların çok altında ahlaki bir statüye sahip olduğu ya da sanal ve gerçek arasında ahlaki eylemlerin statüsü benzer içerikler taşımaktadır. LaBossiere'ye göre bu üç varsayım ya da felsefenin bu üç disiplini sanal ve gerçek arasındaki ilişkiyi anlamak ve anlamlandırmak adına bir bilgisayarın kabloları gibi iç içe geçmiş formları oluşturmaktadır. Söz konusu sanal dünyadaki (1) ontolojik ve (2) epistemolojik tespitlerin incelenmesi ya da sanal dünyadaki diğer (3) kuramsal etik tartışmaların analiz edilebilmesi için bu üç disiplinin birlikte değerlendirilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Sanal ve gerçeklik arasındaki ilişkide bu üç disiplin birbirine geçmiştir ve biri diğerini ele almayı gerekli kılmaktadır.

Dolayısıyla önceki iki bölümde ileri sürülen epistemik ve ontolojik değerlendirmelerden sonra bu bölümdeki amaç, sanal dünyadaki eylemlerin ahlaki statüsünü analiz etmektir. Sanal dünyaların kendi içerisindeki farklılıklar göz önünde bulundurularak özellikle Artırılmış Gerçeklik gibi gelişmiş sistemlerle inşa edilmiş sanal dünyalardaki, yani metaverselerdeki sanal eylemlerin etik değerinin olduğunu ve bu dünyanın sakinlerinin ahlaki statüye sahip olduğunu ya da olması gerektiğini göstermek bu bölümün esas amaçlarındandır. Tezin önceki iki bölümü dikkate alındığında bu amaca ulaşmak için hem epistemik hem de ontolojik gerekçeler ortaya konmuştur. Sanal ortamların kendi içerisindeki farklılıklar felsefi tartışmalarda dikkat edilmesi gereken bir duruma işaret etmektedir. Şöyle ki herhangi bir sanal oyun ya da sanal içerikle Sanal Gerçeklik ortamları hatta Artırılmış Gerçeklik ortamları bambaşka analizi gerektirmektedir. Çünkü bu ortamlar arasındaki epistemik ve ontolojik dayanaklar farklılık gösterdiği gibi ahlaki gerekçeler de farklılık göstermektedir. Kaldı ki diğer tüm sanal gerçekliklerin yanında Artırılmış Gerçekliğin dahi kendi içerisinde iki formu olduğu tezin ikinci bölümünde detaylıca ortaya konmuştur. Bu durumda bölüm 2.1.2'deki değinilen Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ile Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ahlaki statüde birbirinden bağımsız düşünülmelidir. Örneğin Bilgisel Formdaki eylemler doğrudan fiziksel dünyaya etki ederken; Duyusal Formdaki eylemler ise fiziksel dünyada doğrudan etki oluşturabildiği gibi dolaylı olarak da fiziksel dünyaya etki edebilmektedir. Dolayısıyla tüm bunlar göz önünde tutulduğunda, sanal bir eylemin ahlaki statüsü değerlendirilirken LaBossiere'nin (2017) vurgusuna paralel fakat daha spesifik bir formda, o eylemin gerçekleştiği sanal ortamın epistemik ve ontolojik statüsü de bilinmesi gerekmektedir.

Doğal olarak bu düşünceler temelinde Philip Brey'in *Virtual Reality and Computer Simulation* (2008: 7-8) başlıklı makalesinden de yola çıkarak şu söylenebilir: "Sanal ile gerçek arasındaki ayrım ve bu ayrımı nasıl bilebileceğimize ilişkin ontolojik ve epistemolojik soruların yanında, sanallığı gerçekliğin ikamesi olarak nasıl değerlendirmemiz gerektiğine dair normatif bir soru" ortaya çıkmıştır. Yani burada sanal şeylerin fiziksel emsallerinden daha mı iyi yoksa daha mı kötü olduğu ya da daha mı çok değerli yoksa daha mı az değerli olduğu tartışılmıştır. Bu durum iki yargı etrafında değerlendirilebilir:

- (a) Sanal şeyler içerik olarak fiziksel şeylerden daha kötüdür**
(b) Sanal şeyler içerik olarak fiziksel şeylerden daha iyidir.

Bu (a) yargıdan yola çıkıldığında bazı düşünörlere (Borgmann, 1999; Dreyfus, 2008) göre sanalın ontolojik olarak fizikselden daha aşağıda tutulduđu, teknolojik alt yapının sanalı fiziksel ile aynı statüye taşıyamadığı vurgulanmaktadır. Bu yargıyı savunanlara göre sanallık gerçekliđin yerini alamaz ve o, yetersiz bir ikamedir, gerçekliđin katılımı ve ihtişamından yoksundur. Dahası sanal dünya bedensiz ve dolayısıyla yanlış bir gerçeklik deneyimi sunmaktadır. Ayrıca Brey'in (2008: 7-8) de altını çizdiđi gibi, sanal alanlara yapılan yatırımlar insanlara ve fiziksel hayattaki faaliyetlere yapılan yatırımlarla ilişkili değerlendirildiğinde olumsuz sonuçlar doğurabilir. Sanal dünyalara yatırımı yapan ve bu dünyaları tasarlayanlar büyük karlar elde etse de Brey'e göre buraya dahil olmak isteyen diđer kişiler birçok yönden olumsuz etkilenmektedir. Örneđin bir kişi sanal karakterlerle ilgilenmek için büyük çaba harcarken, gerçek insanlara ve hayvanlara aynı özeni ve duygusal dikkati vermek için daha az zaman harcamakta; bu yüzden Brey fiziksel gerçekliđin değersizleştirildiđine, gerçek hayatın ihmal edildiđine ve dolayısıyla sanalın daha yalnız bir topluma yol açabileceđine dikkat çekmektedir.

Diđer yandan (b) numaralı yargıyı savunan bazı düşünür (Heim, 1994; Chelmers, 2022) ise, sanalın bazı yönlerden daha iyi olduklarını iddia ederler. Sanal varlıkların daha güzel, parlak ve temiz ve daha kontrol edilebilir, öngörülebilir ve zamansız olma eğiliminde olduklarını vurgularlar. Bu durum en açık şekilde, bölüm 2.1'de aktarıldığı ve Michael Heim'in (1994: 88-89) iddia ettiđi gibi, sanalın gerçekliđi Platonizm'in ideal ve modern biçimi olarak ifade edilebilir. Burada sanal dünyalar gündelik fiziksel dünyadan daha mükemmel ve kalıcı, fani bedenlerimizi aşma ve kalıcılık durumuna ulaşma arzumuza yanıt veren bir mükemmellikte, süper canlı bir hiper-gerçekliğe, yeni bir gerçeklik alanına karşılık gelmektedir. Dolayısıyla Heim'in bu düşüncesi referans alındığında sanalın gerçekliđinin ahlaki açıdan daha mükemmel, daha uyarıcı ve fantezilere ve hayallere daha uygun hayatlar yaşanmasına yardımcı olabileceđi ileri sürülebilir.

Bu temelde *The Ethics of Virtual Reality* başlıklı makalede Colin Beardon'un (1992: 23) yaklaşımına paralel bir anlayışla, sanal ortamların teknik olduđu

kadar toplumsal ve kültürel bir boyuta da sahip olduğu da iddia edilebilir. Sanal dünyalar, özellikle AR tabanlı metaverseler yeni toplumsal ve kültürel alanlar sunmaktadır. Sunulan bu gerçeklik ortamlarında fiziksel dünyadaki kültürel ve toplumsal içeriklerden farklı ya da onlarla eşit statüde imkanlar doğurur. Dolayısıyla değişen ya da artırılan bu toplumsal ve kültürel içeriklerle, Beardon'un (1992: 23-27) ifade ettiği üzere, sanal dünyalar aslında kişilerin gerçekliğe olan inancını değiştirmeye, hatta gerçekliğin değiştirildiğine ikna etmeye bir davettir. Dolayısıyla tüm bunlardan hareketle sanal dünyaların ahlaki eylemlere yeni bir bakış açısı kazandırdığı ve geleneksel etik tartışmalara pratik karşılık sunabilen alternatif bir alan yarattığı düşüncesi saptanabilir.

Bu alternatif pratik alanın, olumsuz insan davranışlarında birçok şeyi değiştirmek için kullanıldığı görülmektedir. Ve son dönemde sanal dünyalar içinde psikolojik ve sosyal sorunları olan kişilerin gerçek dünyadaki işleyişine yardımcı olan çalışmalar yapıldığı saptanmıştır (Mitchell vd., 2007; Turner, 2008; Altschuler, 2008). Bu çalışmalar gösteriyor ki, sanal ortamlardaki sanal eylemler kişinin gerçek dünyadaki davranışları üzerinde bir etkiye sahiptir. Bu durumda kişinin kendi benliğinin sanal eylemlerden dolayı etkilenebileceği ve bu yüzden kişinin sosyal ve ahlaki statüsünde olumlu ya da olumsuz sonuçlar doğuracağı ifade edilebilir. Sanal dünyada gerçekleştirilen kötü ya da iyi eylemlerin fiziksel dünyadaki kötü ya da iyi eylemlere etkisi mümkündür. Sanal ortamlarda edinilen kötü tecrübelerin fiziksel ilişkilerde olumsuz etkilerinin olabileceği gibi, fiziksel dünyada aşılamayan toplumsal zorluklar ya da engellerin de bu temelde oluşturulan sanal ortamlarda edinilen iyi tecrübeler sayesinde aşılabileceği söylenebilir.

Diğer yandan toplumsal ilişkileri olumlu yönde geliştirebilmek ve bazı etik kaygıları giderebilmek adına toplumda uygulanabilecek çeşitli davranış türlerinin sonuçlarını araştırmak için sanal bir ortam kullanılabilir. Buradaki amaç insanların tam olarak nasıl ve neden böyle davrandıklarına dair görüşleri geliştirmek için deneysel bir teknik kullanmaktır. Ahlaki açıdan çeşitli etik standartların kısmen ve yaygın olarak benimsenmesinin sonuçları araştırılabilir. Bu sanal ortamlar sayesinde, bir başkasının deneyimlerinin makul bir simülasyonuna sahip olma olanağı, insanın empati kurma yeteneğini geliştirebilir. Böylelikle örneğin suçlu, mağdur, yasa koyucu ve kanun uygulayıcının bakış açısından suç deneyimini vermek için bir sanal ortamın kullanılması, insanlara çok daha büyük ahlaki duyarlılığa giden teknolojik temelli bir yol sunabilmektedir (Whitby, 1993: 28)

Ayrıca, sanal ortamlar fiziksel dünyanın birçok özelliğini taklit edebilmekte ve bu nedenle gerçek hayatta bulunan birçok etik ikilemleri içerebilmektedir. Dolayısıyla, sanal ortamlar sadece profesyonel geliştiriciler ve kullanıcılar için değil, aynı zamanda genel olarak toplum için de yeni etik zorlukları aşabilmeye fırsatlar sunmaktadır. Yani hem alanındaki uzman kişilere deney imkânı sunabilecek alanlar oluşturulabilir hem de bunlardan bağımsız bireylerin fiziksel dünyadaki sosyal ilişkilerinde kendilerini geliştirmelerine olanak tanınabilir. Bu sayede Brey'in (2008: 21) de ifade ettiği gibi fiziksel dünyada karşılaştıkları etik zorluklar karşısında nasıl mücadele edilmesi gerektiği konusunda fikir edinebilmektedirler.

Tüm bunlardan hareketle sanal ortamlardaki etkileşimlerin ahlaki değerlendirmelerden dışlanmaması gerektiği, fiziksel dünya üzerinde bir etkiye sahip olan eylemlerin sonuçları ve etkileriyle fiziksel ve sanal dünyaları ayıran net bir ayrımın olmadığı ifade edilebilir. Bu temelde, sanal dünyalardaki sanal özneler arasındaki etkileşimlerin fiziksel dünyadaki insan etkileşimleriyle benzer sonuçlar doğurduğu ve bu yüzden eylemlerin sanal ya da fiziksel ortamlardan herhangi bir özel ortamda meydana gelip gelmediklerinin önemli olmadığı görülebilir. Dolayısıyla sanal ortamlardaki etkileşimlerin ahlaki statüde yargılanmalara tabi tutulması mümkündür; bu yargılamalar, literatürdeki çalışmalar referans alındığında, kuramsal açıdan erdem ahlakı, teleolojik etik ve deontolojik etik etrafında analiz edilebilir. Bu kuramsal etik tartışmalarıyla sanal eylemlerin ahlaki statüsü analiz edilirken, sanal eylemin hangi koşullarda ahlaki olduğuna ya da olmadığına ve bu eylemler neden olduğu toplumsal etkilerin neler olduğuna odaklanılmıştır. Şimdi bu temel etrafında sanal dünyalardaki ahlaki eylemlerin kuramsal tartışmalarına değinelim.

3.3.1. Sanal Dünyada Erdem Temelli Etik

Erdem ahlakı, *Virtue Ethics* adlı eserinde Nafsika Athanassoulis'in (2012: 4) de ifade ettiği gibi "Kökleri Platon ve Aristoteles'ten Hume'a, Nietzsche'ye ve ötesine birçok farklı filozofun eserlerinde bulunan çeşitli farklı teorileri ve iddiaları kapsayan şemsiye bir terimdir." Bu bölümde, konunun anlam bütünlüğüne odaklanabilmek için, erdem etiğinin diğer tüm detaylarına değinmeden, Aristoteles perspektifinden sanal dünyadaki erdemlere odaklanılmıştır. Erdem etiği özünde nasıl davranmalıyım yerine nasıl bir insan olmalıyım sorusunu sorar ve doğru insan olmak için gereken erdemler üzerine kafa

yormaktadır. Erdem etiğini teleolojik etik veya deontolojik etikten ayıran şey, erdem etiğinde erdemini teori içindeki merkezi bir yapıda olması ve gerekli pratik bilgelik sunmasıdır (Hursthouse ve Glen, 2022). Bu kuramda erdem ve karakterin merkezi rolü kabul edilir. Erdem etiği incelendiğinde erdemini iki şekilde merkezi bir yapıda olduğu görülür. Birincisi, ahlaki yargılar failin karakterine ilişkin yargılardır ve ikincisi, erdemlerin açıklaması insan doğasıyla bağlantılıdır. Buradaki temel soru “Hayatımı nasıl yaşamalıyım? Nasıl bir insan olmalıyım?” şeklinde telaffuz edilirken, “Kati, esnek olmayan kuralların aksine, erdemlere başvurmak, ahlaki durumların bağlamsal hassasiyetini ve ahlaki yaşamın çeşitliliğini yakalayabilir.” biçiminde yanıtlanmıştır (Athanassoulis, 2012: 4). Böylece kurallar ve yükümlülükler yerlerini, karakter ve erdemlere bırakmıştır.

Dolayısıyla erdem etiğine göre bir insan, hayatını ahlaki bir şekilde sürdürebilmesi için erdemli ve ahlaki açıdan iyi bir karaktere sahip olmalıdır. Bu durum açık bir şekilde ifade edilecek olursa Aristoteles açısından şöyle kategorize edilir: “Erdemleri düşünce ve karakter erdemleri olarak ikiye ayırmamız gerekir. Düşünce erdemleri grubunda bilgelik, doğru kararlar alma ya da aklı başında olma vardır, karakter erdemleri ise cömertlik ya da ölçülü davranmak gibi erdemlerdir.” (Aristoteles, 1103a). Burada göze çarpan nokta Aristoteles’in ortaya koyduğu düşünce erdemlerinin eylemi gerçekleştirme noktasında önceden sahip olduğu bilgi temelinde gerçekleşen erdemlerken, karakter erdemleri ise daha çok eylem anında gerçekleşen davranışa karşılık gelmektedir.

Bu durum bölüm 2.1’de değinildiği üzere Artırılmış Gerçekliğin iki formu açısından analiz edilebilir. Bilgisel Form düşünce erdemleri bakımından, Duyusal Form da karakter erdemleri bakımından değerlendirilebilir. Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal dünyada bir davranışın ahlaki statüsünü belirleme noktasında erdem etiğine göre hareket edildiğinde, Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ortamlarında düşünce erdemleri sayesinde sanal davranışların bilgelik ve doğruluk etrafında değerlendirmesi yapılabilir. Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ortamların da ise karakter erdemleri sayesinde etkileşimde bulunulan içerikler karşında cömert ya da ölçülü bir eylem sergilenebilir. Fakat diğer sanal dünyalarda böyle bir ayırım söz konusu değildir, erdem etiği genel bir değerlendirme etrafında ele alınmıştır. Konuya dair yapılan

arařtırmalar göz önüne alındığında Artırılmış Gerçekliğin bu iki formunun erdem etiğinde ayrı erdemlere karşılık geldiđi göz ardı edilmiştir.

Örneğin konuyla ilgili makalesinde Matt McCormick (2001: 281-286) erdem etiğinin sanal eylemlerin ahlaki durumunu yargılamak için çok uygun olduğunu kabul eder. McCormick etik yargılamaları yaparken sanal dünyanın formunu göz ardı ederek konuyu daha çok genel bir yaklaşımla, diđer iki kuram (Teleolojik ve Deontolojik kuramlar) ile karşılaştırarak ele almaktadır. O, bu karşılařtırmalarını sanal eylemleri karakter erdemleriyle mukayese ederek yapar. Ona göre şiddet içeren ya da içerisinde bizleri kötülüđe itecek her türlü sanal ortam ahlaki açıdan yargılanmalıdır. Bu şekilde oluşturulmuş sanal ortamların kişilerin karakterlerinde yanlış etkilere neden olduğunu ve bu yüzden erdem etiđi açısından gerçekleřtirdikleri eylemlerin ahlaki statüsünün olmadığını ifade eder. Ona göre sanal eylemi gerçekleřtiren bireyler doğru nedenlerle erdemli eylemleri seçen bir karakterin yetiřtirilmesi yoluyla eudaimonia'ya ulaşabileceklerdir. Eudaimonia'ya ulaşmak ancak kişinin kendi karakterini geliřtirmek için girdiđi sanal ortamlarda mümkündür, diđer şiddet içerikli ya da içerisinde kötü eylemleri barındıran sanal dünyalarda bu pek olası değildir. Onun ifade ettiđi üzere şiddet içeren ve diđer ahlaksız sanal eylemler yanlıřtır çünkü “Bu tür faaliyetlere katılarak, erdeminizi aşındırarak kendinize zarar verirsiniz ve kendinizi eudaimonia hedefinizden uzaklařtırırsınız.” (2001: 285). Dolayısıyla McCormick'e göre erdem etiđi, ortak yanlıřlık duygusuna uyan sanal eylemlerin doğrudan bir ahlaki deđerlendirmesini sağlama yeteneđine sahiptir. Sanal dünyada gerçekleřtirilen eylemlerin en doğru ahlaki yargısının erdem etiđi ile mümkün olacađının altını çizmektedir. McCormick Aristoteles'in iddia ettiđi gibi, tatmin edici bir hayatın ancak erdemli karaktere sahip olanlar tarafından yaşanabileceđini savunmaktadır.

Benzer bir yaklaşımla, sanal etik konulu makalesinde Thomas Nys (2010: 80-83), teleolojik ve deontolojik kuramların sanal eylemlerin ahlakını yeterince yargılayamayacađını, ancak erdem etiğinin en doğru ahlaki yargıları ortaya koyabileceđini ifade eder. Nys'e göre, ahlaksız sanal eylemler ahlaki farkındalıđı gerektirmektedir, bu tür sanal eylemler etik sınırları aşmaktadır. Ona göre sanal eylemleri gerçekleřtiren fiziksel kişiye bakıldıđında, erdem etiđine göre bu eylemin ahlaki deđerlendirmesi doğru kabul edilmez, çünkü bu tür eylemler gönüllü duyarsızlařmaya yol açar ve ahlaksızlıklara karşı tutumların geliřmesine yol açarak insan geliřiminin olumsuz

yönde etkilenmesine neden olur. Farkındalıktan ziyade duyarsızlaşmaya neden olan bu eylemler kişinin karakterinin gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Nys'e göre, insanlar fiziksel dünyada yapmayacakları şeyleri yani yanlış olduğunu bildiği bir şeyi sanal ortamlarda özgürce yapabilmektir. Bunun en önemli nedenlerinden birisinin sanal dünyalarda henüz cezalandırıcı yasaların olmamasına bağlar ve ona göre sanal dünyada gerçekleştirilen kuralları ve yasaları çiğneme eylemi katılımcılara bu tür suçları işleme ve onlardan kurtulma fırsatı sunmaktadır. Fakat yine de Nys, burada sınırsız özgürlüğün gerekli bir koşul olmadığını, çünkü bu tür yanlış eylemleri gerçekleştirerek kişilerin kendi karakterlerine zarar verdiğini belirtir. Özgürlükteki dengeyi kişinin kendi karakteri sağlamalıdır. Nys sanal eylemlerin ahlaki statüsünü özgürlük noktasında yargılamak yalnızca etkileşimli sanal dünyalarla sınırlı kalmaz, tüm sanal oyunların da aynı şekilde yargılanabileceğini söylemektedir. Ona göre (2010: 85) erdem ahlakı, eylemleri doğru his ve duygularla yapmayı hedeflediği isteklerle karakterize edilmektedir. İnsanların bu duygulara karşı uygun duruşu geliştirmek için eğitilmesi gerektiğini ifade eder. Ona göre, bu tür sanal ortamlarda eylemler gerçekleştirirken yanlış olan, bir kişinin böyle yaparak, olumsuz bir tutum geliştirmesi gereken şeylere karşı duyarsızlaşmaya maruz kalmasıdır. İnsan gelişimi ve erdem arasındaki yakın ilişki nedeniyle, erdem doğru şeyleri doğru nedenlerle yapmaya yönelik öğrenilmiş bir eğilim olduğundan, yanlış olanı yapma eğilimi geliştirmek insan gelişimine zarar verecektir. Kişi kınanması gereken eylemlere karşı duyarsızlaşmakla kalmaz, aynı zamanda bu tür eylemleri yapmayı seçerek, bu tür eylemlere karşı bir tutum geliştirmektedir. Nys kişinin belirli eylemlerden zevk alabileceğini, ancak bu eyleminin yanlış olduğunu kabul ettiği sürece, o eyleme karşı bir tutum geliştirmesi gerektiğini belirtir. Nys'in varsayımından yola çıkarak, sanal bir eylemin yanlış olduğu düşünülürse ve yine de ondan zevk alınır ve aktif olarak onun tasvirleri takip edilirse burada kişinin kendi karakterine zarar vereceği ve bu yüzden erdem etiği açısından yanlış bir tutum olacağı ortadadır. Nys, kişinin bir eyleme ilişkin tutumunun ahlaki statüsü açısından önemini, yani erdem etiğine göre bir eylemin doğru olması için, uygun duruşla erdemli bir karaktere dayanması ve doğru nedenlerle yapılması gerektiğini ifade eder. Ayrıca Nys (2010: 84-85), iyiliğin bir ahlaki eğitim meselesi olduğunu ve insanların bu duygulara sahip olacak şekilde eğitilmesi gerektiğini belirtir.

Benzer bir bakış açısıyla A. J. Craft (2007: 210-211) da sanal eylemlerin duyarsızlaşmaya neden olduğunu, erdem ahlakı ile ilişkilendirerek açıklamaktadır. Ona

göre Platon ve Aristoteles'in eserlerinden yola çıkarak, sanal dünyadaki insanların ahlaksız davranışlarının temsillerine veya simülasyonlarına nasıl tepki verdiği sorgulanabilir bir tartışma ortamı sunar. Buradaki tartışmalar, bilgisayar ekranlarında tasvir edilen şiddete ve bu tür görüntülere maruz kalanların kendilerinin şiddet eylemleri gerçekleştirme olasılığının daha yüksek olup olmadığına odaklanan bir yaklaşımı göstermektedir. Ona göre bu argümanlar incelendiğinde, bunların odak noktasının sanal hırsızlık veya sanal ihanet gibi her türlü temsili ahlaksızlığı içerdiği gözükmektedir. Craft'ın aktardığı üzere, şiddet veya cinayet içerikli sanal ortamlar, temsillerine, onları gerçekten deneyimlemiş gibi bir etki oluşturmaktadır. Ona göre ahlaki açıdan kötü sanal eylemler, onun gerçek etkilerine karşı kişileri duyarsızlaştırabilmektedir.

Aynı şekilde konuyla ilgili makalesinde Michael LaBossiere (2017: 174-175) erdem ahlakı üzerinden sanal eylemleri yargılar. LaBossiere'e göre iyi bir karaktere bürünmüş bir kişi sanal dünyada, doğru nedenlerle doğru kişilere doğru şekilde hareket etmektedir. İyi eylemler gerçekleştiren böyle bir karakterin erdemli bir davranış sergilediğini ifade etmektedir. Fakat iyi olmayan bir karaktere büründüğünde kişinin genellikle yanlış nedenlerle yanlış kişilere karşı yanlış şekilde hareket edeceğini vurgular. Bu tür eylemleri gerçekleştirenlerin davranışlarının, erdemsizlik barındırdığını söyler. Dolayısıyla sanal eylemler kişinin yaptığı eylemlerin ahlakını da içermektedir. Ayrıca LaBossiere karakter olarak gelişme gösteremeyen kişilerin ahlaki durumunu da inceler. Ona göre bir beceriyi uygulamak için uzunca saatler harcayan ve önemli ölçüde gelişme gösteremeyen insanlar olduğu gibi, ahlaki karar vermeyle saatler harcayabilen ancak ahlaki olarak duyarsız kalanlar da vardır. Bu durumu spor örneğiyle detaylandırır. Spor hem fiziksel beceri geliştirmeyi hem de etik seçimler yapmayı içerebildiği gibi, profesyonel düzeyde atletik becerilere sahiptir, ancak ahlaki açıdan çok kötü kişilerin olduğu da söylenebilir. Yani bazı iyi eylemler karakter olarak iyi sonuçlar doğurmayabilir. Aynı şekilde, sanal bir oyuncusunun da yüksek düzeyde ayarlanmış beceriler geliştirebileceğini, ancak güçlü etik bileşenlere sahip oyunlar oynamasına rağmen ahlaki olarak duyarsız kalabileceğini ifade etmektedir. Dolayısıyla LaBossiere ahlaki açıdan iyi davranışların fiziksel dünyada her zaman iyi sonuçları doğurmayabileceğini göstermiştir. Yani sanal dünyanın eylemleri epistemik olarak kazanıldığında bu kazancın etik olarak yansıtacağını ifade etmek LaBossiere açısından geçerli bir yargı değildir.

Dolayısıyla tüm bunlardan hareketle Aristotelesçi erdem etiği, iyi karakterin gelişimi ile ilgilidir. Sanal dünyada erdemli eylemlerin gerçekleştirilmesi ve bunları alışkanlık haline getirmek, bir insani gelişme durumuna ulaşabilir. Bunların hepsi bir tür benlik, bir temsil olmadan zor bir içerik sunar. Erdem etiği diğer iki kuramsal etikten çok daha fazla fail merkezlidir ve katı kurallar veya potansiyel sonuçlar tarafından yönlendirilmek yerine, bir failin seçimlerine ve eylemlerine, belirli bir durumda erdem ve insan gelişimini sağlamak için uygun davranışlar gerektirir. Kısacası, herhangi bir özel durumda gerekli olan her şeyin fail olduğu, yani failin bir başkası üzerinde hareket etmesine gerek olmadığı, ancak doğru şekilde hareket ettiği durumlara karşılık gelebilir. Erdem etiğinin sanal dünyadan beklentisi katılımcının benliğini ve karakterini geliştirmek ve onun iyi yönlerine katkı sağlamaktır.

3.3.2. Sanal Dünyada Teleolojik Kuram

Sanal dünyadaki erdem etiğinden sonra teleolojik etik, yani sonuçsalci etik tartışmalar dikkat çeker. Teleolojik etiğin içeriğine bakıldığında, “Ulaşılabilecek bir amaç olarak arzu edilen veya iyi olandan ahlaki yükümlülükler veya görevler çıkararak ahlak teorisidir.” şeklinde bahsedildiği görülmektedir (Benlahcene vd., 2018: 33). Bu kuramın temel savının ne olduğuna bakıldığında ise “Bir eylemin, herhangi bir alternatif eylemden daha fazla kötülük üzerinde daha fazla iyilik üretmesi durumunda ahlaki olarak doğru olduğunu ve bunun tersini yapması durumunda ahlaki olarak yanlış olduğunu savunur.” biçiminde bir görüş karşımıza çıkmaktadır (2018: 33). Bu kuramda fayda, ahlakın temelini yerleştirilmiştir. Dolayısıyla bu bakış açısına göre, eylemler en büyük mutluluğu ürettikleri ve teşvik ettikleri için doğru olarak kabul edilmekte ve mutsuzluğu teşvik ettikleri için de yanlış olarak kabul edilmektedir. Buradaki mutluluk haz ve acının yokluğunu ifade ederken mutsuzluk da acı ve zevkten yoksunluk anlamına gelmektedir. “Etik literatüründe teleolojik teorilerin farklı sınıflandırmaları vardır, ancak başlıcaları (1) etik egoizm, (2) eylem faydacılığı ve (3) kural faydacılığıdır.” (2018: 34). Kendi içerisinde farklı sınıflandırmalar barındırır da sanal dünyadaki teleolojik etiğe değinmek için konu genel hatlarıyla ele alınmıştır. Teleolojik kuram, davranışların ve alınan kararların ortaya koyduğu sonuçlarla ilgilenmektedir, davranış ve kararların sonuçlarını önemser. Bu kurama göre, kararlar iyiyi hedefliyor, bireysel ya da toplumsal faydayı sağlıyorsa etikdir. Kuramın kendi içerisinde durumuna göre, yani egoizm ya da faydacılık açısından bireysel ya da toplumsal faydayı amaçladığı ifade edilebilir. Bu

kuram insanların nasıl davranması gerektiğiyle ilgilenir. Dolayısıyla teleolojik etiğe göre bir insanın hayatını ahlaki bir şekilde sürdürebilmesi için eylemlerinin ve aldığı kararlarının ortaya koyduğu sonuçları itibariyle daha fazla iyiliği ya da daha fazla faydayı sağlayana yönelik olmalıdır. Bu durumda sanal dünyada teleolojik etik kendini nasıl gösterir? Teleolojik etiğin ortaya koyduğu çıkarımlar sanal dünyadaki eylemlerde ne gibi etki yaratabilir?

Sanal eylemlerin ahlaki bir statüye sahip olduğunu, bu normatif teori yani teleolojik etik çerçevesinde değerlendiren çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin hem Philip Brey (1999) hem de Matt McCormick (2001) şiddet içeren sanal eylemlere karşı yapılabilecek potansiyel bir teleolojik dava olabileceğini savunurlar; bu durumun ampirik bulgulara bağlı olduğunun altını çizerler. McCormick (2001: 280-286), konuya üç farklı eylem türü arasında ayırım yaparak başlar. Bunları tehlikeli eylemler, zararlı eylemler ve risk artırıcı eylemler şeklinde sıralar. Zararlı eylemler, bir kişiye doğrudan zarar veren eylemlerdir; tehlikeli eylemler, birinin zarar görme olasılığını doğrudan artıran eylemlerdir. Örneğin ona göre köpekbalıklarıyla yüzmek tehlikeli bir eylemdir ve kişi ısırıldığında bu durum zararlı bir eylem haline gelir. Üçüncü tür eylem ise, riski artıran eylemler veya bir kişinin tehlikeli veya zararlı bir eylemde bulunma olasılığını artıran eylemlerdir. McCormick'e göre şiddet içeren video oyunları oynamak ne tehlikeli ne de zararlı eylemlerdir, ancak risk artırıcı eylemler olarak değerlendirilebilir. Bazı sanal eylemlerin risk artırıcı olarak kabul edilip edilmemesi, ampirik kanıtlara bağlıdır; yani sanal bir eylemin (tecavüz veya cinayet gibi) gerçek dünyada tehlikeli veya zararlı bir şey yapma riskini artırıp artırmadığına göre ele alınmasına bağlıdır. Fakat Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal dünyadaki artırılmış eylemler için McCormick'un yaklaşımı farklı olabilir. Bu eylemler de tıpkı gerçek eylemler gibi zararlı ve tehlikeli sonuçlar doğurabilmektedir. Dolayısıyla sanal eylemlerin kişi ya da kişiler üzerindeki bu etkilerini tespit edebilmek için sanal dünyanın yapısı bilinmelidir.

Bu temelde bazı sanal eylemlerin risk artırıcı eylemler olduğu kadar tehlikeli ve zararlı olma durumu söz konusudur. Fakat burada eylemlerin ahlaki boyutu değerlendirilirken eylemlerin gerçekleştirilmesinden elde edilen faydaların, bunun yol açabileceği potansiyel zarardan daha ağır basıp basmayacağıının belirlenmesi gerekecektir. Yani, belirli bir sanal eylemi gerçekleştirmenin ya da yapmamanın faydayı en üst düzeye çıkaracağıının gösterilmesi gerekir. Ayrıca, McCormick'un yaklaşımlarında

ve teleolojik teorilerde, yalnızca eylemin kullanıcının başkalarına nasıl davranmasına yol açabileceğini değil, oyun oynamak iyi bir fikirse kendilerini de dahil olmak üzere, eylemi çevreleyen tüm olayları hesaba katması gerektiğini bilmek önemlidir. Bu kuramsal yaklaşım genel anlamda değerlendirildiğinde örneğin Artırılmış Gerçeklik gibi sanal içeriklerle inşa edilmiş sanal ortamlarda insanların sanal zararlı faaliyetlerde bulunmasının etik olup olmadığı içeriğin boyutuna göre değerlendirilmelidir. Örneğin cinayet ya da hırsızlık gibi bazı sanal eylemlerin teleolojiye göre kötü eylem olarak değerlendirilmesi fiziksel sonuçları bakımından dikkate değerdir.

Diğer yandan sanal eylemlerin ahlaki statüsüne vurgu yaptığı makalesinde Greet Gooskens (2010: 60-77), ortaya koyduğu örneklerden ve varsayımından hareketle, teleolojik kuramı, bireysel eylemlerin sonuçlarına ve nelere yol açtığına göre yargılar. Ona göre sanal bir ortamda meydana gelen her eylem 'sanki' ya da 'mış gibi' bir eylem olarak gerçekleşmektedir. Onun ifade ettiği üzere örneğin Grand Theft Auto oyununda "Bir karakteri öldürdüğümde, büyükbabamın hiçbir zaman gerçek bir nesneye 'vurma'yan fotoğrafik algısına benzer şekilde, aslında birini öldürmüyorum." diye vurgu yaparak, sanal bir ortamdaki sanal bir eylemin statüsünün aslında fiziksel dünyada herhangi bir kişinin fotoğrafına dokunulduğunda o fotoğrafın sahibine dokunulmadığını ifade etmektedir. Ona göre bazı sanal ortamlarda hiçbir şey gerçekten gerçekleşmez, bu da kişilerin neden sanal cinayet gibi bir şeyden mahkûm edilemeyeceğini açıkladığını söyler. Eylemlerin sonucuna göre değerlendirilmesi, sanal eylemlerin fiziksel sonuçlarının olmayacağını ifade eden bir yaklaşıma göre etik yargının dışında kalır.

Diğer yandan Philip Brey (1999: 8), "Sanal gerçeklikte sanal insan karakterleri öldürmenin, tecavüz etmenin, işkence etmenin veya soymanın yanlış olduğuna inanmak için hangi sebepler olabilir?" şeklinde bir problem ile sanal eylemlerin kuramsal değerlendirmesini analiz eder. O, bu problemi hem teleolojik hem de deontolojik (bölüm 3.3.3'te ele alınmıştır) açıdan çözümlere girer. Ona göre sanal gerçeklikteki eylemler, teleolojik kuram etrafında değerlendirildiğinde etkisi bakımından bu eylemleri ahlaki olarak değerlendirmek yanlış bir çıkarım olabilir. Brey burada özellikle sanal ortamların tasarımlarıyla ilgili bir çıkarımda bulunarak, sanal eylemlerin fiziksel etkisinin hangi boyutlarda ele alınması gerektiğini araştırmaktadır. Ona göre sanal dünyalar için ahlaki değerlendirmeler yapılırken göz önünde bulundurulması gereken şeylerden birisi sanal dünyayı tasarlayan kişilerin tutumlarıdır. Çünkü Brey'e göre sanal bir eylemin fiziksel

etkileri ancak sanal dünya tasarımcısının isteği doğrultusunda mümkündür. Tasarımcılar sanal dünyada hangi tür eylemlerin gerçekleşeceğini belirlemektedir, dolayısıyla sanal eylemlerin etik boyutunu bu durum doğrudan etkilemektedir. Brey burada sanal bir kötülüğün var olabildiğini tasarımcının isteğine indirgemştir. Ona göre (1999: 9) söz konusu sanal bir ortamda, “Öldürme veya hırsızlığın mümkün olup olmadığı, bunun mümkün olacak şekilde programlanıp programlanmadığına bağlıdır” ayrıcı o, buradan hareketle, “Tasarımcılar eylemlerin ve sonuçlarının nasıl temsil edildiğini ve hangi sonuçların temsil edildiğini belirler.” şeklinde bir tespitte bulunmuştur. Örneğin, sanal cinayetlere izin verilip verilmeyeceği ve bu cinayetlerin grafik ayrıntılarıyla gösterilip gösterilmeyeceğini veya kullanıcı sanal bir nehri kirlettiğinde hangi ekolojik sonuçların görüntülenip görüntülenmeyeceğini tasarımcı belirlemektedir. Ayrıca Brey, tasarımcıların sanal ortamlarda görüntüleneni ya da anlatılan metin veya semboller aracılığıyla ya da içindeki nesnelere vurgulayarak veya bu tür eylemleri puanlayarak ve diğer sosyal onay işaretleri ile ödüllendirerek ahlaki bir davranışı teşvik edebilir veya tam tersi bir tavır sergileyebilir. Kısacası sanal dünyanın yapısı ve sanal dünya tasarımcısı sanal eylemlerin statüsünü değerlendirmede önemli bir etkidir, kullanıcıları teşvik ya da caydırarak yönlendirmelere neden olabilir.

Dolayısıyla Brey’e göre teleolojik ahlak teorileri, tipik olarak, eylemden etkilenen herkes için kötü eylem üzerinde en büyük iyiliği sağlayan eylemlerin gerçekleştirilmesi gerektiğini ve ahlaksız eylemlerin başkalarına gereksiz yere zarar veren eylemler olduğunu gösterebilir. Ona göre teleolojik bir çerçevede yeniden yapılandırılan sanal ahlaki gelişim argümanı, sanal dünyadaki etik dışı davranışın gerçek dünyada zararlı sonuçları olan eylemlere yol açtığını belirtmek için uyarlanabilmektedir. Tıpkı deontolojik yaklaşımlar gibi, bu argüman da düşündürücü olduğunu ifade etmektedir. Ve ona göre bu argümanların geçerliliği ancak daha fazla sanal ampirik kanıtlar ortaya koyarak geliştirilebilir. Brey, sanal dünyada gerçekleşen herhangi bir eylemden rahatsız olanların yaşadığı psikolojik zarar, bunları gerçekleştirenlerin yaşadığı sevinçten daha büyükse, sanal ortamdaki bu eylemin, teleolojik argüman için ahlaksız bir eylem olduğunu bildirmektedir. Ayrıca bölüm 3.3.3’te ele alınan deontolojik kuramda olduğu gibi, bunun a priori etik değil, nihayetinde toplumsal müzakere ve diyalogla çözülmesi gereken bir mesele olduğunu iddia etmektedir (Brey P, 1999: 7-13).

Bu açıklamalardan ve R. Wojak'ın (2012) konuya dair tespitlerinden yola çıkarak, sanal ortamlarda gerçekleştirilen sanal eylemleri ahlak açıdan yargılamak ve değerlendirmek için daha nesnel, teleolojik nedenler ortaya konulabilir. Çünkü bilindiği üzere, sanal eylemlerin çoğu noktada fiziksel dünya sonuçlarına yol açtığı görülmektedir. Dolayısıyla teleolojik kuramın, somut, doğru ve yanlış eylemlerle değil, iyi sonuçları maksimize etmekle ilgilendiği söylenebilir. Bu kuramsal yaklaşıma göre, bir eylemin ahlaki statüsü, sonuçlarıyla değerlendirilmektedir. Öyle ki, bir eylem kişinin haklarını ihlal etse bile, eylemin yapılmamasına kıyasla genel iyide daha büyük bir kazanç sağladığı sürece, o zaman bu eylem, sadece izin verilebilir değil, teleolojik açıdan gereklidir. Doğal olarak bu kuramın, kendi içerisindeki farklı yaklaşımlar göz önünde bulundurulduğunda, iyinin ne olduğunu tanımlamanın farklı yolları ve farklı varyasyonları olduğu söylenebilir; örneğin faydacılığa göre zevki en üst düzeye çıkarmak ve acıyı en aza indirmek hedeflenir. Sonuç olarak ifade edilecek olursa eğer, teleolojik kuram sanal eylemlerde fiziksel sonuçlara odaklanmakta; sanal bir eylemin statüsünü fiziksel bir zarar ya da fiziksel bir yarar belirlemektedir.

3.3.3. Sanal Dünyada Deontolojik Kuram

Deontolojik kuram görev ya da ödev temelli bir etik yaklaşım olarak tasvir edilmektedir. Burada doğruyu yanlıştan ayırmak için kuralları kullanan etik bir yaklaşım söz konusudur. Benlahcene ve ark. (2018: 35) ifade ettiği üzere deontoloji “deon” kelimesinden türemiştir, bu kelime Yunanca "görev" anlamına gelmektedir. Bir eylemin doğru mu ya da yanlış mı olduğunu belirlemek için eylemin doğasına ve aynı zamanda güdüsüne yönelmektedir. Burada faydacılıktaki yaklaşımın, yani hangi eylemin ahlaki olarak doğru olduğuna karar vermede sonuçların bir önemi yoktur. Bu kuramsal anlayışta eylemlerde hangi güdüyle hareket edileceğini ve hangi eylemin gerçekleştirilmesi gerektiğini, yani etik görevin neler olduğunu belirleyen kurallar ya da yasalardır. Başka bir ifadeyle dile getirilecek olursa (Alexander ve Moore, 2021), “Deontoloji, ne tür bir insan olduğumuza ve olmamız gerektiğine rehberlik eden ve değerlendiren teorilerin aksine, ne yapmamız gerektiğine dair seçimlerimize rehberlik eden ve değerlendiren ahlaki teorilerin alanı içinde yer alır. Ve seçimlerimizi değerlendiren ahlaki teoriler alanında, deontologlar -deontolojik ahlak teorilerine katılanlar- sonuççulara karşı dururlar.” diye dile getirilebilir. Bu kuram neyin etik olup olmadığına dair herhangi bir yargıda, insanların kurallara uymasını ve görevlerini yerine getirmesi gerektirdiğini

belirtir. En önemli savunucularından Immanuel Kant *Lectures on Ethics* (1997), *Pratik Aklın Eleştirisi* (1999) ve *Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi* (2002b) adlı eserlerinde genel geçer, a priori bir ahlak yasası inşa etmeye odaklanmıştır. O, ahlaki bir eylem olarak iyi niyetin ve erdemin ne olduğunu araştırır. Benlahcene ve ark. (2018: 35) da tespit ettiği üzere Kant'a göre "Cesaret, çalışkanlık, sebat gibi karakterler; güç, zeka, dayanıklılık gibi yetenekler; talih, güç, ün gibi nitelikler iyidir, ancak kötü amaçlara kullanılacakları için şartsız iyi değildirler." dolayısıyla, "Bütün bu nitelikler, kişinin iyi niyeti olmadıkça, kötü amaçlar için kullanılabilir. Bu nedenle, yalnızca iyi niyet nitelik olmadan iyi olabilir." Böylece Kant'ın niyet anlayışı deontolojinin merkezine yerleşmiştir. Teleolojik yargılardaki eylemlerin sonuçlarından ziyade; deontolojik anlayışta eylemlerin sonucu ya da niteliği değil, eylemi gerçekleştiren kişinin niyeti ahlaki bir eylemi oluşturmaktadır.

Deontoloji için sonuçları ne olursa olsun izlenecek doğru ve yanlış eylemler vardır. Deontolojik teori, genellikle bir kişinin sahip olduğu haklar ve yerine getirmesi gereken görevlerle karakterize edilir. Örneğin, insanların temiz suya hakkı varsa ve bizim de bu hakkı korumakla görevimiz varsa, o zaman çok sayıda insanın böyle bir eylemden yararlanabileceğini ileri sürerek başka bir ülkedeki bir su kaynağını kirletmek ve sadece akarsu çevresinde yaşayan az sayıda yerliye zarar vermek, buna rağmen deontoloji için yine de yanlıştır. Kant, belki deontolojiye en çok katkıda bulunan kişidir ve belki de en iyi bilinen katkısı, insanlara her zaman kendi içlerinde amaç olarak muamele edilmesi gerektiği ve asla sadece bir araç olarak görülmemesi gerektiği yönündeki görevidir. Bütün bunlar, elbette, insanlar, onların hakları ve görevleri etrafında toplanmıştır. Bu teoriyi gerçek dünya durumlarına uygularken, önemli olan failin eylemleridir, eylemin nerede gerçekleştiği pek de önemli değildir (Wojak, 2012: 55-59). Kant'a göre, amaçlara veya sonuçlara bakarak neyin ahlaki bir eylem olduğuna karar vermek doğru değildir. Bu tür sonuçsalcı akıl yürütme, Kant'a göre arzu edilen amaçların kolayca kötü niyetli motivasyonun tesadüfi sonucu olabileceği gerçeğiyle kusurludur ve bunun tersi de geçerlidir. Dolayısıyla deontolojik anlayışa göre sonuçsalcı anlayış sağlam bir ahlaki felsefe sağlayamaz. Deontolojik anlayıştaki ahlaki erdemin tek olası temeli iradenin kendi doğasında yatar, ahlaklılık bir "iyi niyet" gerektirir (Dunham vd., 2014: 101-104).

Bu açıklamalar ışığında deontolojik kuramın sanal dünyadaki yansımalarını görebilmek mümkündür ve konuya dair birçok araştırma mevcuttur. Bölüm 3.3.2'de de değinildiği gibi Greet Gooskens'in *The Ethical Status of Virtual Actions* adlı makalesi bu

konuya dair spesifik bir yaklaşım ortaya koyar. Gooskens (2010: 60-77) burada teleolojik yaklaşımın yaptığı gibi eylemlerin sonucuna çok fazla odaklanmanın ahlaki statü açısından doğru olmayacağını, bunun yerine sanal ortamdaki eylemlerde niyetlere odaklanan bir etik çerçevenin çizilebileceğini ifade eder. Yani ona göre sanal eylemlerin ahlaki yargısı teleolojik değil deontolojik bir yaklaşımla incelenebilir. Böylece, yukarıdaki bölümde vurgulandığı gibi, eylemlerin "mış gibi" olması ya da başka bir karakterde olmasının bir karşılığı yoktur, burada önemli olan şey eylemi gerçekleştirirken takınılan niyettir. Bölüm 3.3.2'deki ele aldığımız örneğin bir benzerini deontolojik kuram açısından da inceleyen Gooskens, Grand Theft Auto'da bir kişinin sanal bir insanı öldürdüğünde, aslında fiziksel olarak bir insanı öldürecekmiş gibi birini öldürme niyetinin olmadığını vurgulamaktadır. Ona göre kişi aslında oyun oynarken fiziksel bir silahın tetiğini çekmez, yaptığı tek şey bilgisayarın faresine tıklamaktır. Fakat yine de burada göz önünde bulundurulması gereken nokta sanal bir ortamın taşıdığı niteliklerdir. Yani sanal ortamın hangi formla inşa edildiği, hangi sistemlerle oluşturulduğu dikkate alınmalıdır. Öyle ki diğer bölümde de ifade edildiği gibi Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal ortamlardaki eylemlerin fiziksel etkisi mümkündür, sanal tetik fiziksel silahı ateşleyebilir. Sanal dünyaların bu kendine özgü yapısı ve onların içinde meydana gelebilecek eylemler göz önünde bulundurulduğunda hem sonuççuluğun hem de deontolojinin kendine özgü anlamları çıkmaktadır. Fakat Gooskens'in vurguladığı gibi her sanal eylem yalnızca "sanki" ya da "mış gibi" formunda alınırsa, o zaman buradaki eylemlerin gerçek sonucu tartışılır ve bu nedenle, buradaki eylemler tarafsız olduklarından, doğru ya da yanlış olarak değerlendirilmesi yine tartışmaya açık bir durum oluşturur. Söz konusu Gooskens'e göre deontoloji, eylemleri temel alan niyetlerle karakterize edilir. Buradaki eylemlerin temel dayanağı da aynı şekilde "sanki" ya da "mış gibi" olabilir. Yani sanal eylemlerin gerçekliği tartışma konusu olduğunda Gooskens'e göre burada, deontoloji de tüm sanal eylemleri ne doğru ne de yanlış bulacaktır. Fakat yine de Gooskens'in bu şüphesinin tartışmalı olduğu, tezin 1.2.2 ve 2.1 başlıklı bölümlerinde de iddia edildiği üzere her sanal ortamın kendine ait bir yapı ve formu vardır. Bazı sanal ortamlar "mış gibi" kategorisine girerken bazı sanal ortamlar için bunu söylemek doğru değildir, çünkü örneğin bölüm 2.1'de değinildiği üzere Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal ortamlar etkileşimli ve çok modlu ortamlardır. Bu ortamların etkileri fiziksel tepkilere neden

olabilmektedir, dolayısıyla sanal eylemlerin iyi ya da kötü ahlaki nitelikler taşıyabilmesi mümkündür.

Bu temelde deontolojik kuram analizine devam edildiğinde, Wojak'ın (2012: 99) da vurgusu doğrultusunda deontolojik yaklaşımın sanal eylemlerle ilgili görüldüğü ana konu, bunların herhangi bir kişiye yönelik olmadığı söylenebilir. Bu eylemlerin kullanıcı üzerinde ve nihayetinde, kullanıcı davranışındaki bir değişiklik yoluyla diğer insanlar üzerinde sahip olabileceği olası etkilere görülebilmektedir. Cinayet gibi belirli bir sanal eylemde bulunan kullanıcının kasıtlı durumlarına daha fazla odaklanmak mümkün olabilir ve bu genel olarak kişinin kendi geçmişiyile ilgili konuları içeriyor gibi görünse de kasıtlı durumun, gerçek bir kişiye değil bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir görüntüye yönelik kasıtlı olduğunun farkına varmak yine de önemlidir. Bu örnek, gerçek dünyada var olan bir şeyi içerse de bir uzaylı veya yapay bir yaratık gibi tamamen kurgusal bir şeyi içermesi, sanal dünyadaki ahlaki tartışmaları daha da karmaşık hale getirmektedir. Fakat konu her ne kadar karmaşıklaşsa da bir deontoloji savunucusuna göre eylemlerin niteliği ya da sonucu önemli değil, önemli olan kişinin eylemi gerçekleştirirken ki niyetidir.

Diğer yandan Philip Brey yukarıdaki iki kuramda ortaya koyduğu sanal eylemlerin ahlaki yargısına karşı benzer yaklaşımla Kantçı deontolojisinin analizini yapar. Buradaki analizini de teleolojik argüman gibi büyük ölçüde ampirik kanıtlara dayandırır. *The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality* başlıklı makalesinde Brey (1999: 7-12), Kantçı görev etiğinden yola çıkarak, her şeyden önce, en temel ahlaki ilke olarak, insanların diğer insanlara saygıyla davranması, yani onlara araç değil, amaç olarak davranması veya görevlerini beklendiği gibi yapması gerektiğini savunur. Bu konuyu sanal ortamda analiz etmek için konuyu derinlemesine inceler. O, bu incelemede sanal ve gerçek arasındaki ilişkiyi ortaya koyarak, bu konuda olumsuz tavır takınanların düşüncelerinden hareketle sanal bir kişinin hiçbir şekilde gerçek bir kişi olmayacağını, yalnızca bir kişinin simülasyonu olacağını ve bu nedenle insanların sanal kişilere saygılı davranmak gibi içsel bir görevinin olmayacağını belirten iddiaları ele alır. Yani olumsuz yaklaşıma göre, sanal gerçek değildir, onun gerçek olmadığı için hiçbir değeri yoktur, dolayısıyla sanal eylemler de değersizdir. Bu çıkarımı görmezden gelemeyen Brey, konuyu deontolojik bir perspektifle detaylandırır.

Brey daha sonraki çalışmalarda da aynı tutarlılıkta ileri sürdüğü gibi sanal ve gerçek arasındaki ilişkide sanalın kendine ait bir ontolojisinin olduğunu ve onun değersiz bir alan olmadığını, hatta gerçekliğin bir görünümü olduğunu düşünür (Brey, 1999; 2003; 2008; 2014). Bu temelde buradaki onun nihai amacı, gerçek kişilere saygılı davranma görevimizin, sanal varlıklara veya nesnelere saygısız davranmamamızı gerektirdiği üzerinedir. Yani ona göre sanal bir özneye fiziksel özne arasında değer açısından benzer atıflar yapılabilir. Fiziksel bir varlığa nasıl davranılıyorsa, sanal bir varlığa da aynı şekilde davranılması gerektiğini ifade eder. Deontolojik açıdan ifade edilecek olursa, içten gelen bir buyrukla, sanal dünyada diğer sanal karakterlerin sana nasıl davranmasını istiyorsan sen de sanal karakterinle öyle davran. Brey'in deontolojik anlayış etrafında temellendirmeye çalıştığı ana tema budur. Brey böyle bir iddiayı hangi argüman etrafında temellendirmesi gerektiğini kendisine sorar. Bu doğrultuda iki argüman ileri sürmüştür: Bunlar (1) ahlaki gelişim argümanı ve (2) psikolojik zarar argümanıdır (1999: 8). Brey bu argümanlar ile sanal eylemlerin ahlaki statüsüne belirlemeye çalışır. O, (1) numaralı argümanını Kant'ın hayvanların eylemlerinin ahlaki statüsüne yönelik yaptığı tespitleriyle açıklamaya odaklanmıştır:

Saygı her zaman yalnızca kişilere yönelir, hiçbir zaman şeylere yönelmez. Şeyler bizde eğilim uyandırabilirler, hayvanlar (örn. atlar, köpekler vb.) sevgi bile uyandırabilir, ya da sözcüğü deniz, bir yanardağ, yırtıcı bir hayvan korku da uyandırabilir, ama hiçbir zaman saygı uyandırmazlar. Buna daha yakın bir duygu hayranlıktır; bu, bir duygulanma olarak - yani şaşırma- şeylere us de yönelebilir, örneğin göğe degen dağlara, evrendeki cisimlerin büyüklüğüne, niceliğine ve uzaklığına, bazı hayvanların gücüne ve hızına vb. Ama bütün bunlar saygı değildir. Bir insan benim için sevgi, korku ya da hayrete varan bir hayranlık konusu olabilir, ama bu yüzden yine de saygı konusu olamaz (Kant, 1999: 84-85).

Kant burada, hayvanların içsel bir değeri olmamasına ve dolayısıyla bizim saygımızı hak etmemesine rağmen, onlara zalimce davranmaktan kaçınmamız gerektiğini, çünkü bu, hemcinslerimize de zalimce davranmamıza yol açabileceğini açıklamıştır:

Örneğin, bir köpek sahibine uzun süre ve sadakatle hizmet etmişse, bu bir liyakat benzeridir; bu nedenle onu ödüllendirmeliyim ve köpek artık hizmet edemez hale geldiğinde, sonuna kadar ona bakmalıyım, çünkü bu şekilde, benden yapmam istendiği gibi, insanlığa karşı görevimi yerine getiriyorum; bu nedenle, hayvanların eylemleri, insan eylemlerinin kaynaklandığı aynı ilkedem kaynaklanıyorsa ve hayvan eylemleri bunun analoglarıysa, insanlık davasını ilerlettığımız için hayvanlara karşı görevlerimiz var.

Kant'ın açıklamalarından yola çıkan Brey'e göre bunun nedeni, hayvanların tedavisinde başvurulan duyguların, hemcinslerinin tedavisinde başvurulan duygularla aynı olmasıdır, çünkü bu eylemler birbirine çok benzemektedir. Bu nedenle (1) numaralı argüman gösteriyor ki, hayvanlara karşı zalimce muamele, diğer insanlarla ilişkilerimizde bizi daha az nazik ve daha sert yapacaktır. Brey (1999: 9), Kant'ın bu yaklaşımından hareketle, "Hayvanlara saygısız davranılması, insanlara saygısızlığa neden oluyorsa, gerçek insanlara yapılan bu muameleye daha da benzeyen sanal karakterler de aynı sonucu doğuracaktır." şeklinde değerlendirme yaparak sanal ve gerçek arasındaki ilişkiye değinmiştir. Böylece (1) numaralı argümanın ortaya koyduğu sonuç: Hayvanlara muamele konusunda Kant'ı takip ederek, sanal karakterlere saygılı davranmalıyız çünkü aksi takdirde insanlara da kötü davranabiliriz. Bununla birlikte Brey, (2) numaralı argüman ele alındığında, insanların psikolojik olarak, bir alanda uygulanan zalim veya ahlaksız davranışların zorunlu olarak diğer benzer alanlara taşınacak şekilde yapılandırıldığına dair ampirik kanıtlara ihtiyaç olduğunu belirtir. Yine de bu argümanın vardığı sonuç, sanal karakterlere saygısız davranılırsa veya onlara karşı şiddet uygulanırsa, bu aslında o karakterlerin temsil edebileceği insanlara psikolojik zarar verebilir. Kısacası her iki argüman da öyle bir eyle ki genel ilke olsun, anlayışıyla hareket ederek deontolojik bir anlayışı temellendirmeye yoğunlaşmıştır.

Diğer yandan aynı ilkeli yaklaşımla M. Slater ve ark. (2020: 1-7), insanın ahlaki zorunluluğunun altın kuralının Kant'ın sözüne atfettikleri, başkalarına size davranmalarını istediğiniz gibi davranın, şeklinde bir parola olduğunu belirtirler. Slater ve ark. göre sanal dünyaların en büyük avantajının, insanlara altın kuralın deneyimini pratikte vermenin mümkün olmasıdır. Burada birçok araştırmayı analiz eden Slater ve ark. konuya dair geniş çaplı değerlendirme yapar ve sonuç olarak, örneğin Artırılmış Gerçeklik ya da Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal dünyada, insanların sanal olarak bir başkasının vücuduna yerleştirebileceğini ifade ederler. Onlara göre bu durumda açık tenli bir kişi geçici olarak koyu tenli olabilir veya tam tersi bir yetişkin çocuk olabilir ve birisi gerçek boyundan daha uzun veya daha kısa olduğu bir dünya deneyimleyebilir. Ayrıca bu ortamların bedenleri değiştirmenin yanı sıra, kişinin birinci şahıs bakış açısıyla sayısız olası deneyime sahip olmasını da mümkün kıldığını söylerler. Dolayısıyla bu örneklerle sanal eylemleri gerçekleştiren sanal öznelere eylemlerini empati yaparak, yani karşıdaki kişilerin durumunu anlayarak, iyi bir niyet etrafında gerçekleştirmesi

gerektiğini ifade ederler. Deontolojik bir tutumla sanal eylemlerin ahlaki statüsünü tasvir etmeye çalışırlar.

Yine benzer bir anlayışla, Brey'in hayvanlara yönelik yaklaşımına paralel bir eğilimle, Michael LaBossiere (2017), sanal eylemlerin etik kaygısını dile getirir. 13 yıldır kendisine arkadaşlık yapan bir köpektен bahsederek, bu köpeğe karşı ahlaki sorumluluklarını Kant'ın açıklamalarını referans göstererek betimler. Ona göre, Kant'ın da ifade ettiği üzere, eğer bu köpek bir insan olsaydı, ona bakmakla doğrudan yükümlü olduğunu belirtir. “Ama o bir köpek. Neyse ki Kant'ın görüşü, onun sadakatinin dolaylı bir ahlaki yükümlülük yarattığı yönündedir -o, benim ona bakmam için ahlaki yükümlülüğümün temelini oluşturan yapay bir ahlaki statüye sahiptir.” (2017: 170-171). Görüldüğü üzere LaBossiere burada yapay bir ahlaki statüden bahseder.

Dolayısıyla bir adam, artık geçimini sağlayamayacağı için köpeğini vurursa, köpeğe karşı herhangi bir görevi hiçbir şekilde ihlal etmiş olmaz, çünkü köpek muhakeme yeteneğinden yoksundur; insanlığa karşı görevleri gereği yerine getirmesi gereken kendi içindeki niteliklerdir. Bu tür nitelikleri söndürmemesi için, hayvanlara karşı benzer bir şefkat göstermesi gerekir; Zaten hayvanlara karşı bu kadar zulüm sergileyen bir insan, erkeklere karşı da daha az katı değildir (Kant I, 1997: 212).

LaBossiere'nin (2017: 171-179) atıf yaptığı Kant'ın *Lectures on Ethics* adlı eserindeki bu paragrafa bakıldığında Kant'ın ahlaki eylemler karşısında insanın herhangi bir zorunluluğu olmasa da kendi içindeki sorumlulukları ya da vicdanından dolayı, hayvanlara nasıl davranması gerektiğini ortaya koyar. Burada LaBossiere, hayvanlar ile sanal bedenler arasındaki bir ilişkiyi ima etmektedir. Yani sanal dünyada bulunan bir kişi sanal eylemlerinde ahlaki olarak kötü bir eylemde bulunurken, yasal olarak herhangi bir sorumluluk olmasa da kendi içindeki ahlaki buyruğu dinlemesi gerektiği düşünülebilir. Kant'ın hayvanlara karşı nasıl davranılması gerektiğini ifade ettiği analizden yola çıkan LaBossiere, sanal varlıklar karşısında da aynı şekilde davranılması gerektiğini ifade eder. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta LaBossiere'nin sanal varlıklar diye kast ettiği içerikler, sanal beden ya da sanal yansımalarıdır, hatta yapay zekâ ile yönetilen sanal özne yani avatar dahi buna örnek gösterilebilir. Burada önemsenen nokta, karşıdaki varlık hayvan ya da sanal ya da yapay ne olursa olsun, gerçekleştirilen eylemin kişinin kendi içinden kaynaklanan bir ilkeyle yerine getirilmesidir. Karşıdaki varlığın türüne ya da cinsine göre değil, ahlaki eylemin kişinin niyetine göre belirlendiğidir. Dolayısıyla işte bu noktada LaBossiere (2017: 172) şöyle bir çıkarımda bulunur:

Biyolojik hayvanlar nesnelere ve ahlaki statüleri yoktur. Sanal varlıklar nesnelere ve ahlaki statüleri yoktur. Bu nedenle, hayvanlara yapay ahlaki statüsü veren aynı akıl yürütme, sanal varlıklara da yapay ahlaki statüsü verir.

Bu durumda sanal eylemlerin ahlaki statüsü kendi doğasına özgü bir var oluşa sahip olur. Sanal bir eylemin ahlaki boyutta değerlendirilebilmesi için sanal dünyanın biçimsel formu yani onto-epistemik boyutu bilinmelidir. Bu temelde Artırılmış Gerçeklik tabanlı sanal dünyadaki eylemlerin deontolojik kuram açısından değerlendirilmesi, buradaki eylemlerin ahlaki statüsüne belirlemede çözüm getirebilir.

SONUÇ

Bu çalışmada Artırılmış Gerçeklik Felsefesi temelinde gerçeklik ve sanallık arasındaki ilişkinin ontolojik, epistemik ve etik dayanakları üzerinde durulmuştur. Artırılmış Gerçekliğin doğası gereği sanal ve gerçeğin birlikte değerlendirilmeye tabi tutulduğu ve ikisi arasındaki bağın felsefi etkileri araştırılmıştır. Yine Artırılmış Gerçekliğin doğasından dolayı sanal eylemlerin ahlaki statüsü değerlendirilirken sanalın onto-epistemik durumu tespit edilmiş ve sanal dünyadaki etik kuramlar bunun üzerine inşa edilmiştir. Artırılmış Gerçeklik sanal ve fiziksel gerçeklikleri birleştiren ve gerçekliğin yeni bir formunu, Laszlo Ropolyi'nin (2015: 45-47) de vurguladığı gibi, yeni bir yönünü ortaya çıkaran yeni bir gerçeklik inşasıdır. Bu tezde Artırılmış Gerçekliğin sanallık ve gerçeklik arasındaki sınırı ortadan kaldırdığı iddia edilmiştir.

Bu temelde öncelikle gerçekliğin ne olduğu üzerine bir araştırma yapılır. Gerçekliğin kendisine dair yapılan bu çalışmada felsefedeki iki ana gelenek üzerinden değerlendirmelere yer verilir. Materyalizm ve idealizm temelinde gerçekliğin felsefi dayanakları ortaya konur. Gerçekliğin doğası metafizik temelde bu iki farklı felsefi görüş etrafında şekillenmiştir (Ropolyi, 2015). Dikkatle incelendiğinde hem idealizmin hem de materyalizmin metafizik kaygılar etrafında birleştikleri ve ayrıştıkları görülür. İdealizm kadar materyalizm de bir metafiziktir (Staffan, 2010). Aslında iki felsefi düşüncenin metafizik açıdan tartıştıkları problemler incelendiğinde, tartışmaların varlığın neliğine yönelik anlaşmazlıklardan kaynaklandığı ileri sürülebilir. Konuya odaklanıldığında bu anlaşmazlıkların felsefe tarihi boyunca devam ettiği görülür (Bradley, 1914). Varlığın neliği esasında gerçekliğin neliğini ortaya koyar. Varlığı açıklamak gerçekliği açıklamaktır. Dolayısıyla materyalizm ve idealizmdeki temel problemler genel itibariyle şöyle sıralanabilir: Gerçekliğin özü maddi mi yoksa değil mi? Maddi ise nasıl bir maddeye karşılık gelir? Değilse maddi olmayan bu şey, nasıl bir şey? İdea mı, akıl mı, Tanrı mı, düş ya da hayal mi? Zihinde mi, yoksa kendinde bir şey mi? Yokluk mu? İşte materyalizm ve idealizm tam da bu sorulara cevap bulmak için yüzlerce yıldır felsefi tartışmalarla süregelmiştir. Materyalistin bakış açısında gerçekliği meydana getiren varlığın özünün maddi, cisimsel bir töz olduğu görülürken idealistin bakış açısında ise bu özün maddi bir yapıda olmadığı anlaşılır. Aslında basitçe ifade edildiğinde bu iki metafizik anlayış, gerçekliğin özüne dair iddialarında taban tabana zıt görünür. Diyalektik

açından bakıldığında biri tez diğeri ise antitez gibidir. Fakat her ne kadar ilk etapta bu şekilde anlaşılrsa da detaylıca incelendiğine, gerçekliğin doğası gereği konunun karmaşık ve komplike bir halde olduğu göze çarpar.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde materyalist geleneğin temel doktrini, geçekliği oluşturan, var olan her şeyin maddi olduğudur. Yalnızca madde gerçektir. Başka herhangi bir ruhsal gerçeklik yoktur. Ruhun kendisi dahi maddidir. Kendine özgü, ince atomlardan meydana gelir (Lange, 1887: 105-106). Her şeyi maddi bir öze dayandıran materyalist düşünce, İlk Çağ'dan beri zaman zaman etkili olmuş ve kendi içerisinde farklılıklara uğramıştır. Demokritos'un düşünceleriyle sistemleşen bu anlayışın temel felsefesi tinsel varlıkları felsefi tartışmaların dışına itmek, gerçekliği meydana getiren varlığın maddi bir öze sahip olduğunu göstermektedir.

Diğer yandan idealist anlayışın temel felsefesi ise gerçekliği oluşturan şeyler, varlığın maddi değildir. Platon'un düşünceleriyle sistemleştirilen bu anlayışa göre, gerçekliğin özü idealarda, us ve tin gibi maddi olmayan varlıklarda aranmalıdır. Maddenin kendi başına gerçekliği yoktur. O, sadece düşüncenin, ideanın, tinin görünüş biçimidir. Gerçek şeyler idealardır, görünüşler ise gerçek değildir.

Dolayısıyla bir yanda gerçekliği maddi bir öze indirgen materyalizm yer alırken diğer yanda da gerçekliği ideaya, tine, usa indirgeyen idealizm yer alır. Materyalizmde madde gerçek, idealizmde ise madde görünüştür. Bu ayrım önemlidir, çünkü "Sanal dünyadaki varlıkların gerçekliği nereye oturtulabilir?" sorusu bu ayrıma odaklanır. Ve beraberinde başka soruları da gündeme getirir: Sanal varlıkların özü madde mi yoksa idea mı? Sanal varlıklar fiziksel varlıklar mı yoksa birer görünüş mü? Sanal bir nesnenin ontolojik varlığı, materyalisti mi yoksa idealisti mi haklı çıkarır? İşte bu problemler sanalın neliğine yönelik bir araştırmayı gerekli kılar.

Öncelikle kavramsal açıdan sanalın kökenine bakıldığında bu kavramın tarihsel sürecinin tıpkı gerçeklik gibi kendi içerisinde çok farklı anlamlar taşıdığı görülür. Hatta kavramın kökeni hakkında bile ciddi tartışmalar bulunur (Baldwin, 1991; Bas, 2015). Antoni B. Bas'ın (2015: 81) ifade ettiği üzere geleneksel hangi sözlüğe bakılırsa bakılsın sanal kavramıyla ilgili bir açıklamanın yapılmadığı, bu kavrama kavramsal açıdan yer verilmediği görülebilmektedir. Bas'ın açıklamalarına göre sanalın kökeni belirsizliklerle dolu bir konudur ve onun kavramsal geçmişi şüpheli tartışmalardan oluşmaktadır. Yine

de tüm bu tartışmalar ve literatürdeki metinler analiz edildiğinde, sonuç olarak, sanal ile ilgili beş farklı yaklaşım ortaya konabilir. Bunlar spesifik bir formda ifade edilecek olursa tarihsel sıralama göz önünde bulundurularak şu şekilde özetlenebilir: (1) Augustinusçu sanal, (2) Thomastik bir kavram olan sanal, (3) Scotus Terimi olarak sanal, (4) Hareketin bir görünümü olan sanal ve (5) Çağdaş anlamda sanal.

Bunlardan ilkinine göre yani (1) Augustinus'ta bu kavram 'virtus' kelimesinden türetilmiştir. Erdem ve ahlaki eylemler ile ilgili bir anlama karşılık gelen bu kavram Augustinus ile dini bir kılıfa bürünmüştür. Augustinus'a göre virtus ruhun öz-bilincinin bir koşulu ve ruhun Tanrı'ya yükselişinin yedi basamağından biri olarak değerlendirilir. Virtus'un bu dönemdeki anlamı Kutsala ulaşma anlamında bir güçtür, manevi bir karşılığı bulunmaktadır (Sierikov, 2016: 24).

İkinci yaklaşıma göre sanal kavramı (2) Thomastik bir kavram olarak ele alındığında güç, kuvvet anlamına gelen 'virtus' ve 'virtualis' kavramlarından türetilir; eylemlerin, hareketin kaynağı olarak kabul edilir. İşte tam da bu noktada Thomastik anlamda sanal kavramının Aristoteles'in *dynamis* kavramına dayandırıldığı anlaşılır. Thomas Aquinas virtus ve virtualis'in Aristotelesçi δύναμις (dynamis) kavramından geldiğini ifade eder. Burada Aristoteles'in kuvve ve fiil ayrımı üzerinden bir inceleme yapılır. Aristoteles'e göre değişimin ilkesi dynamis'tir; bu ilke temelinde varlık kuvve halden fiil hale geçerek hareket eder, böylece değişim ve oluşum gerçekleşmektedir. Fiil halde bulunan her varlığın içinde kuvve hali vardır. Varlık fiil halini, içinde bulunan bu kuvve hale göre meydana getirmektedir. Örneğin bir tohumun içinde ağaç olma potansiyeli vardır ve bu tohum fiil hale geçerek özünde bulunan ağaç olma varlığını ortaya çıkarır. Kısacası her şeyin varlığı aslında kendisinin temel kaynağında, kendi özünde içkin olarak bulunmaktadır. Bu durum Thomastik anlamda, her nedenin sanal bir etkisi olarak kabul edilmektedir. Fakat yine de burada da sanalın dini bir yaklaşımla değerlendirildiği unutulmamalıdır (Bas, 2015: 101-107).

Üçüncü yaklaşımda yani (3) Scotus Terimi olarak kabul edildiğinde ise bu kavram, varoluş ile öz arasındaki ilişkiye işaret etmektedir. Özellikle M. Heim'in (1994: 159-161) yaptığı vurguya göre Duns Scotus ile birlikte sanal varoluşun değeri ve onun yapısının incelenmesi felsefe tarihindeki gerçeklik tartışmalarına önemli ölçüde yer vermiştir. Dolayısıyla Heim'e göre sanal üzerine yapılan tartışmalar gerçeklik

tartışmalarının merkezinde yer alır; burada sanal, gerçekliğin başka bir parçası olarak değerlendirilir. Scotus terimi olarak ele alındığında sanal kavramı biçimsel olarak birleşik gerçeklik ile karmaşık çeşitlilikteki deneyimlerimiz arasındaki boşluğu kapatmak için oluşturulmuştur. Yani sanal kavramı burada tümel ile tikel arasındaki boşluğu doldurmayı hedefler. Şöyle ki bir nesne ampirik gözlemlerden farklı olarak tüm niteliklerini bir bütün halinde, yani sanal bir formda içerebilir. Scotus'a göre, var olan tüm şeyler kendi özelliklerini ve niteliklerini sanal olarak içermektedir. Bu yüzden tikel ve tümel arasındaki bu ilişki, yani nesne ve nitelikleri arasındaki ilişki sanal ve gerçek arasındaki ilişkiyi gündeme getirir. Scotus'un sanal kavramıyla çözümlenmeye çalıştığı gerçeklik tartışması, kazandığı bu anlam sayesinde Heim'in (1994) de ifade ettiği gibi, günümüzdeki anlamına en yakın formunu kazanmıştır. Ama yine de Orta Çağ'daki dini baskının etkisinden dolayı sanalın, burada manevi boyutta değerlendirildiği düşünülür.

Dördüncü yaklaşımda (4) sanal kavramı hareket ile ilişkilendirilmiştir. Burada ilk olarak Galileo'nun çalışmaları ve daha sonra Johann Bernoulli'nin çalışmaları dikkat çekmektedir. Sanal hareket üzerine temellendirmelerin yapıldığı görülür. Galileo'nun virtus movens kavramını referans alan Bernoulli virtuel kavramını virtus kavramından türetir. Böylece günümüzdeki virtual kelimesi 17. yüzyılın sonları ve 18. yüzyılın başlarında kendisine en yakın karşılığını bulmuş olur. O yıllardan günümüze kadar üzerinde birçok çalışmaların yapıldığı sanal hız ve sanal yer değiştirme konuları Galileo ve Bernoulli'nin çalışmalarıyla temeli atılmıştır. Matematik-Fizikteki bu temellendirmenin ardından 20. yüzyılın başında, kuantum fiziği ve parçacık mekaniği üzerine yapılan çalışmaların da dahil olmasıyla sanal kavramı popülerliğini kazanmaya başlamıştır. Sierikov'un da değindiği üzere sanal parçacık kavramının mekanik ve kuantum fiziğindeki görünümü, çeşitli bilgi alanlarında yaygın olarak temsil edilen sanal kavramının kaderini büyük ölçüde belirlemiştir. Böylece sanal kavramının bilim dünyasındaki yeri 17. yüzyıldan sonra şekillenmiş ve 20. yüzyıldaki bilimsel aktivitelerle yeni bir hal almıştır (Sierikov, 2016: 24-26).

Beşinci yaklaşımda yani (5) sanal kavramının günümüzdeki anlamında ise, sanalın bilgisayar tarafından oluşturulduğuna dikkat çekilmektedir. Sanalın buradaki anlamı diğer dört anlamından farklı kendine özgü bir formdadır. Burada bilgisayar vb. cihazlar sayısallaştırılmış kodları, komutları yeni bir görünümle ortaya koymaktadır. Sanalın özünde kodlar ve komutlar bulunur. Örneğin sanal nesnelere, sanal ortamlar, sanal

sesler vb. diğer tüm sanal içerikler bilgisayar aracılığıyla üretilmektedir. Bilgisayarın arka planında onun yapı taşını 0 ve 1 rakamları oluşturur. Bütün kodlar bu iki sayının çeşitli kombinasyonlarının bir araya gelmesiyle komutlara dönüşür ve bu komutlar da akıllı cihazların ekranlarındaki görüntü ya da ses gibi çeşitli içeriklere dönüşür. Örneğin bilgisayardaki yazılar, uygulamalar, imleç vs. tüm bunlar sanal içeriklerdir. Fakat sanal içerikler kendi içerisinde çok fazla çeşitliliğe sahiptir. Örneğin Sanal Gerçeklik sistemleriyle oluşturulmuş sanal bir varlık fiziksel varlıklardan tamamen simüle bir halde iken Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle oluşturulmuş sanal varlıklar ise fiziksel gerçeklikle iç içedir. Artırılmış Gerçeklikte sanal içerikler fiziksel varlıkların yanında, üstünde ya da yakınında olmalıdır. Fiziksel gerçeklikten bağımsız Artırılmış Gerçeklik inşa etmek olası değildir. Dolayısıyla sanal şeyler kendi içerisinde farklı formlardadır, fakat nitelikleri ve formları farklı olsa da bilgisayar tarafından üretilmiş olmaları bakımından aynı kökten gelirler. Böylelikle sanal şeyler matematiksel kodların görüntülere, görüntülerin de sanal içeriklere dönüşmesiyle oluşur. Arka planındaki her şeyin 1 ve 0 sayılarıyla oluşturulduğu bu sanal içerikler, tıpkı evrendeki varlık ve yokluk gibi değerlendirilebilir.

Kısacası sanal, bilgisayar tarafından üretilir, bu üretim aşamasında harfler ve sayılar sanal fenomenlere dönüştürülür. Üretilen ve oluşturulan bu sanal fenomenler canlı, somut bir görünüm elde eder (Heim, 2014: 111-112). Sanal dünyadaki fenomenlerin tıpkı fiziksel dünyadaki fenomenler gibi algılanabilir ve deneyimlenebilir bir nitelik kazandığı görülmektedir. Özellikle Artırılmış Gerçeklik tabanlı içeriklerle oluşturulmuş sanal fenomenler fiziksel fenomenlerle benzer nitelikler taşımaktadır. Böylece sanalın, özellikle ilk üç anlamından bağımsız bir anlama, dini inancın etkisinden kurtularak kendine özgü bir forma ulaştığı görülür (Heim, 2014: 112-115). Dolayısıyla sanal, tıpkı gerçeklik gibi günümüzdeki anlamına kavuşmak için tarihsel süreçte önemli anlamsal değişikliklere uğramıştır. İki kavramın felsefi arka planına bakıldığında sanal ve gerçekliğin çoğu noktada aynı noktaya oturduğu görülür. Hatta sanalın, gerçeklikle birleştiği, gerçekliğin yerini aldığı da görülür (Baudrillard, 2005: 52-56).

Bu durum bir sınır problemine dönüşmüştür. Sanal ve gerçeği birbirinden ayıran sınır tartışma konusu olur. Sanal ve gerçek arasındaki ilişkinin felsefi dayanaklarına dair bir inceleme yapıldığında konuyu üç farklı anlayış etrafında değerlendirebilmek mümkündür. Konunun üç anlayışla sınırlandırılmasındaki amaç, sanal ve gerçek

arasındaki sınırı daha spesifik bir yaklaşımla, uç noktalara değinmektedir. Sınırın bu üç anlayışta radikal değışikliklere uğradığı görülür. Peki gerçek ve sanal arasındaki ya da gerçeklik ve sanallık arasındaki bu sınır probleminin ele alındığı bu üç anlayış nelerdir? Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

(I) Antik Gerçeklik ve Sanallık

(II) Modern Gerçeklik ve Sanallık

(III) Post-Modern Gerçeklik ve Sanallık

(I) Antik Gerçeklik ve Sanallık konuya dair ilk sistemli içerik olması bakımından önemlidir. Burada sanal ve gerçekliğin birbirinden farklı olduğu ve ikisi arasındaki sınırın net bir şekilde çizildiği dikkat çeker. Ropolyi'nin (2015: 43-44) vurgusuyla Platon'un iki dünyası yani kusurlu duyuşal dünya ile ideaların mükemmel dünyası, sanal ve gerçeklik alanlarını çok açık bir biçimde temsil etmekte ve birbirinden ayırmaktadır. Görünüşler dünyasında değışim ve süreksizlik hakimken ideaların dünyasında ise mükemmellik söz konusudur. Burada gerçekliğin özünü idealar oluştururken sanalı da onun görünüşleri oluşturmaktadır. Yani sanal varlıklar ideaların kopyası olan olumsal bir gerçekliğe karşılık gelmektedir. Bu anlayışta gerçekliğin doğasına ulaşmak için sanal ve gerçek arasına sınır çizilmiş, sanal dünyanın duyuşal tecrübelerinden uzaklaşarak gerçekliğin düşünsel özüne dönülmek hedeflenmiştir. İdealist bir bakış açısıyla sanal, gerçekliğin dışına itilmiştir.

(II) Modern Gerçeklik ve Sanallıkta ise sanal ve gerçek arasındaki sınırın bulanıklaştığı görülür. Burada Descartes'in argümanları ve bu argümanların sanal ile ilişkisi dikkat çeker. Sanallık ve gerçeklik arasındaki sınır problemini çözümlmek için Descartes'in çalışmaları önemli bir yere sahiptir. P. Zhai'in (1998: 5) de vurgusuyla, Descartes bu konuda bizleri felsefi anlamı çok daha fazla olan derinliklere götürmektedir. Dahası sanal dünyanın referans alındığı *Matrix*, *Kavanozdaki Beyin* ve *Deneyim Makinesi* gibi daha birçok argüman Descartes'in çalışmalarına dayandırılmaktadır (Chalmers, 2022). Descartes'in argümanları ve sanal ile arasındaki bağlantı incelendiğinde Rüya argümanı ile sanal mekân, Kötü cin argümanı ile sanal manipölasyon ve Cogito argümanı ile da sanal beden üzerine değerlendirilmeler yapılabilmektedir. Descartes'in

bu üç argümanında da sanal ve gerçek arasındaki sınırın bulanık bir formda olduğu görülür. Dolayısıyla Antik Sanallıktaki net ayrım Modern Sanallıkta bulanıklaşmıştır.

Diğer yandan (III) Post-Modern Gerçeklik ve Sanallıkta ise bu sınırın ortadan kalktığını ileri sürmek mümkündür. Bu anlayışa göre sanal, gerçeklik olarak ya da gerçeklik sanal olarak değerlendirilebilir; yani sanal ve gerçek bu anlayışta iç içedir. J. Baudrillard (2005: 54-56) gerçekliğin bir tür simülasyon olduğunu iddia eder. Baudrillard'a göre gerçekliğin sanala sanalın da gerçekliğe karışmasıyla, sanal sadece sınırı değil gerçekliği de ortadan kaldırmaktadır. Sanal içerikler gerçekliği kusursuz olarak yeniden üretmekte ve onun eski haline son vermektedir. Böylece yeni bir gerçekliğin, yani hipergerçekliğin ortaya çıktığını belirtir. Dolayısıyla sanal ve gerçeklik arasındaki sınır Antik Sanallıkta net bir ayrımla ifade edilirken, Modern Sanallıkta bulanıklaşır ve Post-Modern Sanallıkta da bu sınır ortadan kalkarak sanalın ontolojisi kendine özgü bir konuma ulaşır.

Sanalın ontolojisine kendine özgü bir form kazandıran en önemli gelişme Artırılmış Gerçekliğin ortaya çıkmasıdır. Baudrillard'ın hipergerçekliği, Artırılmış Gerçeklik felsefesinin temel dayanağını oluşturur. Böylece Artırılmış Gerçeklik sanallık ve gerçeklik arasındaki sınırı kaldırarak, sanal içerikleri gerçek içeriklerle birleştirmiştir. Artırılmış Gerçekliğin doğası fiziksel olması bakımından diğer sanal dünyalardan sanal olması bakımından da fiziksel dünyadan farklıdır. Kendine özgü bir ontolojiye sahiptir. Bu yüzden sanal ve gerçeğe dair yapılan tartışmaları başka bir konuma yükseltmiştir.

Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklik ve Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik olmak üzere kendi içerisinde iki farklı forma ayrıldığı görülür. Duyusal İçerikli formda fiziksel dünyadaki içerikler sanal içeriklerle değiştirilir. Sanal içerikler fiziksel içeriklerin üzerine bindirilerek tıpkı kendisi gibi her yönüyle algılanabilen sanalın artırılmış bir formuna dönüşür. Duyusal olarak fiziksel gerçekliğe yaklaştığı ve onunla örtüştüğü için sanalın sanal olma durumu, sanalın fiziksel olma durumuna yükselir, böylece sanal artırılarak yeni bir form kazanır. Dolayısıyla bu formdaki bir Artırılmış Gerçeklik aslında gerçekliğin değil, sanalın artırıldığı bir gerçekliktir. Diğer yandan Bilgisel İçerikli formda ise durum biraz farklıdır. Burada sanal içerikler değil fiziksel içerikler artırılmaktadır. Fiziksel şeyler sanal içeriklerle zenginleştirilmekte ve basitleştirilmektedir. Örneğin Artırılmış Gerçeklik tabanlı Tomografi ya da MR cihazlarıyla kişinin iç organları

hakkında fiziksel sonuçlar elde edilebildiği gibi, Artırılmış Gerçeklik tabanlı sismik haritalandırmalarla da fay hatları hakkında fiziksel sonuçlara ulaşılabilir. Bu durumda fiziksel içeriklere yönelik algı ve bilgimiz artmakta ve gerçekliğin doğasına bakış açımız zenginleşmektedir. Böylelikle sanal ve gerçekliğe yönelik epistemik ve ontolojik kaygıların Artırılmış Gerçeklik sayesinde önemli ölçüde giderildiği ve iki alan arasındaki tartışmaların yeni bir yapıya büründüğü ifade edilebilir.

Dolayısıyla teknolojinin seyriyle birlikte son elli yılda bilgisayar tarafından oluşturulan sanal şeylerin gelişiminin, sanal ve gerçeklik arasında süre gelen tartışmalara yeni bir renk kattığı görülmektedir. Özellikle Artırılmış Gerçekliğin keşfiyle birlikte fiziksel gerçekliğin kendine özgü şeffaf camının sanal karşısında bulanıklaşmasına ve hatta kırılmasına neden olmuştur. Böylece iki alan arasındaki kırılan bu metaforik cam, gerçekliğin sanala sanalın da gerçekliğe karışmasını engelleyememiştir. Bu durum sanal dünyadaki eylemlerin ahlaki açıdan sorgulanmasına neden olmuştur.

Bu yüzden tezin üçüncü bölümünde sanal dünyadaki eylemlerin ahlaki durumuna değinilir ve sanal öznenin temel problemleri incelenir. Ayrıca sanal eylemin ne olduğu, sanal irade ve özgürlüğün sanal olmayan irade ve özgürlüğe göre farkı ortaya konur. Ardından sanal değer konusunda sanal iyilik ve sanal kötülük kavramlarına yer verilir, sanal kötülüğün felsefi arka planıyla nasıl bir ilişkiye sahip olduğuna değinilir.

Bu temelde sanal öznenin temel problemleri sanal dünyadaki etik kaygılara dair problemlerdir. Sanal dünyada gerçekleştirilen eylemlerin fiziksel dünyadaki eylemlerden birçok noktada ontolojik olarak farklı olduğu görülür, fakat ahlaki açıdan bakıldığında bu durum tartışmalıdır. Sanal dünyaların yapısı, sanal dünyaların tasarılma amacı gibi etkenler sanal eylemlerin ahlaki boyutundaki tartışmaları etkilemektedir. Örneğin bir bilgisayar oyunundaki eylem ile Sanal Gerçeklik ortamındaki bir eylem farklı nitelikler taşımaktadır. Benzer şekilde Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikteki bir eylem ile Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklikteki bir eylem dahi farklı özellikler taşır. Dolayısıyla sanal dünyaların tüm bu değişken formu, sanal eylemlerin ahlaki durumunu belirlemede önemli bir etkidir. Örneğin üç boyutlu bir sanal oyundaki özgürlük ile Duyusal İçerikli Artırılmış Gerçeklikteki özgürlük statü bakımından birbirlerinden oldukça farklı yapıdadır. İlkinde sınırlayıcı özgürlük varken, ikincisinde ise fiziksel ortamlarda gerçekleştirilebilen özgürlüğün niteliğiyle benzer bir içeriklere sahip özgürlük vardır.

Başka bir örnek üzerinden devam edilecek olursa, kötülük konusunda yine sanal dünyaların yapısı göz önünde bulundurulmalıdır. Şöyle ki bilgisayardaki bir savaş oyununda gerçekleştirilen öldürme eylemiyle, Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle oluşturulmuş bir metaversede gerçekleştirilen öldürme eylemi bambaşka ahlaki değer taşımaktadır. Konuya dair araştırmalar incelendiğinde bilgisayar oyunlarındaki öldürme eylemlerinin fiziksel bir öldürmeyle ilişkisinin olmadığı, sadece bazı psikolojik etkilerinin olduğu ileri sürülmüştür. Fakat Artırılmış Gerçeklik tabanlı metaversedeki öldürme eylemi ise ciddi sonuçlar doğurabilir. Çünkü Artırılmış Gerçeklikte her sanal içerik fiziksel içeriklerle örtüşmekte, onların üzerine bindirilmektedir. Dolayısıyla Artırılmış Gerçekliğin bu kendine özgü doğasından dolayı bu ortamda gerçekleştirilen bir öldürme eyleminin gerçek bir *öldürme eylemiyle* sonuçlanması olasıdır. Brey'in (2014) de vurguladığı üzere sanal bir eylemin gerçek bir eyleme dönüşmesi mümkündür.

Diğer yandan sanal dünyadaki eylemlerden sorumlu sanal benliğin, kişinin kendi benliği üzerindeki etkileri de tartışma konusu olmuştur. Bir yanda sanal benliğin gerçek benlikten farklı olduğu ve bu yüzden birbirini etkilemediği düşünülürken; diğer yanda da gerçek benliğin bir parçası olarak alınan sanal benliğin, kişinin kendi benliğinin bir görünümü olduğu düşünülür (Mazalek, 2011; Boye, 2014; Marr, 2021). Buradaki temel problem sanal bedeninin gerçekleştirdiği eylemlerden sanal benlik mi, yoksa kişinin kendi benliğinin mi sorumlu olduğudur. Derinlemesine analiz edildiğinde her ne kadar farklı olduğu düşünülse de kişinin kendi benliği esasında içerisinde farklı görünümüleri barındıran bir bütünlüktedir. Dolayısıyla sanal benlik kişinin kendi benliğinin bir görünümü, yansımasıdır. Aynı şekilde sanal eylemler de kişinin kendi eylemlerinin bir görünümüdür. Bedenler sanal ya da fiziksel bir formda ontolojik olarak ayrılabilir. Fakat benliğin kendi içindeki ontolojik ayrımı tartışma konusudur. Sanal benliğin bu durumu sanal ve gerçeklik arasındaki tartışmanın etik alanında da sürdürülmesine neden olur.

Gelinen konum itibarıyla sanal eylemlerin ahlaki statüsü tartışılır hale gelmiştir. Artırılmış Gerçekliğin doğası sanal eylemleri birçok noktada fiziksel eylemlerle eşit konuma getirir. Özellikle Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanal dünyada sanal ve gerçek tamamen iç içedir. Fiziksel eylemler sanal tepkileri, sanal eylemler de fiziksel tepkileri doğurabilmektedir. Bu yüzden bu ortamlardaki sanal eylemlerin ahlaki statüsü etiğin konusuna girer ve kuramsal etik çerçevesinde tartışılır.

Sanal dünyadaki kuramsal etik tartışmalar bu çalışmada, normatif bir yaklaşımla erdem temelli etik, teleolojik etik ve deontolojik etik çerçevesinde değerlendirilir. Sanal dünyadaki erdem ahlakı iyi karakterin gelişimi ile ilgilendirir. Bu anlayışa göre sanal dünyada erdemli eylemlerin gerçekleştirilmesi ve bunların alışkanlık haline getirmesiyle, bir insani gelişme durumuna yani erdemli bir topluma ulaşabilir. Erdem temelli etik diğer iki kuramsal etikten çok daha fazla fail merkezlidir ve katı kurallar veya potansiyel sonuçlar tarafından yönlendirilmek yerine, bir failin seçimlerini ve eylemlerini, belirli bir durumda erdem ve insan gelişimini sağlamak için uygun davranışlar gerektirir. Kısacası, herhangi bir özel durumda gerekli olan her şeyin fail olduğu yani failin bir başkası üzerinde hareket etmesine gerek olmadığı, ancak doğru şekilde hareket ettiği durumlara karşılık gelebilir. Erdem etiğinin sanal dünyadan beklentisi katılımcının benliğini ve karakterini geliştirmek ve onun iyi yönlerine katkı sağlamaktır.

Teleolojik kuram ise somut, doğru ve yanlış eylemlerle değil, iyi sonuçları maksimize etmekle ilgilenebilir. Bu kuramsal yaklaşıma göre, bir eylemin ahlaki statüsü, sonuçlarıyla değerlendirilir. Öyle ki, bir eylem kişinin haklarını ihlal etse bile, eylemin yapılmamasına kıyasla genel iyide daha büyük bir kazanç sağladığı sürece, o zaman bu eylem, sadece izin verilebilir değil, teleolojik açıdan gereklidir. Doğal olarak bu kuramın, kendi içerisinde farklı yaklaşımlar göz önünde bulundurulduğunda, iyinin ne olduğunu tanımlamanın farklı yolları ve farklı varyasyonları olduğu söylenebilir; örneğin zevki en üst düzeye çıkarmak ve acıyı en aza indirmek hedeflerindedir. Dolayısıyla teleolojik bir kuramla, sanal ve fiziksel eylemler arasındaki ilişkide sanal eylemlerin fiziksel sonuçlarına odaklanılabilir. Sanal bir eylemin statüsü fiziksel bir zarar ya da fiziksel bir yarara göre belirlenebilir.

Teleolojik yargılardaki gibi eylemlerin sonuçlarına odaklanmanın aksine; deontolojik yargıda, eylemi gerçekleştiren kişinin niyetine odaklanılır. Deontolojik yargıda eylemlerin sonucu ya da niteliği öncelikli değildir. Deontoloji için sonuçları ne olursa olsun izlenecek doğru ve yanlış eylemler vardır. Bu kuram, genellikle bir kişinin sahip olduğu haklar ve yerine getirmesi gereken görevlerle karakterize edilir. Deontolojik bir yaklaşımla, sanal ortamdaki eylemlerde niyetlere odaklanan bir etik çerçeve çizilebilir. Ayrıca sanal bir özneye fiziksel özne arasında değer açısından benzer atıflar yapılabilir. Fiziksel bir özneye karşı nasıl davranılıyorsa, sanal bir özneye de aynı şekilde davranılmalıdır. Deontolojik açıdan ifade edilecek olursa; içten gelen bir buyrukla, sanal

dünyada diğer sanal karakterlerin, sana nasıl davranmasını istiyorsan sen de sanal karakterinle öyle davranmalısın. Buradaki amaç sanal ve gerçek ayrımı gözetilmeksizin iyilik ya da kötülük karşısında eylemleri gerçekleştirirken kişilerin içindeki yasayı ve kendi vicdanlarını ön plana çıkartmaktır.

Sonuç olarak, sanallık ve gerçeklik arasındaki sınır özellikle Bilgisel İçerikli Artırılmış Gerçeklik tabanlı ortamlarda kaybolur. Böyle bir formla oluşturulmuş ortamda sanal ve gerçek aynı tabanda, bir aradadır. Bu yüzden sanal bir eylem ile fiziksel bir eylem arasında fark kalmamıştır. Bu gibi ortamlardaki eylemler, ahlaki statü bakımından diğer sanal eylemlerden farklı değerlendirilmelidir. Dolayısıyla sanal bir eylemin ahlaki statüsü kuramsal açıdan değerlendirilirken, öncelikle sanal eylemin gerçekleştiği sanal dünyanın onto-epistemik tespiti göz önünde bulundurulmalıdır. Onto-epistemik tespit sanal dünyanın biçimsel formunu belirler. Böylece biçimsel formu analiz edilen sanal bir dünyanın içeriksel formuna bakılabilir. Sanal dünyanın içeriksel formunu ise, ahlaki boyutta sanal eylemler belirler. Bu nedenle onto-epistemik tespitin biçimsel formu, biçimsel formun içeriksel formu, içeriksel formun da ahlaki bir eylemin statüsünü belirlediği görülür. Bu yönetime kısaca onto-epistemik yöntem denilebilir. Bu yöntem dikkate alınmadan yapılmış değerlendirmeler, sanal bir eylemin ahlaki statüsünü belirlemede doğru tespitler sunamaz.

Öneriler

Sanal dünyalardaki eylemler ahlaki açıdan değerlendirilirken öncelikle (1) onto-epistemik tespit yapılmalıdır. Bu yöntem, bundan sonraki sanal eylemler üzerine yapılacak araştırmalar için referans olabilir. Ayrıca tezin konusu ve kapsamından dolayı bazı noktalarda sınırlandırmaya gidilmiştir. Bundan sonraki çalışmalarda (2) sanal ve gerçek arasındaki ilişkide rasyonalizm ve ampirizm, (3) sanal zaman, (4) sanal dünyada nedensellik gibi konularda çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Agger, B. (2004). *The Virtual Self: A Contemporary Sociology*, Blackwell, Oxford.
- Alexander L. ve Moore M. (2021). "Deontological Ethics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, (Ed. Edward N. Zalta), Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Altschuler E. L. (2008). "Play with Online Virtual Pets as A Method to İmprove Mirror Neuron and Real World Functioning in Autistic Children", *Medical Hypotheses*, 70, 748-749.
- Arena F., Collotta M., Pau G. ve Termine F. (2012). "An Overview of Augmented Reality", *Computers*, 11/28, 1-15.
- Aristoteles (1996). *Metafizik*, (Çev. Ahmet Arslan), Sosyal Yayınlar, İkinci Basım, İstanbul.
- Aristoteles. (2014). *Nikomakhos'a Etik*, Say Yayınları, İstanbul.
- Athanassoulis N. (2012). *Virtue Ethics*, Continuum, London.
- Audi R. (Ed.) (1999). *The Cambridge Dictionary of Philosophy*, Second Edition, Cambridge University Press, Cambridge.
- Audi R. (2011). *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*, 3. Edition, Routledge -Taylor & Francis Group, Oxfordshire.
- Auvray M. ve Fuchs P. (2007). "Perception, İmmersion Et İnteraction Sensorimotrices En Environnement Virtuel," *Intellectica*, 45/1, s.23-35.
- Avcı E. (2022). "Antik Mağaradan Sanal Mağaraya: Metaverse", *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*, 12/4, 981-1006.
- Azuma R. T. (1997). "A Survey of Augmented Reality", *Massachusetts Institute of Technology*, 6/4, 355-385.
- Azuma R., vd. (2001). "Recent Advances in Augmented Reality", *Computer Graphics and Applications IEEE*, 21/6, 34-47.
- Baldwin, J. M. (ed.), (1901). *Dictionary of Philosophy and Psychology* vd., The Macmillan Company, New York.
- Barker P. (1993). "Virtual Reality: Theoretical Basis, Practical Applications", *ALT-J*, 1/1, 15-25.
- Bas A. B. (2015). "Origin of Virtuality", *Eikasias*, 64, 81-110.
- Bau O. ve Poupyrev I. (2012). "REVEL: Tactile Feedback Technology for Augmented Reality", *ACM Transactions on Graphics*, 31/4, 1-11.
- Baudrillard J.J. (2005). *Anahtar Sözcükler*, (Çev. Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım), Paragraf Yayınları, Muğla.
- Baudrillard J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev. Oğuz Adanır), 6. Baskı, Doğu Batı Yayınları, Ankara.

- Beardon C. (1992). "The Ethics of Virtual Reality", *Intelligent Tutoring Media*, 3/1, 23-28.
- Bederson B. B. (1995). "Audio Augmented Reality: A Prototype Automated Tour Guide", *Companion On Human Factors In Computing Systems Conference* içinde, ACM, 210–211.
- Benlahcene A., Bin Zainuddin R. ve Ismail N. S. A. (2018). "A Narrative Review Of Ethics Theories: Teleological & Deontological Ethics", *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 23/7, 31-38.
- Berkeley G. (1906). *Three Dialogues Between Hylas and Philonous*, The Open Court Publishing Company, Chicago.
- Bessiere K., Seay A. F. ve Kiesler S. (2007). "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft", *CyberPsychology and Behaviour*, 10/4, 530-535.
- Bhaskar R. (2008). *A Realist Theory of Science*, The Harvester Press, Essex.
- Bimber O. ve Raskar R. (2005). *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*, A. K. Peters Ltd., Wellesley MA.
- Bivins T. H. ve Newton J. H. (2003). "The Real, the Virtual, and the Moral: Ethics at the Intersection of Consciousness", *Journal of Mass Media Ethics*, 18/3-4, 213-229.
- Borgmann A. (1999). *Holding On to Reality: The Nature of Information at the Turn of the Millennium*, University Of Chicago Press, Chicago.
- Boye S. M. (2014). *The Virtual Self: Exploring The Influence of Virtual Worlds on Self-Concept and Psychological Well-Being: A Qualitative Study*, (Unpublished Thesis), Positive Psychology and Technology, University of Twente.
- Bradley F.H. (1914). *Essays On Truth and Reality*, Oxford at The Clarendon Press, Oxford.
- Brey P. (1999). "The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality", *Ethics and Information Technology*, 1, 5–14.
- Brey P. (2003). "The Social Ontology of Virtual Environments", *American Journal of Economics and Sociology*, 62/1, 269-282.
- Brey P. (2008). "Virtual Reality and Computer Simulation", (Ed. Himma, K. and Tavani, H.), *Handbook of Information and Computer Ethics* içinde, John Wiley & Sons.
- Brey P. (2014). "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds", (Ed. M. Grimshaw), *The Oxford Handbook of Virtuality* içinde, Oxford University Press, pp. 42-54.
- Brown R. ve Ladyman J. (2019). *Materialism: A Philosophical Inquiry*, Routledge, New York.
- Burt K. (2009). "The Internet: Proposing an Infrastructure for the Philosophy of Virtualness", *Techné*, 13/1, 50-68.
- Cambridge Dictionary (2022). Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, Cambridge University Press (online), Erişim Tarihi: 17 Ekim 2022, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/augmented-reality>
- Carre M. H. (1961). *Realists and Nominalists*, Oxford University Press, London.

- Cassirer E. (1996). *Kant'ın Yaşamı ve Öğretileri*, (Çev. Doğan Özlem), 2. Baskı, İnkılap Kitabevi, Ankara.
- Caudell T. P. ve Mizell D. W. (1992). "Augmented Reality: An Application of Heads-Up Display Technology to Manual Manufacturing Processes", *IEEE*, 659-669.
- Chalmers D. (2016). "The Matrix as Metaphysics", *Science Fiction and Philosophy*, 35–54, doi: 10.1002/9781118922590.ch5
- Chalmers J. D. (2017). "The Virtual and the Real", *Disputatio*, IX/46, 309-352.
- Chalmers D. J. (2022). *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, W. W. Norton & Company, New York.
- Cheok, A. D. (2016). Electric and Magnetic User Interfaces for Digital Smell and Taste, *Hyperconnectivity* içinde, SpringerBriefs, 27–40.
- Cheok A. D. ve Karunanayaka K. (2018). *Virtual Taste and Smell Technologies for Multisensory Internet and Virtual Reality*, Human–Computer Interaction Series, Springer, Switzerland.
- Conrad M. vd. (2011). "What Is My Avatar? Who Is My Avatar? The Avatar as a Device to Achieve a Goal: Perceptions and Implications", *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*, Springer Series in Immersive Environments içinde, (Ed. A. Peachey ve M. Childs), Springer-Verlag London.
- Cornford F. M. (1957). *Plato's Theory of Knowledge*, The Liberal Arts Press, New York.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*, Morgan Kaufmann, Newnes.
- Craft A. J. (2007). "Sin in Cyber-Eden: Understanding The Metaphysics And Morals of Virtual Worlds", *Ethics and Information Technology*, 9, 205–217.
- Cruz-Neira C., vd., (1992). "The CAVE: Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment", *Communications of The ACM*, 35/6, 64-72.
- Dacjuk S. A. (2008). *The Theory of virtuality*, Dijital-Çevrimiçi Kitap, Kiev. Erişim: [http:// lit.lib.ru/d/dacjuk_s_a/text_0010.shtml](http://lit.lib.ru/d/dacjuk_s_a/text_0010.shtml)
- Descartes (1942). *Metafizik Düşünceler*, (Çev. Mehmet Karasan), Maarif Matbaası, İstanbul.
- Descartes, R. (2006). *A Discourse on the Method*, (İngilizce Çev. Ian Maclean), Oxford University Press, Oxford.
- Descartes R. (2007). *Felsefenin İlkeleri*, (Çev. Mesut Akın), 10. Baskı, Say Yayınları, İstanbul.
- Descartes R. (2008). *Meditations on First Philosophy: With Selections from the Objections and Replies*, (İngilizce Çev. Michael Moriarty), Oxford University Press, Oxford.
- Dexter N.C ve Rayner E.G. (1964). *Truth and The Nature of Reality*, (Edt. C. V. James D. Mattam P. Sanderson), Liberal Studies, Pergamon, Oxford, 178-199.

- Doyle S., Dodge M. ve Smith A. (1998). "The Potential Of Web-Based Mapping And Virtual Reality Technologies For Modelling Urban Environments", *Computers, Environment and Urban Systems*, 22/2, 137–155.
- Dreyfus H. L. (2008). *On the Internet*, Routledge, Oxfordshire.
- Dunham J., Grant I. H., ve Watson S. (2014). *İdealizm: The History of a Philosophy*, Routledge, New York.
- Dunn J. (2012). "Virtual Worlds and Moral Evaluation", *Ethics and Information Technology*, 14, 255–265.
- Ess, C. M. (2014). "Ethics at the Boundaries of the Virtual", *The Oxford Handbook of Virtuality* içinde, (Ed. M. Grimshaw), Oxford University Press, New York, 683-697.
- Evans, S. (2015). *Virtual Selves in Virtual Worlds: Towards the Development of a Social Psychological Understanding of the Self in Contemporary Society*, (Thesis), The London School of Economics and Political Science.
- Eyuboğlu, İ. Z. (1988). *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü*, Sosyal Yayınlar, İstanbul
- Fisher P. (2005). *Pierre Gassendi's Philosophy And Science: Atomism for Empiricists*, (Series: Brill's Studies in Intellectual History, Vol. 131), Brill Academic Publishers.
- Flavián C., Ibáñez-Sánchez S., Orús C. (2019). "The Impact Of Virtual, Augmented And Mixed Reality Technologies On The Customer Experience", *Journal of Business Research*, 100, 547-560.
- Flynn C. (2014). *An Open Source Framework For CAVE Automatic Virtual Environments*, (Master's Thesis), Dublin City University.
- Furness T. A. ve Barfield W. (1995). Introduction to Virtual Environments and Advanced Interface Design, (Ed. W. Barfield ve T. A. Furness), *Virtual Environments and Advanced Interface Design* içinde, Oxford University Press New York.
- Gerson L. P. (1999), *Plotinus*, Routledge, Londra.
- Gooskens, G. (2010). "The Ethical Status of Virtual Actions", *Ethical Perspectives*, 17/1, 59-78.
- Gökberk M. (1993). *Felsefe Tarihi*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Graham M., Zook M., ve Boulton A. (2013). "Augmented Reality in Urban Places: Contested Content And The Duplicity Of Code", *Transactions of the Institute of British Geographers*, 38/3, 464–479.
- Greene B. (2010). *Uzay, Zaman ve Gerçekliğin Dokusu*, 2. Baskı, TÜBİTAK Yayınları, Ankara.
- Guigon G. ve Rodriguez-Pereyra G. (2002). *Introduction, in Nominalism about Properties: New Essays*, (Ed. Guigon G. ve Rodriguez-Pereyra G.), Routledge, New York.
- Guyer, P. ve Horstmann R. (2015). "Idealism", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Metaphysics Research Lab, Stanford University.

- Hampshire A. vd. (2006). "Augmented Reality Authoring: Generic Context from Programmer to Designer", *Proceedings of the 18th Australia Conference on Computer-Human Interaction: Design: Activities Artefacts and Environments* içinde, OZCHI, 409–412.
- Hegel, G.W.F. (1986). *Tinin Görüngü Bilimi*, (Çev. Aziz Yardımlı), İdea Yayınları, İstanbul.
- Hegel, G.W.F. (1995). *Tarihte Akıl*, (Çev. Önay Sezer), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Heid E. ve Schraffenberger H. (2014). "Everything Augmented: On the Real in Augmented Reality ", *CITAR Journal*, 6/1, 17-29.
- Heidegger M. (2004). "Hakikatin Özü Üzerine", (Nejat Aday), *Tezkire, Düşünce Siyaset Sosyal Bilim Dergisi*, 36-37, 125-148.
- Heidemann D. (2012). *Reviewed of Idealism: The History of a Philosophy*, University of Luxembourg.
- Heim M. (1994). *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, Oxford.
- Heim M. (1996). "The Design of Vitrtual Reality", (Ed. M. Featherstone and R. Burrows), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publications, London, 66-77.
- Heim M.R. (2014). "The Paradox of Virtuality", *The Oxford Handbook of Virtuality* içinde, (Ed. M. Grimshaw), Oxford University Press, New York, 111–125.
- Heinrichs J.H. (2020). "Virtual action", *Ethics and Information Technology*, 23, 317–330.
- Hirose M. vd. (2015). "Gravitamine Spice: A System That Changes The Perception Of Eating Through Virtual Weight Sensation", *Proceedings of the 6th Augmented Human International Conference*, Computer Science, 15.
- Hobbes T. (2007). *Leviathan*, (Çev. Semih Lim), 6. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Hugues O., Fuchs P. ve Nannipieri O. (2011). New Augmented Reality Taxonomy: Technologies and Features of Augmented Environment, *Handbook of Augmented Reality* içinde, (Ed. Furht, Borko), Springer, 47–63.
- Hursthouse R. ve Pettigrove G. (2022). "Virtue Ethics", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, (Ed. Edward N. Zalta ve Uri Nodelman), Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Introna L. D. (1997). "On Cyberspace and Being: Identity, Self and Hyperreality", *Philosophy in the Contemporary World*, 4, 1/2, 16-25.
- İsi H. (2015). "Gerçek ve Hakikat Sözcükleri Üzerine Felsefi ve Dilbilimsel İnceleme", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8/41, 181-196.
- Jia J. ve Chen W. (2017). "The Ethical Dilemmas of Virtual Reality Application in Entertainment", *2017 IEEE International Conference on Computational Science and Engineering (CSE) and IEEE International Conference on Embedded and Ubiquitous Computing (EUC)*, 696 -699.
- Kant, İ. (1993). *Arı Usun Eleştirisi*, (Çev. Aziz Yardımlı), İdea Yayınevi, İstanbul.

- Kant, İ. (1997). *Lectures on Ethics*, (İngilizce Çev. Peter Heath), Cambridge University Press, Cambridge.
- Kant, İ. (1999). *Pratik Aklın Eleştirisi*, (Çev. Ioanna Kuçuradi, Ülker Gökberk, Füsün Akatlı, Gertrude Durusoy), 3. Baskı, Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.
- Kant İ. (2002a). *Gelecekte Bilim Olarak Ortaya Çıkabilecek Her Metafizığe Prolegomena*, (Çev. Ioanna Kuçuradi, Yusuf Örnek), 3. Baskı, Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.
- Kant, İ. (2002b). *Ahlak Metafizığinin Temellendirilmesi*, (Çev. Ioanna Kuçuradi vd.), 3. Baskı, Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.
- Kellner D., Thomas A. (2003). "Review of Rob Shields' work titled Virtual", *Routledge*, New York.
- Kenwright, B. (2018). "Virtual Reality: Ethical Challenges and Dangers", *IEEE Technology and Society Magazine*, 37/4, 20-25.
- Kipper G. ve Rampolla J. (2013). *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide To AR*, Elsevier, Waltham.
- Klopfer E. ve Squire K. (2008). "Environmental Detectives—the Development of an Augmented Reality Platform for Environmental Simulations", *Educational Technology Research and Development*, 56/2, 203–228.
- Koç E. (1994). "Görünüş ve Gerçeklik", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 15, 235-243.
- Kojeve, A. (2004). *Hegel Felsefesine Giriş*, (Çev. Selahattin Hilav), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Köroğlu B. (2010). *Tabiatçılar*, TDV İslâm Ansiklopedisi, İstanbul, 39, 327-328.
- LaBossiere M. (2017). Digital Tears Fell from Her Virtual Eyes: Or, the Ethics of Virtual Beings, *Experience Machines: The Philosophy of Virtual Worlds* içinde, (Ed. Silcox Mark), Rowman & Littlefield International, London, 169-182.
- Lange F. A. (1877). *The History of Materialism And Criticism of Its Present Importance*, Vol 1, (İngilizce Çev. Ernest Chester Thomas), James R. Osgood And Company, Boston.
- LaValle S. M. (2019). *Virtuality Reality*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Lawson K. D. (2000). "Beyond Corporeality: The Virtual Self in Postmodern Times", *Journal of Psychological Practice*, 6/1, 35-43.
- LeBuffe M. (2014). "Paul-Henri Thiry (baron) d'holbach", *Philosophy*.
- Leibniz, G. W. (1989). "Reply to the Thoughts on the System of Preestablished Harmony Contained in the Second Edition of Mr. Bayle's Critical Dictionary, Article Rorarius", *Philosophical Papers and Letters*, 574–585. doi:10.1007/978-94-010-1426-7_61
- Leibniz G.W. (2011). *Monadoloji*, (Çev. Devrim Çetinkasap), Pinhan Yayıncılık, İstanbul.

- Liberati N. (2016). "Augmented Reality And Ubiquitous Computing: The Hidden Potentialities of Augmented Reality", *AI & Society*, 31, 17–28.
- Lindeman R. W. ve Noma, H. (2007). "A classification scheme for multi-sensory augmented reality", *Proceedings of the 2007 ACM symposium on Virtual reality software and technology* içinde. ACM, 175–178.
- Looser J. vd. (2006). "OSGART-A Pragmatic Approach to MR", *Proceedings of the 5th IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality* içinde, *Proceedings of the ISMAR 2006 Workshop on Industrial Augmented Reality*, 22–25.
- Lynch M. P. (Ed.) (2001). *The Nature of Truth*, The MIT Press, Cambridge.
- Machan T. R. (2011). *Reality, Reason, and Rights: Essays in Honor of Tibor R Machan*, Lexington Books, Lanham MD.
- Malebranche N. (1997). *The Search After Truth*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Manovich L. (2006). "The Poetics of Augmented Space", *Visual Communication*, 5/2, 219-240.
- Marr B. (2021). *Extended Reality in Practice*, Wiley, United Kingdom.
- Massumi B. (2014). "Envisioning the Virtual", *The Oxford Handbook of Virtuality* içinde, (Ed. M. Grimshaw), Oxford University Press, New York, 55–70.
- Mazalek A. (2011). "Embodying Self in Virtual Worlds", *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts 129 of Identity in Virtual Worlds* içinde, (Ed. A. Peachey and M. Childs), Springer Series in Immersive Environments, Springer-Verlag London.
- Mettrie J. O. (1980). *İnsan Bir Makine*, (Çev. Ehra Bayramoğlu), Havas Yayınları, İstanbul.
- McCormick M. (2001). "Is it Wrong to Play Violent Video Games?", *Ethics and Information Technology*, 3, 277-287.
- McGrade, A. S. (Ed.) (2003). *The Cambridge Companion to Medieval Philosophy*, Cambridge University Press, Cambridge.
- McManus C. J. (2016). "Down the Rabbit Hole: Feeling Present in Virtual Reality", *Down the Rabbit Hole*.
- McMillan, J. (2017). "Why be Moral in a Virtual World?", *Journal of Practical Ethics*, 5/2, 30-48.
- Milgram P. ve Kishino F. (1994). "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays", *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D/12, 1321-1329.
- Milgram P., Takemura H., Utsumi A., ve Kishino F. (1994). "Augmented Reality: A Class Of Displays On The Reality-Virtuality Continuum". *Proceedings of SPIE: Telemanipulator and Telepresence Technologies*, 2351, 282–292.
- Mitchell P., Parsons S. ve Leonard A. (2007). "Using Virtual Environments for Teaching Social Understanding to 6 Adolescents with Autistic Spectrum Disorders", *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37, 589-600.

- Moor J.H. (2005). "Why We Need Better Ethics For Emerging Technologies," *Ethics and Information Technology*, 7/3, 111–119.
- Morie, J. F. (2014). "The Ultimate Selfie: Musings on The Future of Our Human Identity." *23rd Annual Conference On Behavior Representation in Modeling and Simulation*, Brims içinde, 93-102.
- Moseley A. (2010). *A'dan Z'ye Felsefe*, (Çev. Onur Kaya), NTV Yayınları, İstanbul.
- Mul J. (2003). "Digitally Mediated (Dis)embodiment", *Information Communication and Society*, 6/2, 247-266.
- Mutwiri I. M. (1989). *Research Paper on Augmented Reality*, (unpublished M. Young, The Technical Writers Handbook), Mill Valley, South Eastern Kenya University.
- Nakamura H. ve Miyashita H. (2011). "Augmented Gustation Using Electricity", *Proceedings of the 2nd Augmented Human International Conference* içinde, ACM, 34.
- Neely E. L. (2019). "Augmented Reality, Augmented Ethics: Who Has the Right to Augment a Particular Physical Space?" *Ethics and Information Technology*, 21/1, 11-18.
- Nişanyan S. (2009). *Sözlerin Soyağacı- Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü*, Everest Yayınları, İstanbul.
- Normand J.M., Servières M., ve Moreau G. (2012). "A New Typology of Augmented Reality Applications", *AH'12 Proceedings of the 3rd Augmented Human International Conference*, Megève, France, doi:10.1145/2160125.2160143.
- Nozick R. (2006), *Anarşi, Devlet ve Ütopya*, (Çev. Alişan Oktay), İkinci Baskı, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Nys T. (2010). "Virtual Ethics", *Ethical Perspectives* 17/1, 79-93.
- O'Meara, D. J. (1995). *Plotinus*, Oxford University Press, Oxford.
- Öner, N. (2008). "İdeolojilerin Doğruluğu Biçimsel Doğruluktur", *Felsefe Dünyası*, Ankara, 1/47, 3-5.
- Papagiannis H. (2017). *Augmented Human: How Technology Is Shaping the New Reality*, O'Reilly Media, Sebastopol CA.
- Paiva M. Lemos (2017). "Materialism, Idealism And The Onto-Epistemological Roots Of Geography", *InterEspaço Revista de Geografia e Interdisciplinaridade*, 39/07, 7-26.
- Platon, (2005), *Devlet*, (Çev. Cenk Saraçoğlu, Veysel Atayman), Boldo Siyah Yayınları, İstanbul.
- Platon (2014). *Parmenides*, (Çev. Saffet Babür), 4. Baskı, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Platon (2017). *Platon- Theaitetos*, (Çev. Birdal Akar). Bilge Yayıncılık, İstanbul.
- Piekarski W. ve Thomas B. (2002). "AR Quake: The Outdoor Augmented Reality Gaming System", *Communications of The ACM*, 45/1, 36–38.
- Poole C.A. (2015). *In Search of Reality*, Rosicrucian Order AMORC, New York City.

- Porphyrios (1986). *Isagoge*, (Çev. Betül Çotuksöken), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Putnam H. (1999). "Brains in a Vat", *Knowledge: Readings in Contemporary Epistemology* içinde, (Ed. Sven Bernecker ve Fred I. Dretske), Oxford University Press, 1-21.
- Qvortrup L. (2002). "Cyberspace as Representation of Space Experience: In Defence of a Phenomenological Approach", *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* içinde, (Ed. Lars Qvortrup), Springer, London, 5-24.
- Rao J.S. (2005). *Deleuzean Time With Reference To Aristotle, Kant and Bergson*, (Master thesis), Södertörn University college, Sweden.
- Reiners D., Stricker D., Klinker G., ve Müller S. (1998). "Augmented Reality For Construction Tasks: Doorlock Assembly", *First IEEE International Workshop on Augmented Reality (IWAR '98)*, 98/1, 31-46.
- Rescher N. (2003). *Epistemology: An Introduction to the Theory of Knowledge*, State University of New York Press, New York.
- Rescher N. (2010). *Reality and Its Appearance*, Continuum, New York.
- Rettler B. and Andrew M. B. (2017). "Object", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, (Ed. Edward N. Zalta), Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Rhodes G. A. (2015). "Augmented Reality and the Posthuman: An (AR) Allegory of the (VR) Cave", *NYU*, New York, 1-10.
- Roberts G. W. vd. (2002). "The Use Of Augmented Reality, GPS And INS For Subsurface Data Visualization", *FIG XXII International Congress* içinde, Washington, 1-12.
- Rohlf, M. (2020). "Immanuel Kant", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Ropolyi L. (2001). "Virtuality and Plurality", *Virtual Reality: Cognitive Foundations, Technological Issues & Philosophical Implications* içinde, Peter Lang Publishing, Frankfurt am Main, 167-187.
- Ropolyi L. (2015). "Virtuality and Reality-Toward a Representation Ontology", *Philosophies*, 1/1, 40-54.
- Rosenblum, L. (2000). "Virtual and Augmented Reality 2020", *Computer Graphics and Applications, IEEE*, 20/1, 38-39.
- Ritchie D. G. (1892). "What is Reality?", *The Philosophical Review*, 1/3, 265-283.
- Ranasinghe N. vd. (2011). "Digital Taste And Smell Communication", *Publication History*, 78-84.
- Rheingold, H. (1991). *Virtual Reality*, Summit Books, New York.
- Ro Y. K., Brem A. ve Rauschnabel P. A. (2018). "Augmented Reality Smart Glasses: Definition, Conceptual Insights, and Managerial Importance", *Augmented Reality and Virtual Reality Empowering Human, Place and Business* içinde, (Ed. Timothy Jung ve M. Claudia tom Dieck), Springer International Publishing, New York.

- Robinson L. (2007). "The Cyberself: The Self-İng Project Goes Online, Symbolic Interaction in The Digital Age", *New Media & Society*, 9/1, 93-110.
- Ruhl A. ve Lamers M. H. (2011). "Experiments with Galvanic Vestibular Stimulation in Daily Activities", *Proceedings of the Chi Sparks 2011 Conference* içinde, 103-110.
- Ruhl, A. (2013). "Vestibular Stimulation as an AR Layer?" *AR[t] Augmented Reality Art and Technology*, (Ed. H. Schraffenberger, M. Kniveton, Y. Kolstee, and J. Verlinden), 3, 26-29.
- Russ J. (2011). *Avrupa Düşüncesinin Serüveni*, (Çev. Özcan Doğan), Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Russell B. (1994a). *Batı Felsefesi Tarihi-İlk Çağ*, (Çev. Muammer Sencer), Say Yayınları, İstanbul.
- Russell B. (1994b). *Felsefe Sorunları*, (Çev. Vehbi Hacıkadiroğlu), Üçüncü Basım, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Schmaltz T. M. (1996). *Malebranche's Theory of the Soul: A Cartesian Interpretation*, Oxford University Press, Oxford.
- Schnabel M. A. vd. (2007). "From Virtuality To Reality And Back", *International Association of Societies of Design Research: Conference* içinde, 1-15.
- Schraffenberger H. ve Heide E. (2013). "Towards Novel Relationships Between The Virtual and the Real in Augmented Reality", *International Conference on Arts and Technology, ArtsIT*, 116, 73-80.
- Schraffenberger H. K. (2018). *Arguably Augmented Reality: Relationships Between The Virtual And The Real*, (Doktora Tezi), Leiden Institute of Advanced Computer Science, Universiteit Leiden.
- Schroeder R. (1995). "Virtual Environments and the Future of Human-Computer Interfaces: The Electronic Frontier in Social Context", *Nos*, 5, 2-4.
- Scotus J. D. (1963). *Duns Scotus: Philosophical Writings*, (Ed. Allan B. Wolter), Nelson, Edinburgh.
- Scribani J. (2019). "What is Extended Reality (XR)", *Visual Capitalist*, Erişim Tarihi: 30 Ekim 2022. <https://www.visualcapitalist.com/extended-reality-xr/>
- Semetsky I. (2011). "Virtual Ontology/Real Experiences", *Metanexus*, <https://metanexus.net> (20.06.2021).
- Sharma M.K., Chachaundiya S. ve Vishal (2020). "Augmented Reality Navigation", *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)*, 9/06, 670-675.
- Shea B. (2017). "The Problem of Evil in Virtual Worlds", *Experience Machines: The Philosophy of Virtual Worlds* içinde, (Ed. Mark Silcox), Rowman and Littlefield, London.
- Sherman W. R. ve Craig A. B. (2003). *Understanding Virtuality*, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco.

- Sierikov, V. A. (2016). "The Etymology of The Virtual Concept", *Scientific and Theoretical Almanac Grani*, 19/9, 22-28.
- Slater M. vd., (2020). "The Ethics of Realism in Virtual and Augmented Reality", *Front, Virtual Real*, 1/1, 1-13.
- Smart J. J. C. (2020). "Materialism", *Encyclopedia Britannica*, britannica.com, Erişim: 31 August 2021.
- Spence C. ve Youssef, J. (2015). "Olfactory Dining: Designing for The Dominant Sense". *Flavour*, 4/1, 32.
- Staffan A. (2010). *Theory and Reality: Metaphysics as Second Science*, (Doktora Tezi), Lund University, Lund.
- Stanovsky D. (2004). "Virtual Reality", *The Blackwell Guide To The Philosophy Of Computing And Information* içinde, (Ed. Luciano Floridi), Blackwell Publishing.
- Stewart D. (2009). "Thomas Hobbes", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, (Ed. Edward N. Zalta), Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Strawson G. (2010). *Mental Reality*, Second Edition, The Massachusetts Institute of Technology, Cambridge.
- Suçkov B. (1982). *Gerçekçiliğin Tarihi*, (Çev. Aziz Çalışlar), Adam Yayıncılık, İstanbul.
- Suvvari T. K., Madhu M. T. ve Nagendra S. (2021). "Bionic Eye: An Iconic Innovation", *TNOA Journal of Ophthalmic Science and Research*, 59/1, 52-55.
- Taylor J. L. (2009). "Proprioception", *Encyclopedia of Neuroscience* içinde, (Ed. Larry R. Squire), Academic Press, San Diego.
- Thomas, B. (2009). "Augmented Reality Visualisation Facilitating The Architectural Process", *Mixed Reality In Architecture, Design And Construction* içinde, (Ed. X. Wang ve M. Schnabel), Springer Netherlands, 105–118.
- Turkle, S. (1994). "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in The MUDs", *Mind, Culture and Activity*, 1/3, 158-167.
- Turner, M. (2008). "Robots, Mirror Neurons, Virtual Reality and Autism", *The Psychologist*, 21/8, 674-676.
- Türk, D. (2012). "Eleştirel Gerçekçilik Üzerine", *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 67/3, 189-217.
- Vella D. ve Gualeni S. (2019). "Virtual Subjectivity: Existence and Projectuality in Virtual Worlds", *Research in Philosophy of Technology*, 23/ 2, 115-136.
- Vilanova J. (2017). Extended Reality And Abstract Objects: A Pragmalinguistic Approach, *Augmented Reality: Berlin Studies in Knowledge Research* içinde, (Ed. José María Ariso), Gruyter, Berlin, 11, 41-60.
- Wang W. (2020). "Difference between the Real World and Virtual World", *Proceedings 2020*, 47/35; 1-6, doi:10.3390/proceedings2020047035
- Weber A. (2015). *Felsefe Tarihi & Felsefe, Metafizik ve Bilim*, (Çev. H. Vehbi Eralp), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

- Whitehead A. N. (2008). *Düşüncelerin Serüvenleri*, (Çev. Yusuf Kaplan), Külliyat Yayınları İstanbul.
- Whitby B. (1993). "The Virtual Sky Is Not The Limit: Ethics In Virtual Reality", *Intelligent Tutoring Media*, 4/1, 23-28.
- Wildman N. ve McDonnell N. (2020). "The Puzzle of Virtual Theft", *The Analysis Trust* içinde, Oxford University Press, 1–8.
- Williams, R. R. (1985), "Hegel and Transcendental Philosophy" *The Journal of Philosophy*, 82/11, 595-606.
- Wilson A. (2021). "On Something Like an Operational Virtuality", *Humanities*, 10/29, 1-17.
- Wojak R. (2012). *Virtual Morality: The Moral Status Of Virtual Actions*, (Thesis of Master), Colorado State University, Fort Collins, Colorado.
- Wolfe C.T. ve Shank J.B. (2022). "Denis Diderot," *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Wolfendale J. (2017). "Moral Security", *Journal of Political Philosophy* 25/2, 238-255.
- Yee, N. vd. (2007). "The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments", *CyberPsychology & Behavior*, 10/1, 115-121.
- Yee, N. Bailenson, J. N. ve Ducheneaut N. (2009). "The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior", *Communication Research*, 36/2, 285-312.
- Yuen S., Yaoyuneyong G., ve Johnson E. (2011). "Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education", *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4/1, 119–140.
- Zhai P. (1998). *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*, Rowman & Littlefield Publishers.
- Zhou F. vd. (2008). "Trends in Augmented Reality Tracking, Interaction and Display: A Review of Ten Years of ISMAR", *Proceedings of the 7th IEEE/ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR '08)* içinde, IEEE Computer Society, 193–202.

