FARKLI BİR OLAY YERİ OLARAK SANAL GERÇEK

Doğuhan Murat YÜCEL[1]

Öz

İnsanlığın her zamanki sorunlarından biri olan şiddet güncel bir sorun olan sanal şiddet vasıtasıyla anlatılmaktadır. Şiddet eylemleri sanal bir dünyanın oluşturulmasıyla buraya da sirayet etmiştir. Sanallık ile gerçekliğin tanımları ve algıları ile birlikte ne için kullanıldıkları da merak edilmektedir. Sanal gerçek tümcesine dikkat çekmek için felsefi sorgulamalar yürütülmekte, sanal gerçeğin işlevi tahlil edilmektedir. Sanal ile gerçeğin ilişkisi betimlenmekte ve şiddet gerçeği üretilmiş gerçeklikte görülmektedir. Yeni bir dünyanın neden şiddet için kullanıldığı soruşturulmaktadır. Felsefede sanal olanın ifadesi ve insanların sanal olanla ilişkisi filozofların eleştirileriyle kısaca irdelenmektedir. Nihai hedefimiz şiddet sorununu sanal gerçeklik deneyiminde betimlemek ve çağdaş dünyanın teknolojik olanakları eşliğinde insan hayatına ışık tutmaktır.

Anahtar Sözcükler: Sanal Gerçek, Sanal Şiddet, Felsefede Şiddet, Sanal Etik

Virtual Reality as a Different Crime Scene

Abstract

One of mankinds's ordinary problems, violence, is explained through a current problem, virtual violence. Acts of violence spreaded to the virtual world as it is formed, There arouses curiosity about definitions and perceptions of virtuality and reality with their area of use. Philosophical inquiries are carried out to attract attention towards "virtual reality" notion, as well and its function is analysed. Relation between real and virtual described and reality of violence observed in produced reality. The reason why a new world is used for violence is questioned. Expression of virtual in philosophy and people's relation with the virtual are studied briefly along with philosophers' critiques. Our ultimate goal is to describe the problem of violence by virtual reality experience and to set light to human life with the aid of modern technological possibilities.

Keywords: Virtual Reality, Virtual Violence, Violence in Philosophy, Virtual Ethics

1 Öğretmen, İstanbul / Pendik - Harmandere Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi. dmyucel@gmail.com

Giriş

Farklı Olay Yerleri

En yakın arkadaşımızı öldürdüğümüzde seviniyoruz. Yabancıları değil de, yakınlarımızı öldürmek daha çok keyif veriyor. Ölü yakın biriyse öldürmenin mutluluğu ikiye katlanıyor. Sıradan bir şekilde öldürmek hiç ilginç değil ve mümkünse kaçınılması gerekendir. Ne kadar feci öldürürsek o kadar iyi oluyor. Karşımızdaki bir insan değilse öldürmekten o kadar da kıvanç duymuyoruz. Bu söylediklerimiz bir gerçeğe aittir, ancak hangi gerçek? Farklı, ancak çok da uzak olmayan bir gerçekten söz ediyoruz. Sanal gerçekte bir hayat arz ediyoruz. Burada söylediklerimiz ve buranın bize söyledikleri var.

Freud bilinçaltının asıl denetim mekanizması olduğunu söylemişti. Biz öldürme ve cinsellik gibi uç isteklerimizi bastırarak bilincin altına itmişizdir. Bilinçaltı kuramına göre bunlar yok edilmemiş, yalnızca bastırılmıştır. Bazen bastırılan duygular dışarı taşmaktadır. Sanal gerçek bilinçaltının dışa vurulmasına olanak sağlıyor olabilir. Dizginlediğimiz isteklerimiz bu gerçeklikte bize kendimizi anlatmaktadır. Tarih öncesi devirlerden miras kalan saldırganlık ve sömürme duygularının bastırıldığı düşünülebilir. Doğa durumunda bir şiddet özgürlüğü geliştiren ve toplum halinde yaşarken bundan imtina eden insan şiddetten vazgeçmemiş, sadece gizlemiş olabilir. Benliğin dışavurumunu sağlayan yeni bir mecra olarak sanal gerçeklik bu açıdan dikkat çekmektedir.

Sözcüklerin Kullanımı

"Sanal" ve "gerçek" birleştiğinde başka bir gerçeği ortaya çıkarmıştır. İçinde sanallık ve gerçeklik barındıran yeni bir çalışma, "sanal gerçek" anlam dünyamızdaki yerini almıştır. Terimde bir zıtlık olduğu söylenebilir. Anlamda, ifadede, kullanımda farklılık; kendimize göre büktüğümüz dilin niteliklerindendir. Dil herkes tarafından değiştirilebilir, her konuşanın isteğini yansıtma görevi vardır. Bu yüzden kesin bir anlamdan ziyade, üzerinde uzlaşılanları görmekteyiz.

Sanal ve gerçek kavramlarının yeni anlamı akla Ludwig Wittgenstein'ı getirmektedir. Wittgenstein anlamın göreliliğini ve anlam arayışı içindeki insanın dil oyunlarını yorumlamıştır (Hadot, 2009, s. 91). Anlamın sözcükte değil, sözcüğün kullanımında olduğunu söylemiştir (Wittgenstein, 2007, s. 79). Buradan yola çıkarak günlük kullanımlarının aksine görünen sanal ve gerçek sözcüklerinin şimdilik kullanıma yerleşmeye çalıştığını söyleyebiliriz. "Şiddet" sözcüğünü de benzer bir niteliğe haiz olması nedeniyle örnek verebiliriz. Onaylamadığımız kaba güce şiddet adını veriyorken, aynı eylemi destekliyorsak "ceza, hak, yaptırım, terbiye" adlarını verebiliyoruz.

Bireysel şiddetten kaçınırken, din ya da devlet adına olan şiddeti mazur görebiliyoruz (Akgül & Yılmaz, 2014, s. 2-5). Voltaire'in dediği gibi: "öldürmek yasaktır, dolayısıyla tüm katiller cezalandırılır; tabi çok sayıda ve trampet sesleri eşliğinde öldürmedikleri sürece" (Voltaire, 1770, s. 365). Sözün sanal gerçeğe uygun şeklinin, " sanal gerçekte öldürülmediği sürece" olacağını söyleyebiliriz.

Şiddetin bazı türlerini meşru kılıyoruz. Mesela sanal gerçek adı altında birbirimize şiddet uygulamakta sakınca görmüyoruz. Video oyunlarda şiddet uygulamayı tasvip ve teşvik edebiliyoruz (The Register, 2014). Kendi bedenimizde hissetmedikçe vahşete taraf olabiliyoruz. Sanal da olsa gerçeğin bir tarafında sınırsız şiddete imkân veriyoruz. Bu nasıl bir gerçektir ki fiziksel olarak kaçınıyor, ancak sanal olarak talep ediyoruz? Sorunun yanıtı için öncelikle sanal gerçekliğin kullanımdaki anlamını vermeli, dilsel oyunumuzu anlamlı kılmalıyız. Daha sonra sanallığın arkasına gizlediğimiz gerçekleri soruşturabiliriz.

Kullanımdaki anlamıyla sanal gerçeklik: bilgisayar yazılımıyla oluşturulan, kullanıcıya sunuluş biçimiyle kullanıcının inançlarını askıya almasını ve gerçek bir ortam olarak kabul etmesini sağlayan yapay ortamdır. Kullanıcının eylemlerine gerçek zamanlı yanıt veren üç boyutlu bilgisayar ortamı olarak da tanımlanmaktadır (Lok, 2014). Felsefenin ışığında bakıldığında, sanal ve gerçeklik ifadelerinin tanımı kesin değilken, bu tanım yeterli gelemez. Nitekim insan duyularının gerçekmiş gibi kapılması nedeniyle "sürükleyici çoklu ortam"; bilgisayar aracılığı ile uygulanması nedeniyle "bilgisayar simülasyonu"; farklı bir üretim aşaması olması nedeniyle "yapay gerçeklik", "siber gerçeklik" adları da verilmektedir. Tanımlar çoktur ve çeşitlidir. Biz burada felsefece bir tutum edinerek kesinliklerden çekineceğiz. Sorular sorarak yeni sorulara ulaşacağız ve felsefenin temeli olan merakı konu üzerine yoğunlaştıracağız.

İnsan ile makine arasındaki etkileşime ve iletişime vurgu yapan farklı sanal gerçeklik tanımları mevcuttur (Kurbanoğlu, 1996, s. 22). Çeşitliliğe bir örnek de sanal gerçekliğin bir tür sanal gerçeklikten türemesidir. Sanal gerçeklik aygıtları ilk olarak edebiyatta, insanın hayal gücünde tasarlanmıştır (Virtual Reality, 2014). Bilim-kurgu yazarları ve gelecekçiler, makineler aracılığı ile oluşturulacak yeni dünyaları insanlığın zihnine yerleştirmiştir. Zihindeki gerçek daha sonra dışarıdaki gerçekte uygulamaya konmuştur. Böylelikle gerçek dünyadaki sanal ifadelerin daha sonra dünya gerçeğine dönüştüğü söylenebilir. Bir zamanların hayal ürünü, hatta saçma görüşleri, bugünün büyük gerçekleridir.

Sanal Gerçekliğin Göndergesi

Günümüzde sanal gerçeklik, birebir benzetim ortamı anlamına gelen mühendislik terimi veya tüm benzetim ortamlarının genel adı olabilmektedir. Ancak felsefece bakışta kendi zihnimizdeki tasarımları, optik aletlerle oluşturulan görüntüleri ya da

herhangi bir olayı sanal gerçeklik sözcüğü içerisinde değerlendirmek mümkündür. Gerçek ve sanal tanımlarımıza göre, zihinde oluşturduğumuz imgeler de sanal gerçek tanımına katılabilir. Bilgisayar ortamı da dâhil, dış uyaranların hepsini beynimiz algılar. Sanal ya da başka tür gerçekliklerin hepsi beyinde amacına ulaşır. Bu halde sanal gerçeklik teriminin ortaya çıktığı kurgu eserlerden bir sanal gerçeklik olarak bahsedebiliriz. Bilgisayar ortamını kast eden terim anlamının yanında, insanın hayallerini yansıtan edebi ürünler de sanal gerçek anlamına sığdırılabilir.

Bugün sanal gerçeklik dendiğinde aklımıza bilgisayar oyunları ve üç boyutlu eğlence sistemleri gelmektedir. Hâlbuki binlerce yıldır, bilgisayar gibi ortamlar olmadan, sözler ile sanal gerçeklik oluşturmaktayız. Yazının dahi olmadığı sözlü kültür dönemlerinde, insanlar; hikâye, destan, efsane gibi ürünlerle kendi sanal gerçeklerini oluşturmuşlardır. Oyunun kültürün temeli olduğunu dile getiren Huizinga'ya göre insanlar hayatı oyun oynar gibi şekillendirmiştir (Huizinga, 2010, s. 134). Kullanımına ve oyunlarına işaret ettiğimiz dil ve diğer toplumsal faaliyetler de bizim oyunlarımızdan ibarettir (Huizinga, 2010, s. 21). Buna bağlı olarak sanal gerçeğin, terim anlamıyla olmasa da, fiilen hayatımızın köklerinde yer aldığını söyleyebiliriz. Her şey bir oyundur ve bununla birlikte kendi sanal gerçeklikleri vardır.

Immanuel Kant'a göre: bizim numenler dünyasını algılamamızın tek yolu onun fenomenler dünyasına etkisidir. Deneyimlediğimiz dış dünya, dünya gerçeği değil, zihnimizde tasarladığımız içsel bir sanal gerçeklikten ibarettir (Lehar, 2003). Ayrıca bir şeyin gerçek olduğunu söylemek ile var olduğunu söylemek farklıdır. Gerçek şemalaştırılabilir ve sezgide yer alır; ancak var olan şemalaştırılamayabilir. Sezgide yer alamayacak numenal bir dünyanın şeyi, var olsa da gerçek olmayabilir. Gerçek olmak göreli bir kavram iken, var olma böyle değildir (İnan, 2005, s. 9). Felsefe tarihinde gerçekliğin göreliliğine ve sanallığına ilişkin benzer sorgulamalar çoktur (Simanek, 2014). Sanal gerçeğin de, felsefi sorgulamalar eşliğinde, gerçek ile paralel değerlendirilmesi gerekir.

Hayatın Sanallığı ya da Sanalın Hayatlığı

Sanal gerçeğin gündemdeki göndergesi olan video oyunlar, Simülasyon Teorisi'ne göre paralel birer gerçektirler (Frasca, 2003, s. 225). Bir oyun olarak değerlendirilen simülasyonun hayattaki yeri betimlenmeye çalışılmakta, oyundaki gerçeklik hayata uyarlanmaktadır (Game Studies, 2014). Simülasyon Teorisi'ne göre simülasyon bir gerçekliktir. Buna karşılık hayat da bir simülasyondur (Bostrom, 2010). Hayattaki ilerleyişimiz oyundaki seviye atlama ve tecrübe birikimine benzer (Bostrom, 2003, s. 12). Fizik biliminin çağlar boyunca geçirdiği paradigmalar ve Görelilik Teorisi, Simülasyon Teorisi'ne kanıt olarak sunulmaktadır (Stricherz, 2014). Görelilik Teorisi'nin vurguladığı gözlemcinin belirleyici niteliği, insanın oyuncu olarak belirleyici olmasına

atfedilmiştir. Bununla birlikte bilgisayar ortamı ve enerjinin durumu da evrenin genel görünümüne uygun bir seyirdedir. Evrenin bir bilgisayara benzetildiği akademik çalışmalar gün geçtikçe çoğalmaktadır (Lloyd, 2012, s. 8-15).

Roger Caillois'nın betimlediği oyun özellikleri de simülasyona, sanal gerçeğe ve dahi hayata uyarlanabilir. Caillois'ya göre oyun: özgürdür, bağımsızdır, kesin değildir, ürün vermez(başlangıçtaki gibi biter), kuralları vardır, ikincil bir gerçek içerir (Caillois, 2001, s. 10). Tanımlar hayata ilişkin felsefi soruları anımsatmaktadır. Oyunun nitelikleri filozofların sorguladıkları hayat niteliklerine benzer. Oyun, simülasyon ve çağdaş bilimin olanaklı kıldığı tüm benzetmeler felsefi sorgulamalarımıza yardımcı olmaktadır.

Oyundaki gerçekler ise bize Platon'un Mağara Alegorisi'ni anımsatır. Hayattaki gerçeklerimiz mağaraya hapsolmuş ve gölgeleri gerçek sanan mahkûmlarınkine benzer (Cohen, 2014). Kendi gerçekliğimize dışarıdan bakamadığımız için; neyin sanal, neyin gerçek olduğunu tam olarak söyleyemeyiz. Hayat basit anlamda bir oyun, karmaşık anlamda ise bir sanal gerçeklik olabilir. En azından, soylu gerçeğimizden uzaklaştırarak farklı bir yerde tuttuğumuz sanal gerçeğin o kadar da sanal olmadığını anlayabiliriz. Hayatın bir oyun niteliğinde oluşu, evrenin bilgisayar ortamına benzetilmesi ve gerçeğin ayırt edilemez durumu; sanal gerçeği fiziksel gerçekten aşağı konumda bırakmamıza engeldir.

Aletlere yansıttığımız gerçekliğimizin sanal olup olmadığı sorgulanmalıdır. Sanal bir karaktere bürünen birey oyun oynadığını bilse de, oyunu yaşamaktadır. Örneğin, büründüğümüz karakter bir darbe aldığında: "vuruldum" demekteyiz. Oyunda kontrol ettiğimiz birimler bizim sayısal varlıklarımızdır. Oyunun kendi içerisinde bireysel eylemlere girişmekteyiz. "Kendimizi" daha başarılı kılmaktayız. Sayısal varlığımız zarar gördüğünde, varlığımızın tehdit edildiğini hissederek çözümler geliştirmekteyiz. Karakterimiz yok edildiğinde "öldüm" demekteyiz.

Bunu herhangi bir filmde, kitapta ya da anlatıda görebiliriz. Bir masal anlatılırken dış dünyayı paranteze alıp, anlatının gerçekliğine uymaktayız. Anlatı sırasında devler, cüceler, büyüler dünyasına ve masalın varsayımlarına uymaktayız. Bir romanı okurken yazar ile doğal bir sözleşme oluşturmakta, onun dünyasını yaşamaktayız. Roman bitince acaba karaktere ne olacak diye devamını beklemekteyiz. Bunlar sanal ile gerçekliğin birbirine karıştığı örneklerdir. Gerçeğin ikincil bir türünden ziyade, farklı bir tarafı olduğunu söyleyebiliriz. Sanal gerçek hayatımıza farklı bir bakış açısı sunar. Buradan insanı gözlemleyebiliriz.

Gerçeği Belirleyememek

Gerçek sandığımız dünyanın bir sanal gerçeğe ait olması muhtemeldir. Rüyalar ve illüzyonlar gibi, dış gerçeklik de duyuların ürünüdür. Duyular aracılığı ile kavradığımız

dış dünyanın, duyuların bir sanal gerçeği olması muhtemeldir. Zira tat, koku, görüntü gibi göreli algılarımız bunu bize belli etmektedir. Aynı konu üzerindeki farklı düşünceler gibi, aynı obje üzerinde farklı deneyimlerimiz vardır. Bunlar da zihnimizdeki sanal gerçekliklerimizdir.

Sanal gerçeklik zıtlığının bir tez ve antitezden türediğini ve sentez olduğunu söyleyebiliriz. Bu sentezin felsefedeki terennümü, zıtlıkların birliğini savunan Herakleitos ile başlamış (Graham, 2007) ve değişken sabitlerin felsefi babası Kuhn ile günümüze dek sürmüştür (Pajares, 2000). Aslında zıt gibi görünen kavramlar, bütünün farklı tarafları olmaktadır. Büyük kavramlar çerçevesinin koşullara göre değişen resimleridir. Tabi çerçeve de ara sıra değişmektedir. Sanal diye ikinci plana attığımız gerçekler ise çoğu zaman bizim kök düşüncelerimizi içerir. Televizyon, bilgisayar gibi aletlerde kendi gerçeğimizi eleştirmek (Telhan, 2002, s. 15) ya da benlik tasarımımızı dışa vurmak biçiminde ortaya çıkar (Baudrillard, 2004).

Gerçekte Ne Olmak İstiyoruz?

Sanal gerçeklik benlik tasarımımızı gerçekleştirmek için alternatif bir yol sunmaktadır. Olmak istediğimiz kişiyi yazılımlara aktararak bir anlamda mevcut gerçeğimizi telafi etmekteyiz. Burada ilgi çeken nokta, olmak istediğimiz kişilerin niteliğidir. İnsanlar video oyunlarında ne olmak istemektedir? Bu sorunun açık yanıtı herhangi bir internet kafede veya oyunlarla ilgili web sitelerinde görülebilir. İnsanlar "öldürmek" için sanal gerçeğe başvurmaktadır (Changed, 2010). Şiddet uygulamak için sanal adıyla bir gerçeklik oluşturmaktadır. Olmak istediğimiz kişi, çoğu zaman "katil" dir. Bu istek, sanal gerçek diye önemsemediğimiz eylemlerimizin bize anlattığı dikkate değer bir durumdur. Video- oyun ve simülasyon aracı satışları, şiddetin kurumsal ve bireysel olarak başlıca talebimiz olduğunu göstermektedir (Nakaya, 2014, s. 70).

Sanal gerçeklik, şiddet uygulamamız açısından da önemli gelişmeler getirmiştir. Savaş eğitimleri sanal gerçeklik yazılımları ile yapılmaktadır (Temizer, 2007). Bilgisayar ortamındaki eğitim ile askeri harcamalardan tasarruf etmek amacı güdülür. Kurumsal şiddetin yanında, bireysel şiddet de sanal gerçeklik ile yeni çığırlar açmıştır. Video oyunları sanal gerçekliğin ilk ve en büyük uygulama alanlarındandır. Video oyunu sektörü 100 milyar doları aşkın pazar büyüklüğü ile eğlence içerdiği kadar ticaret de içermektedir (Meulen, 2014). Bu nedenle sanal gerçekliğin gittikçe genişleyen ekonomik bir alana sahip olduğu söylenebilir.

Her gün milyarlarca insan oyun oynamaktadır. Bunlardan sanal gerçeklik araçlarını kullananlar genellikle birbirini öldürmeyi tercih etmektedir. Video oyun pazarının büyük çoğunluğu şiddet içerikli oyunların satışından meydana gelmektedir. 2013'te en çok satan beş video oyunundan dördü "yetişkin" yaş sınırlamasına sahip, şiddet içerikli oyunlardır (ESA, 2014, s. 11). Tüm zamanların satış rekorlarını kıran

ve geçtiğimiz senenin de en çok satan oyunu olan (Redwood, 2014) Grand Theft Auto V(Büyük Oto Hırsızlığı) soygun, cinayet, pornografi, işkence gibi çok çeşitli şiddet eylemi içerir. Bir şiddet oyunudur (Polygon, 2013). Yapımına 500 milyon ABD. Doları harcanarak en pahalı yapım olan Destiny(Kader) oyunu da oyuncuların birbirini öldürmesi üzerine kurulu bir savaş oyunudur (BBC, 2014).

Sanal gerçeklikte şiddetin örnekleri çoktur. Zira sanal gerçeklik denince akla, gerçekmiş gibi birbirini öldürmek gelmektedir. "Oculus Rift" adlı sanal gerçeklik aygıtı teknoloji dünyasını derinden etkilemiş, oyun sektöründe ve yapay gerçeklikte çığır açmıştır (CNET, 2014). Bu aygıt, yazılımı birincil şahıs bakış açısından yaşatmaktadır. Başa takılan bir araç vasıtasıyla gerçeklik deneyimi hedeflenmiştir. Bu gerçeklik genellikle şiddet oyunlarında üretilmiştir. Bu örnekte olduğu gibi, gelecekte de insanoğlunun sanal gerçeklik teknolojisini şiddet ve cinsellik amaçlı istismar edeceği düşünülmektedir (Venture Beat, 2014).

Şiddetli İnsanın Felsefesi

Her ne kadar "gelişmiş" olduğumuzu iddia ederek atalarımızı vahşi addetsek de, ilkel kültürlerden farklı bir zihin yapımız olduğu söylenemez. Sanal gerçekliğe yansıttığımız kişiliğimiz gerçek hayatta imkânı olmayan her türlü şiddeti uygulamaktadır. En çok satılan oyunların şiddet içerikli olmasının yanında, yalnızca işkence etme üzerine kurulu oyunlar da mevcuttur (Pätrunjel, 2012). Canlıları farklı şekilde öldürmek telkin edilerek vahşetin ödüllendirildiği görülmektedir (AIG, 2014). Son beş yılda video oyun pazarında hızla yükselen türlerin korku-aksiyon, zombi ve hayatta kalma oyunları olması da ilginçtir (Perron, 2004). Yükselişteki oyun türlerinin "ötekileştirme" eseri olması ilgi çekicidir. Hayatta kalma oyunlarında uygarlığın çöküşü, insanların zombi olması, küresel felaket, kıyamet gibi temalar işlenmektedir (Kelly & Nardi, 2014). İnsanlar birbirini avlayarak hayatta kalmaya çalışmaktadır. İnsanlığın geleceği birbirini öldürmek üzerine kuruludur. Topluma yabancılaşma ve ötekileştirme ödüllendirilmektedir. Şiddetin "gerekli" kılınması da üzerinde durulması gereken noktadır. Şiddet içermeyen bir gelecek tasarımı bulunmamakta, insanların zombileşeceği hayali kurulmaktadır. Çağdaş tüketim toplumunun alt benliğindeki bu imgeler dışarı çıkmayı bekleyen gerçeklik tasarımlarıdır. Geleceğimiz şiddet içermektedir, çünkü tasarımlarımız şiddet içeriklidir.

Sanal gerçekteki şiddetin mazur görülmesi, zihinlerdeki şiddetin açığa vurulması olabilir. İnsan zihindeki tasarımlar sanal gerçek diye önemsenmiyor. Ancak düşüncelerimizi önemsemediğimiz ve onları dış gerçeklik karşısında bastırdığımız için şiddet uygulamasına girişiyor olabiliriz. Sanal gerçek arkasına sakladığımız şiddet isteği, düşüncelerimizi hayata yansıttığımız için bizim sıradaki gerçeğimiz olabilir. Ayrıca düşünmek ile gerçekten görmek beyinde benzer hareketleri tetiklemektedir

(Davies & Hoffman, 2002). Sanal gerçeklikteki yansımamızın yaşadıkları, beyin tarafından "gerçekleştirilmektedir."

Deleuze'e göre sanal, güncel olana dönüşme olasılığı içerir. Sanal dünya başladığında, dış dünya bu iç dünyaya kaçak ihlaller yapabilir (Deleuze & Guattari , 1994, s. 59). Sanal gerçekliğin dış dünyaya etki ettiğini de sıkça görürüz. Ekonomik olarak gelişmiş toplumlarda, özellikle gelişme çağındaki bireylerin, video oyunlarına özenerek şiddet eylemlerine giriştiği görülmektedir. Büyük katliamlar gerçekleştiren katillerin ortak bir özelliği, şiddet içerikli video oyunları oynamalarıdır (Weber, 2014).

Felsefe tarihinde sanal gerçeğe çeşitli defalar işaret edilmiştir. Aristoteles Poetika'da dramanın önemi hakkında "gerçeğin nasıl olabileceğine;" şairler hakkında da "mümkün gerçekleri" anlatmalarına işaret etmiştir (Aristoteles, 2000, s. 14-29). Ona göre kurgu var olanı yansıtmakla kalmaz, gerçekliğin farklı türlerini de anlatır. Leibniz mümkün olan dünyalardan en iyisinde yaşadığımızı söylemiştir (Leibniz, 2005). Çoklu evren tasavvuru ile günümüzdeki alternatif gerçeklik algısını anımsatmıştır. Farklı evrenler, farklı gerçekler olabileceği öteden beri düşünülmektedir.

Felsefede çok çeşitli şiddet sorgulamaları vardır. Şiddet genelde olumsuz bir eylem olarak görülürken, meşru görenler de mevcuttur. Hegel'in töz adını verdiği varlık acısız var olamaz. Savaşlar ve ölümler varlığın yaşamasını ilerletir. Acı özel bir erektir ve evrensel ereklerin yanında mühim sayılamaz. Nietzsche uygar toplumu üstinsanın ortaya çıkmasında bir engel olarak görmüştür. Ona göre üstinsan farklı bir değer yargısına sahip olacak ve mevcut güç anlayışını yıkacaktır. Sorel proletaryanın şiddetini olumlarken şiddet sayesinde sömürüyü sona erdirip kötülüklerden arınmış bir siyaset tasarlar. Hobbes devlet şiddetinin her türlüsünü haklı görürken, doğa durumundaki şiddet mücadelesindense devletin şiddet uygulamasını yeğ tutmuştur. Benjamin ise hukukun oluşmasını sağlayan bir şiddeti olumlamış, toplumun barışçıl ilişkilerini şiddet edimine bağlamıştır (Michaud, 1986, s. 89-100).

Çağdaş düşünürlerden Baudrillard, yarattığımız sanal gerçeklik tarafından silinen bir dünyada yaşadığımızı söyler (Attias, 1996). Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği adlı eserinde gerçeklik, illüzyon, simülasyon, sanal kavramları üzerinde durur. Gerçeklik yerine, görüntüler üzerine kurulu bir simülasyon yerleştirdiğimizi ifade eder (Budrillard, 2005, s. 1-12). Filozofların sanal gerçekliğe yaptıkları atıflar kendi gerçeğimizi sorgulamamızı ve sanal gerçeğin bize kendimizi yansıtıcı tarafını görmemizi sağlar.

Kendimizi Sanalda Görmek

Kamuoyunda sanal şiddetin insanları saldırganlaştırdığı hakkında tartışmalar yürütülmektedir (Marcovitz, 2011). Sanal şiddetin bizi kötü yapıp yapmadığından

ziyade, sanal gerçekte neden şiddeti seçtiğimizi sorgulamak daha aydınlatıcı olacaktır. Sanal bir dünya yaratıp neden birbirimizi öldürmekteyiz? Acaba bu zihnimizdeki sanal gerçeğin bir belirtisi midir? Gelecek planlarımız birbirimizi öldürmek üzerine olabilir mi?

Sanal gerçekliğin, insan benliğindeki şiddetin ihmal edilen bir olay yerinden ibaret olduğu söylenebilir. Sanal gerçekliğin hem felsefede, hem de halk kültüründe farklı bir biçimde üretildiği, yorumlandığı söylenebilir. Bununla birlikte sanal gerçek göz ardı edilmiş bir yansımadır. Kendine dışarıdan bakamayan insanın kendini görmesi için bir ayna görevi görmektedir. Buradaki yansımamızın vahşete yönelmesi ilgi çekicidir.

Nasıl ki mitler ve halk hikâyeleri insanlığın benliğini yansıtır, sanal gerçeklikteki tezahürümüz de gelecek tasarımımızı yansıtmaktadır. Mitlerin iletişim özelliklerini vurgulayan Strauss, bize bir şeyler anlattıklarını ve çeşitli kültürlerde benzer işleve sahip olduklarını söyler (Strauss, 1955, s. 430). Buna göre mitler vasıtasıyla insana bir şeyler anlatılır. Kuşaktan kuşağa aktarılan sanal tasarımlardır, ancak gerçek dilsel ürünlerdir. Sanal gerçeklik ürünleri de, toplumun diğer ürünleri gibi, bize kendimizi anlatır. Gerçekmiş gibi yapıp, varsayımlarını kabul etmekte, ancak bize ne söylediğini sorgulamayı ihmal etmekteyiz. Tarih boyunca mitlerin ve sözlü ürünlerin insanlığa anlattıklarını göremeyişimiz gibi, sanal gerçeklikteki insanlık gerçeğini de göremekteyiz.

Gönüllü olarak ve büyük bir inançla içine girdiğimiz sanal gerçeklikler bize bir şeyler anlatmaktadır. Çağdaş toplumların mitleri olan sanal varlıklarımız geçmişten geleceğe bir iletidir. İnsan bir gerçeklik ürettiğinde bunu neden şiddete adamıştır? Mitlerde tanrıların ahlaksız mücadeleler vermesi gibi; inandığımız sanal varlıklarımız neden ahlaksızlık yapmaktadır? Gelecekteki şiddet ve yıkım tasarımımızı sanal varlıklarımıza yansıtmış olabilir miyiz?

Sanal Şiddetin Ahlak Felsefesi

Toplum halinde yaşayan insanın özgürce öldürebildiği, öldürmesinin teşvik edildiği, toplumsal normların askıya alındığı bir mecra olarak sanal gerçek, ahlak felsefesi açısından dikkat çekmektedir. Sanal şiddetin ahlak felsefesine "sanal etik, siberetik, teknoloji ahlakı" adları verilmektedir. Bu disiplinler yeni oluşmuşsa da tarihte filozoflar benzer sanal durumlara sistemli düşüncelerle yaklaşmışlardır.

Daha önce de bahsettiğimiz Mağara Alegorisi, Platon'un hem ilk etik filozof olması, hem de video oyunlarına örnek teşkil etmesi açısından önemlidir. Mağara'da zincirli bulunan insanlar gölgeleriyle etkileşim halindedir. Bir mahkûm zincirlerden azade olur ve dışarı çıkar. Dışarıda başka bir dünya olduğunu içeridekilere söylemeye geldiğinde ona inanmayacaklardır. Bu örnek daha önce gerçek ile sanalın ayırt

edilemezliğinde verilmişti (Schrier, 2010, s. 87). Şimdi de bir video oyunu olarak bu alegoriyi ele almalıyız.

Mağaradaki mahkûmlar birer oyuncu olarak düşünülebilir. Gölgeleri ile etkileşim halindedirler. Aslında Platon günümüze uyarlanabilen bir düşünce ve örnek bırakmıştır. Bugün de sanal gerçeğe kendini kaptırmış insanlar görmekteyiz. Sanal dünyalarını eleştirdiğimiz insanların bizi dikkate almamayı yeğlediğini görmekteyiz. Mağara alegorisi sanal gerçeklik mağarasına kendini kaptırmış ve dış gerçekliği talep etmeyen bireyler gördüğümüz çağdaş dünyaya ahlaki açıdan sorgulamalar sağlamaktadır.

Ayrıca "mimesis" yani doğanın bir taklidi olarak sanal gerçeğin Platon'cu bakış açısıyla-aynen şairlik gibi- çılgınlık olabileceği ve gerçeği çarpıtmak anlamına geldiği de söylenmelidir. Gerçeğin manipülasyonu olan kurgu eserler ve bunun uç örneği olan sanal gerçek de bizi felsefenin ilgi alanı olan gerçekten uzaklaştırmaktadır. İdeal olana, filozofun aradığı şey olan "iyi ideası"na uymayan bu durum da ahlaka uygun değildir. Retoriğin gerçeği alt etmesini eleştiren Platon'un sanal gerçeği hoş görmeyeceğini söyleyebiliriz.

Aristoteles'in trajediyi, yani kurgu eserleri arındırıcı olarak değerlendirdiği *"katharsis"* düşüncesi olumlu bir bakış edindirebilir. Poetika adlı eserinde yapay olanın canlandırdığı duyguların yararından bahseder. Duygulardaki uç değişikliklerin insanı yenileyeceği- arındıracağı düşüncesine sahiptir. Bu bakışla yapay veya sanal denilen gerçekliğin de arındırıcı olduğu söylenebilmektedir. Ne var ki Aristoteles sadece acıma ve korku duygularının arındırıcılığını betimlediği "trajedileri" ele almıştır. Tiyatroda böyle bir işlev mevcut olabilirken video oyunlarda uygulamalı bir vahşet söz konusudur (Nys, 2010, s. 87). Aristo'nun bahsettiği kurgu eserlerde insanlar edilgen halde ve soylu imgelerle yüzleşmektedir. Bugünün sanal şiddeti insanlara işkence ederek haz almak üzerine kuruludur. En çok kan dökmenin ve en vahşi öldürmenin en yüksek puanı kazandırması Aristoteles'çi arınmaya taban oluşturamaz.

Immanuel Kant davranışlar açısından bizi aydınlatmıştır. Hayvanların asli bir değere sahip olmadığını, ancak onlara iyi davranmamız gerektiğini belirtmektedir. Hayvanlara zalimce davranmak insanlara da zalimce davranmayı getirecektir. Hayvanlara yönelik davranışlarımız insanlara yönelik davranışlarımızla aynı duygular tarafından yönlendirilir. Bu davranışlar birbirine çok benzemektedir. Hayvanlara zalimce davranmak insanlara da zalimce davranmayı beraberinde getirecektir (Kant, 1963, s. 240). Sanal şiddetin gerçek şiddete dönüşme olasılığı ele alınmalıdır. Sanallık ile gerçeklik suç ile cezanın ya da hayvan ile insanın birbirine yakınlığı ile paraleldir. Sanal vahşet uygulamasını ödüllendirdiğimiz ve sanal cinayet için teşvik ettiğimiz birey dış gerçekliğe yönelik benzer bir tutuma kalkışabilir.

Kant'ın görev ahlakı anlayışına göre de sanal şiddet sorun teşkil etmektedir. Ona göre davranışın iyi olması davranışın sonucuna ya da işlevine değil, niyetine bağlı olmalıdır. Her zamana ve her yere hitap eden davranış ahlaki olabilir. Evrensel bir ilke olarak eylemedikçe ahlaka uygunluktan şüphe edilmelidir (Kant, 2002, s. 38). Bu bağlamda sanal şiddette giriştiğimiz eylemlerin evrenselliğinden şüphe edebiliriz. Her zaman için öldür, ya da her zaman için kötülük yap şeklinde bir maksim oluşturamayacağımıza göre Kant etiğinin sanal şiddeti reddettiği söylenebilir.

Çağdaş filozoflardan Huizinga daha önce de değindiğimiz gibi hayatı bir oyun olarak düşünmekte ve iyi ile kötünün bizim belirlemelerimiz olduğunu düşündürmektedir. Ludwig Wittgenstein sözcüğün anlamının dildeki kullanımı olduğunu söyleyerek dil oyunlarını betimlemiştir. Dil ile oyunun benzerliği bize sanal ile gerçeğin veya suç ile cezanın ayrımlarını sorgulatmaktadır. J. S. Mill bir hazcı olarak oyunun şiir kadar iyi olduğunu ve önemli olanın zevk almak olduğunu söyleyerek farklı bir bakış açısı getirmiştir (Cogburn & Silcox, 2009, s. vii).

Sanal gerçeklikteki ahlak çalışmaları bugün siberetik ya da teknoloji ahlakı adlarıyla yürütülmektedir. Uygulamalı etiğin bir kolu olarak video oyunlarındaki şiddet çağdaş ahlak felsefesi çalışmalarının gündeminde yer almaktadır. "Oyun etiği" adıyla ihtisas alanı olan konumuz ise gün geçtikçe daha da ilgi çekici hale gelmektedir. İnsanlık sanal varlığına yatırım yapmakta ve sanal eylemlerini yüceltmektedir (Sicart, 2009, s. 14). Felsefe ahlak analitik, politik veya ontolojik birçok yaklaşımla bu konuya eğilmektedir.

Sonuç

Önümüzde şekillenmeye müsait bir dünya var. Sanal gerçeklik dediğimiz bu dünyayı şiddet, vahşet ve yıkımın bir provası olarak kullanmaktayız. Toplumun kuşaktan kuşağa aktarılan inanç ve iletişim ürünlerine baktığımız gibi, kendimizi aktardığımız bu dünyada kendimize dışarıdan bakabilir ve benliğimizden gelen mesajı görebiliriz. Birbirimizi öldürerek kendimize ne söylemekteyiz? Yansımalarımız bize ne mesaj vermektedir?

Daha çok vahşet teşekkül etmemiz ya da çirkin imajları çoğaltmamız gerekmediği aşikardır. Sanal varlığımız bize bir tehlikeyi salık vermektedir. İçimizdeki yıkımı bize göstermektedir. Benliğimizdeki yok ediciliği vurgulamaktadır. Bir uzantısı olduğumuz canlı hayatını, imkân verildiğinde hemen öldürmeye yöneldiğimizi betimlemektedir. Toplumun benliğini yansıtan bir mecra olarak kötülüğün popüler olabileceğine delalet etmektedir.

Sanal dünyanın şiddetini eleştirirken amacımız sanal dünyada şiddeti yok etmek, ya da cinayet oyunlarını yasaklamak değildir. Buradaki şiddet gerçek hayattaki şiddetin bir uzantısıdır. Bir müdahale yapılacaksa sanal gerçeğe değil, asıl gerçeğe

yapılmalıdır. İnsan şiddet içerdiği için sanal dünyası da şiddetlidir. Nitekim video oyunlarını kendini gerçekleştirmede bir araç olarak gören ve insanların benlik tasarımlarını yansıttığı için her türlü şiddetin serbest bırakılmasını öneren düşünceler de mevcuttur. Video oyunları Kierkegaard ve Heidegger'in tarif ettiği insani sıkıntıya bir çözüm olarak da düşünülebilir (Cuddy & Nordlinger, 2009, s. 85). Zararından ziyade, bize geleceği gösteren bir ayna minvalinde faydalı olduğunu iddia edilebilir.

Yapacağımız şey şiddet gerçeğini sanal olay yerinde görmek ve toplumu tehdit eden tüketim kültürünü sorgulamaktır. İnsan hayatını "yok etmek" anlamına getiren tüketimi ve doğanın sömürülmesini felsefenin ışığında eleştirmeliyiz. Ancak böylelikle "sanal olmayan" gerçeğimizi biraz daha anlamaya çalışabiliriz. Şiddetin yalnızca öteki insanlara yönelik olmadığını ve kendimize bir şeyler tasvir ettiğini fark edebiliriz.

Kaynakça

Alive In Games (2014). Oyunlarda en dehşet verici on ölüm. www.aliveingames.com/makaleler/251-oyunlardaki-en-dehset-verici-15-olum-sahnesi (Erişim tarihi: 25.11.2014).

Akgül, Ç. ve Yılmaz, Z. (2012). Virtu'dan demokrasiye 'meşru' şiddetin evrimi: güvenlik-Ortadoğu ve ABD sarmalı. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, *67*(03), 001-032. Aristoteles. Poetics of Aristotle. Çeviren S.H. Butcher. PSU, 2000.

Attias, B. A. World of Jean Baudrillard. (1996). http://www.csun.edu/~hfspc002/baud/ (Erişim tarihi: 25.11.2014).

Baudrillard, J. (2005). Violence of the virtual and integral reality. *International Journal of Baudrillard Studies*, *2*(2), 1-16.

Bostrom, N. (2003). «Are You Living in a Computer Simulation.» *Philosophical Quarterly*, no. 53: 243-255.

Budrillard, J. (2005). Şeytana *satılan ruh.* Doğubatı Yayınları.

Caillois, R. (2001). *Man play and games.* University of Ilinois.

Changed Statistics by the ESA (2010). https://depts.washington.edu/critgame/wordpress/2010/04/fyi-video-game-statistics-by-the-entertainment-software-association/ .

CNET. (2014). *Oculus kurucusu Palmer Luckey ile röportaj*. http://www.cnet.com/news/virtual-reality-is-more-than-just-video-games-for-palmer-luckey-q-a/ (Erişim tarihi: 25.11.2014).

Cogburn, J. ve Mark S. (2009). *Philosophy through video games.* New York: Routledge.

Cohen, S. M. (2014). *Allegory of Cave.* http://faculty.washington.edu/smcohen/320/cave.htm. (Erişim tarihi: 24.11.2014).

Cuddy, L. ve John N. (2009). *World of warcraft and philosophy.* Open Court.

Davies, T. N. ve Donald D. H. (2002). *Reality check: Insights from cognitive science.* Topic, no. 2 (2002): 102-105.

Deleuze, G. ve Felix G. (1994). *What is philosophy.* Columbia.

ESA. (2014). *Essential facts about the computer and video game industry.* http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf. (Erişim tarihi: 24.11.2014).

Frasca, G. (2003). *Simulation versus narrative.* The Video Game Theory Reader 221-235. New York,: Routledge.

Game Studies (2014). https://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies. (Erişim tarihi: 24.11.2014).

Graham, D. W. H. (2007). http://plato.stanford.edu/entries/heraclitus/ (Erişim tarihi: 15.11.2015).

Hadot, P. W. (2009). *Dilin s*ınırları. Doğu-Batı Yayınları.

Huizinga, J. Ve Homo L. (2010). *Oyunun toplumsa i*şlevi üz*erineb deneme.* Ayrıntı.

İnan, İ. (2005). *Kant'ın varlık kavramı* üz*erine,* Cogito.

Kant, I. ve Infield, L. (1963). *Lectures on ethics.* New York: Harper&Row.

Kant, I. (2002). Groundwork for the metaphysics of morals. New York: Yale.

Kelly, S. ve Bonnie N. (2014). *Playing with sustainability: Using video games to simulate futures of scarcity.* First Monday, no. 19.

Kurbanoğlu, S. (1996). *Sanal gerçeklik: Gerçek mi, değil mi?* Türk Kütüphaneciliği.

Lehar, S. (2003). *The world in your head:A Gestalt view of the mechanism of conscious experience.*

Leibniz, G. W. (2005).Theodicy.

Lloyd, S. (2012). *The universe as quantum computer. A Computable Universe- Understanding and Exploring Nature as Computation.* University of Sheffield.

Lok, B. (2011). *Introduction to virtual.* http://www.cise.ufl.edu/research/lok/teaching/hci-f08/Introduction%20to%20VE.ppt. (Erişim tarihi: 20.11.2014).

Marcovitz, H. *Are Video Games Harmful?* Reference Point.

Meulen, R. V. D. (2014). *Worldwide Video Game Market.*. http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915. (Erişim tarihi: 24.11.2014).

Michaud, Y. (1986*). Şiddet.* İletişim.

Nakaya, A. C. (2014). *Thinking critically, video games and violence.* Reference Point Press.

Nys, T. (2010). *Virtual ethics.* Ethical Perspectives.

Pajares, F. (2000). *The structure of scientific revolutions.* http://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/Kuhn.html.

Pätrunjel, F. (2012). *Virtual violence.* The Scientifíc Journal of Humanistic Studies, no. 7: 38-45.

Paul, C. A. (2012). *Wordplay and discours of video games.* Routledge.

Perron, B. L. (2004). http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf (Erişim tarihi: 25.11.2014).

Polygon (2013). *Grand theft auto waterboarding torture.* http://www.polygon.com/2013/9/26/4773042/grand-theft-auto-5-waterboarding-torture (Erişim tarihi: 21.11.2014).

Redwood (2014). Grand theft auto. http://redwood.colorado.edu/casm3872/digital_media_1/docs/gta.pdf. (Erişim tarihi: 24.11.2014).

Sakin, M. (2007). *Oyun sanal bunalım gerçek*. Zaman Ailem, no. 213: 18-23.

Schrier, K. (2010). *Ethics and game design: Teaching values through play.* IGI Global.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of computer games.* Massachusets: MIT.

Simanek, D. E. *Reality.* http://www.lhup.edu/~DSimanek/philosop/reality.htm. (Erişim tarihi: 24.11.2014).

Simulation (2010). http://www.simulation-argument.com/ (Erişim tarihi: 26.11.2014).

Strauss, C. L. (1955). *Structural study of myhts.* The Journal of American Folklore, no. 68: 428-444.

Stricherz, V. (2014). *Do we live in a computer simulation.* http://www.washington.edu/news/2012/12/10/do-we-live-in-a-computer-simulation-uw-researchers-say-idea-can-be-tested/. (Erişim tarihi: 26.11.2014).

Telhan, O. (2002). *Virtual realities and real virtualities.* Master tezi. Bilkent Üniversitesi.

Temizer, S. (2007). *Sages: Sanal gerçeklik ortamında HLA uyumlu ve stereo g*örüntü, *fizik ve çevresel ses destekli savaşma yeteneği e*ğitim *simülatörü,* http://www.ceng.metu.edu.tr/~temizer/selim/publications/SelimTemizer-2007-04-USMOS.pdf.

TheRegister.http://www.theregister.co.uk/2013/11/27/psychologists_study_shows_violent_video_games_can_make_kids_smarter/. (Erişim tarihi: 27.11.2014).

Venture Beat (2014). *Virtual reality and violence.* http://www.venturebeat.com/2014/06/05/what-oculus-rift-and-virtual-reality-mean-for-sex-death-violence-and-identity/ (Erişim tarihi:26.11.2014).

Virtual Reality (2014). http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4607449.stm (Erişim tarihi: 22.11.2014).

Virtual Reality. (2014). http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality. (Erişim tarihi: 20.11.2014).

Voltaire. Questions sur l'Encyclopédie. Cilt Droit m. 4 cilt. Cenova, 1770.

Weber, R. (2014). *Aggression and violence as effects of playing violent video games.* http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2355/mod_resource/content/1/Weber_Aggression%20and%20Violance.pd (Erişim tarihi: 25.11.2014).

Wittgenstein, L. (2007). Mavi Kitap-Kahverengi Kitap. İş Bankası Kültür Yayınları.