

## TOPLUM, SANAT VE SANAL GERÇEKLİK

Derya AYDOĞAN  
Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkiye  
[derya\\_aydgn@hotmail.com](mailto:derya_aydgn@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-0445-3248>

Doç. Dr. Lütfü KAPLANOĞLU  
Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkiye  
[lkaplanoglu@gmail.com](mailto:lkaplanoglu@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-7094-8302>

### ÖZ

Toplumsal dönüşümler; tarım, endüstri ve enformasyon toplumu olarak üçe ayrılır. Bu dönüşümlerin arka planında ekonomik, siyasal, sosyal gibi farklı etkiler gözlemlense de diğer bir açıdan aslında insanların farklı dünyalar yaratma istekleri ve yeni gerçeklik arayışlarının etkisi görülür. Sanat ise insanların yeni dünyalar keşfetme, yeni gerçeklikler edinme arzularına farklı açılardan ve farklı duyu organları aracılığı ile dokunur, merak duygularını besler. İlkel toplulukların mağara duvarlarına çizdiği resimlerden, tarım toplumu dönemindeki el yapımı ürünlere, sanayi dönemindeki hazır nesnelere ve elektronik dönemin dijital işlerine kadar eser olarak ortaya koyulanların tümü yeni gerçeklik arayışlarının soyut ya da somut açılımlarına gönderme yapar. Elektronik dönemle birlikte ortaya çıkan iletişim araçları, yaşamın her alanını olduğu gibi sanatı da etkilemiştir. Sanat için yeni üretim ve paylaşım araçları doğmuştur. Bu yenilikler, sanatın başka bir boyuta evrilmesini sağlamıştır. Günümüz insanı sadece bir izleyici olmaktan çıkmış sanal gerçeklik sistemleri ile kurgulanmış ama gerçeklik bakımından oldukça inandırıcı ortamların içine dahil olabilmektedir. Bir tablonun içine girmek, tamamen sanal bir sanat galerisinde gezmek, eserini sanal bir ortamda üretmek gibi hayal gücünün sınırları kapsamında oldukça çeşitli olanaklar vardır. Daha çok gerçeklik kavramı üzerinden işleyecek olan çalışmada; toplumsal dönüşümler, sanata etkileri ve sanal gerçeklik sistemlerinin sanat ortamındaki uygulamaları incelenecektir. Çalışmada; nitel analiz yöntemleri kapsamındaki betimsel analiz yöntemi kullanılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Toplumun Dönüşümü, İletişim, Sanat, Sanal Gerçeklik, Gerçeklik Kavramı*

## SOCIETY, ART AND VIRTUAL REALITY

### ABSTRACT

Social transformations are divided into three as agriculture, industry and information society. Although different effects such as economic, political and social are observed in the background of these transformations, in fact, people's desires to create different worlds and search for new realities are seen from another perspective. Art, people's desires to discover new worlds, acquire new realities from different angles and through different sense organs and nourishes their feelings of curiosity. From the paintings drawn by the primitive communities to the cave walls, to the handmade products in the agricultural society period, to the ready-made objects in the industrial period and to the digital works of the electronic period, all those that refer to the abstract or concrete expansions of the search for new reality. Communication tools that emerged with the electronic era have influenced the art as well as all areas of life. New production and sharing tools have been created for art. These innovations enabled art to evolve to another dimension. Today's human has been constructed with virtual reality systems that have ceased to be just a viewer and they can be included in the environments that are quite convincing in terms of reality. There are many possibilities within the boundaries of imagination, such as getting inside a painting, visiting a fully virtual art gallery, and producing your work in a virtual environment. In the study which will work mostly on the concept of reality, social transformation, its effects on art and applications of virtual reality systems in the art environment will be examined. Descriptive analysis method within the scope of qualitative analysis methods will be used in the study.

**Keywords:** *Social Transformation, Communication, Art, Virtual Reality, Term of Reality*

## GİRİŞ

Kültür, toplumdan doğar, sanat da o toplumun kültürel ortamının dışavurumu olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla toplum ve kültür birbirlerine bağlı unsurlardır, sanat da buna bağlı olarak ilerlemektedir. Bir kültürün oluşması için bir toplumun ve geçmişinin olması gerekmektedir. Sanat ise o toplumun sanatçılarından çıkmakla birlikte o sanatçıların var oldukları kültür içinde yoğunlukları sonucu eserlerde kendini gösterir. Her ne kadar çağını, toplumunu, kültürünü aşmış sanatçılar ve eserler olsa da en azından başlangıç aşamalarında kendi yetiştikleri toplumun kültüründen izler görülür. Öte yandan sanatın başlı başına bir kültür ögesi olduğu da söylenebilir ki kültürel miras kapsamına giren eserlerde bu açıkça ortaya konur. “*Kültürel Miras, bir toplumun geçmişi ile ilgili, onu kimliklendiren, yaşamsal süreklilikle birlikte günümüze ulaşan yerel ve evrensel değer niteliği taşıyan her türlü somut ve somut olmayan varlıklardır.*” (İSMEP Rehber Kitaplar, 2014: 12) İlkel toplumlar, tarım toplumu, sanayi toplumu gibi gruplara ayrılmış olan sosyolojik dünya tarihinde sanat eserleri de bu dönemlere göre ivme kazanmıştır. Teknoloji ise toplum, kültür, sanat üçlemesinin gelişimine yardımcı, destekleyici bir alan olarak varlık gösterir. Günümüze bakıldığında bilgisayar ve internet teknolojisi ile elektronik bir devrim yaşanmaktadır ve bu süreç “Enformasyon Toplumu” olarak adlandırılmaktadır. Enformasyon toplumu, bilgisayar sistemleriyle oldukça yakın ilişkide olan, bu sistemlerin ve internetin yaşamlarında önemli bir alan oluşturduğu toplumdur. İnternet sayesinde iletişim teknolojisinde ağlarla çevrelenen büyük atılımlar yaşanmıştır. Dünyanın öte yanına ışık hızında bağlanabilme, iletişim kurabilme ve karşılıklı etkileşime girebilme durumu, küresel bir oluşum getirmiştir. Bu bakımdan yakın gelecekte daha önceki tüm toplumların ötesinde geniş bir katılımıla “küresel bir toplum” yaratılacağı öngörülmektedir. İnternete adapte olmuş bir toplumun ihtiyaçlarını tek bir tık ile karşılama alışkanlığı, sektörlerin ayakta kalabilmek adına bu ortam içerisinde kendilerine doğrudan veya ikincil alan edinme gerekliliğini getirmiştir. Sanat alanına bakıldığında da aynı durum söz konusudur. “*Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır.*” (Sağlamtimur, 2010: 215) Sanatçılar; çağı yakalamak, çağın izleyicisinin alışkanlıklarına paralel eserler üretmek için bilgisayar sistemli çalışmalara yönelmişlerdir. Bu sistemlerin kullanım bakımından en yeni uygulamalarından biri de sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklik uygulamaları; doğrudan eser üretilebilir, sergilenebilir, paylaşılabılır olması ile cezbedicidir. Sanatçıya geleneksel yöntemlere göre daha geniş perspektifte üretim yapma ve sunma olanağı verirken, izleyiciye de daha gerçekçi hatta simülasyona yakın deneyimler yaşatır. Çalışmada nitel analiz yöntemleri arasında yer alan betimsel analiz kullanılacaktır. Toplum, kültür ve sanat birlikteliği; gerçeklik kavramı ve yeni gerçeklikler kapsamındaki sanal gerçeklik teknolojisi incelenecek, ardından sanal gerçeklik ve sanat konusuna değinilecektir.

## TOPLUM, KÜLTÜR VE SANAT

Yaşam şartları ve buna bağlı olarak şekillenen yaşam tarzı, toplumun yapısını belirleyerek kültürün biçimlenmesine etki eder. Toplum ve kültür arasındaki ilişki ise sanatın belirgin bir faktörü olur. Klasik olarak tarih öncesi ilkel çağ dönemine bakıldığında; avcı-toplayıcı olarak adlandırılan bu toplumda oldukça zor yaşam şartlarının içerisindeki insan için barınma ve beslenme, yaşam biçiminde karşılanması gereken en temel unsurlar olmuştur. Elbette ki bu unsurlar çağ, coğrafya gibi ayrımlar olmadan da zaten insanın en temel ihtiyacıdır fakat yaşam şartları kolaylaştıkça ve özellikle yerleşik ortama geçildikçe insan için başka önemli gereksinimler de doğmuştur. Sanat, bu gereksinimlerden en büyük payı alanlardan biridir. Ayrıca bir toplumun sanatı o toplumun kültürel yapısı hakkında bilgi verir. Mağara duvarlarındaki resimlere bakıldığında -sanat eserleri bağlamına girer mi tartışılır ancak resim sanatının ilk örnekleri bağlamında ele alınabilir- o dönem toplumunun yaşayış biçimi konusunda çerçeveler sunar. Dolayısıyla bu bilgilerle birlikte kültür hakkında da saptamalarda bulunabilmektedir. Bir çalışmadan özetle; (URL 1) Avcı-toplayıcılar, zamanlarının hemen hemen hepsini avlanmak ve bitki toplamak amacına ayırmışlardır. Tarım toplumunda ise çiftçiler depolanabilen artı ürünler de üretebildikleri için toplumun bir kısmı gıda arayışından ve üretimden özgürleşebilme olanağına kavuşmaya başlamışlardır. Bu durum uzmanlaşmanın hızını biraz daha artırmıştır. Ek olarak fazla besin üretiminin etkisiyle toplum üyeleri basit temel ihtiyaçların ötesindeki şeyleri keşfetme imkanı

bulmuşlardır. Fazla besin üretebilmenin etkisi, toplum üyelerinin temel ihtiyaçların ötesindeki şeyleri keşfetmelerini sağlamıştır. Aydın'a göre (URL 1), sanatın kendisini göstermesi ise bir takım reaksiyonel faaliyetlerin gelişmeye başladığı döneme denk düşmüştür.

Sınıflandırma ve değerlendirme bakımından kolaylık olması açısından avcı-toplayıcı toplum, tarım toplumu, sanayi toplumu olarak toplumlar üçe ayrılmıştır. Ancak sanayileşmenin yoğun etkisi ve karşılığında ilerleyen teknoloji, "enformasyon toplumu" olarak adlandırılan yeni bir süreci başlatmıştır. Avcı-toplayıcı toplumlar, topladıkları bitkiler ve avladıkları hayvanlarla yaşamlarını sürdürmüşlerdir. İnanç sistemlerinin getirdiği birtakım ritüeller amacıyla mağara duvarlarına yaptıkları resimlerle sanatın doğuşuna zemin hazırladıkları söylenebilir. Tarım toplumuna gelinecek olursa; dünyanın ısınmaya başlaması, insanların mağaralardan çıkıp su kaynaklarına yakın yerlerde yaşamaya başlamasıyla artık yeni bir döneme geçilir. Tüketimden üretime geçiş aşaması olarak görülen bu dönemde insanlar, bazı hayvanları evcilleştirerek hayvancılığı, bitki yetiştirerek tarımı başlatmışlardır. Sulama, gübreleme, toprağı işleme, hayvanların toprağı sürmesi için gereken aletler gibi çeşitli keşifler yapmışlardır. Üretim ve onun çevresinde belirginleşen küçük topluluklar, zamanla kentleşmeyi getirmiştir. Kentleşme ise üretim sürecinde iş bölümü ve uzmanlaşmaları sağlamıştır. Aslında kültürün çeşitlenmesi, olgunlaşmaya başlaması, sanatın yerelliklere göre çeşitli şekillerde gelişmesi de bunların sonucunda olmuştur. Çünkü her toplum kendi kültürünü yaratırken; o kültüre ait sanat ve sanat eserleri ortaya çıkmıştır. Toplulukların (veya toplumların) birbirleriyle etkileşimi oldukça düşük olduğu için sanatsal açıdan etkileşim olanağı sınırlıdır. Bu bakımdan sanatın daha çok yerelde kaldığı ve yerel unsurlardan beslendiğini söylemek pek yanlış sayılmaz.

Bilindiği gibi James Watt'ın buhar makinesini bulması ve daha sonraki teknolojik gelişmeler; sanayi toplumu sürecini başlatmıştır. "*Endüstri Devrimi'ni hazırlayan iktisadi faktörler kısaca şunlardır: Demografik değişim, tarım devrimi, ticaret devrimi, ulaşım alanındaki gelişmeler, sermaye terakümü, endüstriyel teknolojideki gelişmeler ve mali piyasadaki gelişmeler.*" (Torun, 2003: 183) İnsan gücünden makine gücüne geçiş ile üretimde artış yaşanmıştır. Fabrikaların kurulması, köylerde kendi içine kapalı bir yaşayış biçiminden kentlere göç edilmesini sağlamıştır. Kültürlerin yayılımı ve etkileşimi de aslında bu süreçte, öncesine göre hızlanmıştır. Çünkü fazla üretim karşısında tüketimi artırma gerekliliği ile ticaretin yayılımı için ulaşım yollarının kolaylaşması gerekmiştir. Kendi yerel topluluğundan karma bir kent toplumuna ardından da sanayileşmenin etkisi ile daha farklı bölgelere yayılan insan; edimlerinin de taşıyıcısı ve dağıtıcısı olmuştur. Sanatsal açıdan da aynı durum söz konusudur. Sanat, artık yerelliklerden koparak dolaşıma giren, etkileşimlerle gelişen bir alana dönüşmüştür.

Sanayi toplumunun gereksinimleri doğrultusunda teknolojik araç ve ortamlarda icatlar ve gelişmeler yaşanmıştır ancak bu gelişmeler belirli alanlarda kullanımla sınırlı kalmamış yaşam biçimlerinin hemen hemen geneline etki etmiştir. Sanatçıların üretim biçimleri de teknolojik ortamlar ve araçlardan etkilenmiştir. Sanayi toplumu; kentleşmenin ötesinde dışa açılmalarla geliştirilen ilişki ve bağlantılara karşılık ulus devletlerin oluşmasını sağlamıştır. Buradan çıkarılacak sonuç; yaşama biçimlerinde küçük topluluklardan toplumsal yapıya geçiş ve ardından uluslaşma sürecidir. Ticaretin genişleme ağı birleştirici olmakla beraber, sınırları da çizmiştir. Her ulus kendi ticaretini ve ekonomisini oluşturmaya başlamıştır. Bu noktada oluşan pazar ortamına sanatın da dahil olduğu ve bu pazardan pay aldığı söylenebilir. "*Zihinsel bir yaratış olarak toplumsal üretimden ve teknik nesnelere kopan sanat, artık toplumsal ilişkilerin ve imalat dünyasına olan bağıntının zayıfladığını gösteren bir belirti olup çıkmıştır.*" (Bozkurt, 1995: 19) Aynı zamanda Bozkurt (1995: 20), sanayinin ürettiği nesnelere de sanat ile yaşamı birleştirmenin söz konusu olduğunu ve sanatın bu yoldan genel mübadele sisteminin içine doğrudan girerek estetik artı-değerin nicelendirilebilir hale geldiğini belirtmiştir.

Bir bağlamdan söz etmek gerekirse; sanayi toplumu ile birlikte ortaya çıkan yoğun üretim ve tüketim kapsamı sanatta da yoğun üretim talebini oluşturmuştur. Böylece seri üretim sonucu sanatta nitelik unsuru yerini daha çok satış anlamında niceliğe bırakmıştır denilebilir. Ama yine de tamamen nitelik yoksunluğundan söz edilemez. Ticari dolaşım ve keşifler aynı zamanda etkileşim anlamına da gelir ve sanatta kapalı ortamdaki dışa açılan ötekilerden beslenen bir durum da ortaya çıkar. Sanatın derinliği beslendiği öğelerin genişliğine de bağlanabilir. Eleştirilen nokta tüketim ortamının getirdiği serileşme ve standartlaşmadır. Tüketimde artan yoğunluk karşısında ekonomik ortamdaki payını almak için niceliksel üretime yönelen sanatta serileşme ile birlikte kitsch kavramı gündeme gelmiştir. Kitsch

kavramını klişe ile özdeşleştiren Baudrillard (2013: 124) “*Kitsch-nesne genel olarak yalancı mermerden yapılmış tüm “taklit” nesnelere, aksesuarlar, folklorik biblolar, “anı eşyaları”, abajurlar ya da siyahların ürettiği maskeler yığını, her yerde, özellikle tatil ve eğlence yerlerinde hızla çoğalan tüm tecim malları müzesidir*” şeklinde bir açıklamada bulunmuştur. Öte yandan “*Sanayi ürünlerinin sanat aracılığıyla kendisine pazarda yer bulma istekleri ve sanatın artık rekabet unsurlarından bir haline gelmesi onu aynı zamanda yaşamın içinde daha çok ve daha görünür kılınmasına neden olmaktadır.*” (Yılmaz, 2010: 346) Böyle bir saptama ile sanatın daha geniş kitlelere yayılması için önemli bir durumdan da bahsedilebilir. Öte yandan kültürün bir endüstriye dönüştüğü de bir gerçektir. “*Sonunda kültür endüstrisi, taklit olanı mutlak olanın yerine koyar*” diyen Adorno, (2014:61) bu endüstri içinde taklitlerin yoğunlaşması sonucu gerçeğin eridiğine gönderme yapar.

İletişim araçlarındaki teknolojik ilerlemelerle birlikte veri akışında hız ve artış görülür. Verilere kolay ulaşım, paylaşım ve çoklu iletişim “bilgi çağı” olarak betimlenen bir dönemi başlatmıştır. Bu dönemin toplumu “Enformasyon Toplumu” olarak adlandırılmıştır. Bu dönemin özelliği genel olarak şu şekilde açıklanabilir: “*maddi ürünlerin üretimine dayalı bir sistemden enformasyonu merkez alan bir sisteme doğru toplumun dönüşümüdür. Üretimin temel kaynağını enformasyonun oluşturmasının yanı sıra toplumsal ve kültürel süreçlerin de vazgeçilmez bir biçimde yeni teknolojiler ve enformasyona bağımlı oluşudur.*” (Aktaş, 2007: 182) Radyo, televizyon gibi kitle iletişim teknolojilerindeki gelişmelerden sonra hem kitlesel hem de bireysel iletişime olanak veren bilgisayar ve internet ile bu toplum yapısı şekillenmiştir.

İnternetin mekânsal ve zamansal ayrımları ortadan kaldıran küresel ağ yapısı, hem kitlelerin hem de bireylerin etkileşimini, dönüşümünü etkilemiştir. Dahil olduğu bölgeler kapsamında; yerelliklerin daha da silikleşmesini ve bütünsel bir yapı oluşturulmasını sağlamıştır. Kültürlerarası en büyük aktarım ve bilgi edinme süreci bu dönemde olmuştur. “*Yeni iletişim teknolojileri kitle iletişimindeki geleneksel kaynak ve alıcı rollerinin değişmesini, bireylerin birbirleriyle daha fazla etkileşim halinde olmasını, ürettiği enformasyonu anında geniş kitlelere yayıp kamusal hale getirebilmesini sağlamıştır.*” (Tanrıöver ve Kırılı, 2015: 139) Sanatsal açıdan değerlendirildiğinde; oldukça farklı bölgelerden sanat eserlerine ve sanatçılara ulaşmak, tek bir ortama indirgendiğinden etkileşimin boyutu da genişlemiştir. Bu durumda olumsuz olarak algılanır mı tartışılır ama yerel kültürlerin sanatsal biçimlerindeki ifadelerin yerine daha çok evrenselleşmiş olanların alması, özgünlüğün bozulmasını sağlayabilir. Yadsınmaması gereken nokta; sanata ulaşımındaki evrensellik besleyici olur fakat ifade biçimlerinin evrensel dönüşmesi tektipleşmeyi getirebilir. Ancak Tarım Toplumunu birinci dalga, Sanayi Toplumunu ikinci dalga Enformasyon Toplumu ise üçüncü dalga olarak tanımlayan Tofler (1981: 315), üçüncü dalganın endüstriyel yaşamın temel özelliklerinden biri olan standartlaşmaya saldırdığını söyler. “*Bir enformasyon bombası tam üzerimizde patlamış ve her yana şarapnel yerine, yeni imajlar serpiştiriyor. İşte bu imajlar iç dünyamızı, davranışlarımızı, görüşlerimizi kökünden değiştiriyor. Gerçeğin zihinsel modelini dışarıdan almak yerine, şimdi bu modeli kendimiz yaratmak ve bunu sık sık yenilemek zorundayız*”. (Tofler, 1981: 218, 232) Ama Tofler’e (1981: 232) göre bu şekilde insanlar kişiliği daha çok geliştirmektedir ve kültür gibi kişiliği de “yığınsallıktan” kitleleştirmekten kurtarma olanağına sahiptirler. Dolayısıyla sanayi toplumunun getirdiği tektipleşme, standartlaşma, yığınsallaşma gibi kavramlar; enformasyon toplumunda kitle oluşumuna ek olarak bireysel oluşumların da yaratılması ile erimeye başlayabilir. Enformasyonun durmaksızın aktığı bir ortamda (internet) amaç, enformasyonun ilk işaret ettiği anlam gibi bilgi edinmek olmalıdır. Muhakkak ki bilgi bakımından zenginleşen toplumların kültürleri de zenginleşir, yalnızca ana kültürel unsurların korunması gerekliliği göz ardı edilmemelidir.

## GERÇEKLIK KAVRAMI VE SANAL GERÇEKLIK

“Gerçek” kavramı dünya tarihinde çeşitli alanlarda her daim tartışılan, üzerinde yoğunlukla düşünülen bir konu olmuştur. Daha önce bahsedilen “gerçeklik” kavramına dair arayışlar, toplumun genelinin üretimine/yaratımına yayılmıştı ama günümüzde teknolojiyle kurulan bağ sonucu gerçek ve gerçeklik kavramlarının yeni yapıları gündeme geldi. “Enformasyon Toplumu” genel olarak bilgisayar ve internet süreciyle başlayan “Elektronik Devrim” süreciyle birlikte ağırlık kazanarak bir oluşuma dönmüştür. Bu yeni dönemle birlikte özellikle iletişim teknolojilerinde meydana gelen yeni medya, gerçek kavramına yeni boyutlar kazandırmıştır. Bilgisayar tabanlı ortaya çıkan sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma

gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik gibi yeni gerçeklik tanımlarının ve yaklaşımlarının sonucunda bildiğimiz gerçeklik kavramı yeniden biçimlenerek “gerçek gerçeklik” tanımlamasıyla karşılaşmıştır.

Gerçek ve gerçeklik kavramlarının yaratılan bir şey mi yoksa zaten var olan bir şey mi olduğu, sonradan kurgulanmış yapay bir gerçeklik olup olmayacağı şeklindeki sorgulamalar, yeni gerçeklikleri düşündürücü bir biçim yaratmıştır. Ayverdi'nin (2010: 413-414) sözlüğünden özetle; eski Türkçede *kirtü* olarak kullanılan “gerçek” kelimesi “doğruluk”tan *kirtü+çe+ok > kirtüçek > kirtçek > girçek > gerçek* olarak evrilmiştir. Anlamları ise şöyle sıralanır; İnkâr edilmeyecek şekilde var olan, var olmuş bulunan, hakiki, vaki, reel; Aslı olan, uydurma olmayan, doğru, sahih; Bir şeyin benzeri, örneği veya taklidi değil kendisi durumunda olan, sahici, hakiki; Temel durumda olan, başlıca, asıl; Gerektiği gibi olan, taşınması gereken vasıfları taşıyan, aranan nitelikleri kendinde toplamış olan, halis; Olmuş vak’a veya hal, vakıa, realite; Doğru olan şey, doğru; Var olan şeyin niteliği, hakikat; Fikir, tasavvur ve tahayyül halinde değil fiili olarak var olan şey; Hakikaten, sahiden, hakikatte. Başka bir sözlükte ise sözcük; “*Varlığı kesin olan. Görüntüyle ilgili olana karşıt olarak şeylerle ilgili olan. Olasıya karşıt olarak varlığı gösterilebilir olan. Gerçek olan etkin bir biçimde verilmiş ya da sunulmuş olandır, varlığı araştırmayı gerektirmeyen*” (Timuçin, 1998: 96) şeklinde açıklanmıştır. Bir felsefe sözlüğünde; “*gerçek*” terimi *bilenden, bilinçten, insan tekinden bağımsız olarak kendi başına var olabilen kendilikler için kullanılmaktadır*” (Güçlü vd 2008: 594) denilmiştir. Fizik alanındaki açıklamaya (Hançerlioğlu, 2000: 594) göre kısaca; gerçek, saltık ve soyut değil, bağıntılı ve somuttur. Fizik dilinde herhangi bir şeyin gerçek niteliği olmasa da bu, metafiziğin yorumladığı gibi *gerçek* yoktur anlamında değil, *gerçek* bağıntılıdır anlamına gelir, denmiştir. Hiçbir kavramın tek başına ışığı açıklayamadığı ama birçok kavramın birbirlerini tanımlayarak hep birlikte ışığı açıklayabildikleri dolayısıyla hiçbir kavramın bu açıdan gerçekliği yansıtamadığı ancak birçok kavramı bağıntılı olarak ve birlikte yansıtılabildikleri örneği ile bağıntılı olma durumu açıklanmıştır.

Aslında günlük dilde ifade bulan gerçek ve gerçeklik kavramlarının karşılığı; tüm duyularla hissedilen, bilinen fiziksel ortamdır. Ama günümüzde yaşamın neredeyse tamamını içine alan teknolojik ortam ve yaşam biçimine denk düşen unsurların bu ortam içine aktarılabilmesi, uyarlanabilmesi; ikincil bir dünya (sanal dünya) yaratarak yeni gerçeklikler kazandırmıştır. Türk (2014: 15), felsefi açıdan gerçek kavramının düşüncede var olan ya da düşünülmüş şeylere karşı anlamda var olan, düşünülmüş, hayal edilmiş olanın dışında mevcut olan anlamına geldiğini ifade etmiştir. Tasarım ve imgelemden bağımsız olarak var olanların gerçek olarak ileri sürüldüğü gibi, bunu olanaksız görme ve gerçekliği tasarımların parçası olarak değerlendiren eğilimlerin olduğunu da eklemiştir. Gerçeklik kavramının ise gerçek olarak var olan şeylerin tümü olduğunu belirtmiş “*Gerçeklik, düşünülen, tasarımılanan ve imgeleyenlerin aksine, gerçekte var olan ve varlığı algılamadan bağımsız olan olgulardır. Gerçek veya gerçeklik bilinçten, düşünceden ve kurgulanmış olandan bağımsız olarak vardır.*” (Türk, 2014: 15) demiştir. Dolayısıyla gerçek ve gerçeklik kavramlarını fiziksellikte var olanlar olduğu gibi tasarımsal, imgesel olarak da var olabileceği şeklinde çift yönlü bir yaklaşımla ele almıştır.

Teknolojik açıdan belirlenen yeni gerçeklik yaklaşımlarını ayırt etmek için “gerçek gerçeklik” kavramını en temel haliyle; somut ve dokunulabilir biçimde belirlemek gerekir. Ancak yine de bu kavramın zihne yansıyan, zihinde üretilebilen, hissedilebilen, duyumsanabilen tarafları olduğunu da unutmamak gerekir. “*Çünkü insan, bilincini ve bilgisini kullanarak gerçeklik alanında değişiklikler yapabilir. Modern teknoloji sayesinde kullandığımız aletler hem bilincin ürünüdürler hem de bilincin dışındaki doğayı etkileyerek gerçeklik alanını değiştirmişlerdir. Bu bakımdan “bilinç ile bilinç dışı iç-içe geçmiş, birbirlerini dönüştüren alanlardır*” (Berkmen, URL 2) Teknolojik araçlarla gerçeğe çok yakın tasarlanan, kullanıcıyı içine alan yapay ortamları da gerçeklik kavramına dahil etmek gerekmiştir. Sanatsal açıdan da bakıldığında, insan yapımı olarak kurgusaldır, izleyiciyi içine alır zihinde başka bir gerçeklik yaşatır, ama insan yapımı olsa da gerçek olmadığını söyleyemeyiz. Hem bilincin hem bilinç dışının izlerini taşıyan, tasarımlardır. Var olmadıklarını, gerçekliğin dışında kaldıklarını ifade edemeyiz. İleri teknolojiye yansısına bakıldığında sadece üretim ortamı ile araçlar değişmiş ve gelişmiştir. Bu kapsamdaki sanat eserleri fiziksel ortamdan tamamen bağımsız değildir ama fiziksel ortama tamamen bağlı da değildir. Fiziksel ve sanal birbirine bağlanmış, birbirlerini desteklemekte ya da birbirlerine yardımcı olmaktadır.

Sanal gerçeklik kavramı; yeni gerçeklikler çatısı altında kullanıcı ve uygulayıcılarla buluşmuştur. İnsanların yeni dünyalar keşfetmeye dair merak ve arayışları teknoloji ekseninde hayat bularak simülasyon ortamlarının gündeme gelmesini sağlamıştır. Zaten insan, her zaman hayal gücünün yansısını kendi döneminin imkanlarıyla var olan araçlar kapsamında somutlaştırma eğiliminde olmuştur. Sanat ise bu konuda önemli bir ifade aracı konumundadır. Farklı dünyalara dalma isteği, fiziksel dünyadakine en yakın örneklerin nasıl bulunabileceği konusunda araştırmaları gerektirmiştir. Zihinsel tasarımların somutlaşırken fiziksel dünyadaki algıya nasıl daha çok yaklaşılabileceği irdelenmiştir. Bilgisayar ve internet teknolojisi; “sanal dünya”yı yaşama katmıştır.

Sanal dünya, fiziksel dünyaya alternatif arayışlar karşısında vücut bulmuştur. *“Sanal olanı gerçek, fiziksel, doğal ya da malzeme ile karşılaştırmanın ötesinde, teknoloji gelişmiş öğrenme alanında, sanal bir simülasyon deneyimi tanımlamak için kullanılır. Bu, neredeyse gerçek olan, var olduğu algılanan, ancak ekranın ötesinde fiziksel özelliklere sahip olmayan bir şey hissi verir.”* (Girvan, 2018: 1092) Sanal dünya ise; *“avatar olarak temsil edilen sakinlerin yaşadığı ve şekillendirdiği paylaşımlı, simüle edilmiş alanlardır. Bu avatarlar, o zamanlar dünyayı paylaşan bir anlayış geliştirdiğimiz, hareket ettikçe, nesnelere etkileşime girip başkalarıyla etkileşimde bulunduğumuzda bu alanla ilgili deneyimlerimize aracılık ediyor.”* (Girvan, 2018: 1099). Kısa bir tanımlama ile aslında sanal dünyanın ikincil bir dünya yarattığı, bir dünya ve hayat simülasyonu verdiği ifade edilebilir. Sanal gerçeklik ise; *“gerçeği taklit eden ve başa takılan ekranlar, dokunsal eldivenler, hareket izleyicileri ve sensörler gibi belirli etkileşim aygıtları tarafından bu yaratıcı dünyadaki kullanıcı etkileşimi sağlayan bilgisayar tarafından oluşturulan bir arayüzdür.”* (Buzjak ve Kunica, 2018: 111) *“Sanal gerçeklik, duyularımıza, gerçekten oradaymış gibi deneyimleyeceğimiz şekilde sunulan sanal bir ortamın yaratılmasıdır.”* (Scales, 2018: 68) Sanal gerçeklik ortamında fiziksel dünyaya karşılık yaratılan ikincil bir alan olan sanal dünyaya daldırma deneyimi yaşanır.

Özetle sanal gerçeklik, deneyimleyicinin fiziksel ortamından tam ya da kısmi biçimde soyutlanarak bilgisayar programları aracılığı ile kurgulanan ortamdaki başka bir boyuta geçtiği modellemedir. Sanal gerçeklik ortamında fiziksel dünyanın ve ona ait birtakım verilerin birebir benzetişimi de yapılabilir, hayal gücü kapsamında oluşturulan fiziksel ortamda karşılığı olmayan ortamlar da yaratılabilir. Böylece deneyimleyen kişi, belirlenen süre boyunca kurgusal bir dünyada gerçekliğin başka bir boyutunu yaşar.

## **SANAL GERÇEKLIK KAPSAMINDA SANAT**

Uygulama alanları ve kullanım bakımından günümüzde daha geniş bir ivme kazanmasına rağmen sanal gerçeklik sistemlerinin başlangıcı 1900’lerin başlarına kadar gitmektedir. Tam olarak sanal gerçeklik olarak ifade edilemese de eğlence amaçlı stereoscope, sensorama gibi cihazlar icat edilerek üç boyutluluğa yakın deneysel çalışmalar yapılmıştır. Daha dikkate değer sanal gerçeklik uygulamaları başlarda askeriye için icat edilen cihazlardı, ardından akademiye yayıldı sonra da büyük şirketlerin alanına girdi. Yazılımlar ve donanımlar geliştirildi, bireysel kullanım kolaylığı ve öncesine göre daha uygun fiyatlandırmalar yapılarak son kullanıcıya kadar ulaştı.

Sanal gerçeklik teknolojisi günümüzde tasarım, sanat, eğlence, eğitim, sağlık, gibi oldukça fazla alanda kullanılmaktadır. *“Sanal gerçeklik gözlüğü, kullanıcı bireyi tamamen yeniden üretilmiş sanal bir ortama aktarmaktadır. Kulaklık ve algı cihazlarıyla desteklenen bu gözlükler kullanıcıya yeni bir ortamda olmayı ve kendi gerçekliğinden soyutlanmayı vaad etmektedir.”* (Yengin ve Bayrak, 2017: 109) VR fiziksel dünyaya alternatif bir ortam sunması; kullanıcıyı tamamen içine alması (daldırma), etkileşim olanağı, fiziksel ortamdan izole olunabilmesi ile kullanıcı için çekici olmuştur. Örneğin; bir filmi izlemektense o filmin içerisinde yer almak, günümüzde yok olmuş tarihi bir yeri oraya ışınlanmış gibi gezmek, soğuk bir kış günü gözleri kapatıp sıcak bir yaz gününü hayal etmektense sanal gerçeklikte o yaz gününü (ortam bakımından) yaşamak, evden çıkmadan ormanda koşmak gibi istenilen bir yerde spor yapmak, dünyanın herhangi bir yerindeki sanat galerisini, müzeyi gezmek, dünyanın herhangi bir yerindeki konseri gerçekten oradaymış gibi izlemek, emlakçıda sunulan evleri fotoğraf ve videolardan değil de önce sanal gerçeklik uygulamasında gezmek gibi bir çok şey sayılabilir. Öte yandan sanal gerçeklik yapay, kurgulanmış bir ortam olduğu için fiziksel kurallara ve sınırlılıklara, bilindik doğa yasalarına uymak gerekmez. Yıldızlara çıkmak, uçmak, ateşlerin içinden geçmek, denizin derinliklerinde yürüyüş yapmak, ayda gezmek gibi hayal gücü kapsamında birçok doğaüstü, masalsi atmosfer deneyimlenebilir. Pan ve Hamilton’a (2018: 399) göre gelecekte, VR ekranları daha kaliteli ve

daha giyilebilir hale geldiğinde, daha geniş çeşitlilikte dokunsal aygıtlar mevcut olduğunda, sanal karakterleri kullanan daha fazla deney sürükleyici VR alanına gitmelidir.

İleri teknoloji ya da daha özelden sanal gerçeklik teknolojilerinde diğer bir yön ise, kullanıcının aktifleşmesidir. Televizyon, bilgisayar ve cep telefonları gibi araçlarda her zaman arada bir ekran vardır. Sınır olarak belirlenen ekranın içerisinde gerçekleşenler ve ekranın dışındaki fiziksel gerçekliğimiz. Kullanıcı pasiftir, sunulanı izler. Ancak sanal gerçeklik uygulamalarında ekran -gözlüğü ekran olarak saymamalıyız, çünkü sanal ve fiziksel arasında bir ayrım yaratmaz tersine bir taraftan diğerine geçiş aracıdır- olmadığı gibi fiziksel ortam da gözlemlenemez ve sanal ortamda hareket, dokunma gibi duyuların da eklendiği aktif bir kullanıcıya dönüşür. Bir çalışmada da kullanıcıların çevre gözlemcilerinden aktif katılımcılara dönüştüğü belirtilmiş “*sanal gerçeklik sisteminin mevcut araştırma ve uygulamasında görsel, işitsel ve dokunsal daldırma gerçekleştirilmiştir, ancak tat algısı, koku algısı ve mekanik algı teknolojisi hala araştırmacıların daha fazla çaba göstermesine ihtiyaç duymaktadır*” (Lv, 2019: 4) denilmektedir. Tabii ki teknolojinin gelişim hızı göz önünde bulundurulduğunda bu eksikliklerin de giderileceği öngörülebilir. Ancak bu noktada Debord’un (2019: 1, 45, 122) “*Dolaysızca yaşanmış olan her şey, yerini bir temsile bırakarak uzaklaşmıştır. Gösteri, öyle bir birikim aşamasındaki sermayedir ki imaj haline gelir. Gerçek yaşam olarak temsil edilen şey, aslında sadece daha gerçekçi bir hale gelmiş gösteri yaşamı olarak ortaya çıkar*” şeklindeki sözlerine eğilmek gerekir. Böylece temsilin hiper boyuta evrilmesi; bir gösteri dünyası olarak algılanabilir. Gösterinin içerisindeki insan ise izleyici sandalyesinden kalkıp sahnede yer alan bir karakter olarak oyunca bir yapı ile çevrelenmiştir. Bu durumda katılımcının sadece aktif bir rol üstlenmesi ile salt “izleme” edimi yitirilirmiş ve eğer yitirilirse bu edimin yerine neyin koyulması gerektiği düşünülmelidir.

Sanatsal açıdan sanal gerçeklik teknolojisine eğilmek gerekirse; sanatçının düş gücünü genişlettiği ve imgelemine daha gerçekçi formlarda üretebildiği, boya, tuval, heykel yapım malzemeleri ya da akla gelebilecek herhangi bir sanat türünün malzemelerinin tek bir ortamda olması, atölyeye gerek duyulmaması, sanal olarak internette her ortamda paylaşılabilmesi, fiziksel olarak da 2 ya da 3 boyutlu çıkış alınabilmesi, taşıma kolaylığı, etkileşim imkanı, tasarım uygulamaları konusunda zenginlik gibi çeşitli özellikler sayılabilir. Bunların yanı sıra resim, animasyon, illüstrasyon, heykel gibi birçok sanat türüyle kaynaştırılmış melez eserler de oluşturulabilir. Daha çok teknik bilgiye ihtiyaç duyulması ile sanatçı olmayan bir kullanıcı bile teknik bilgisi çerçevesinde eser olarak nitelendirilsin, nitelendirilmesin bir şeyler yaratabilir. Bu durumda üretici ve tüketici ayrımı silikleşir. Deneyimleyici de hem üretici hem tüketici olabilir.



**Resim 1:** Sanal Gerçeklik Sanatçısı Anna Zhilyaeva (URL 3)

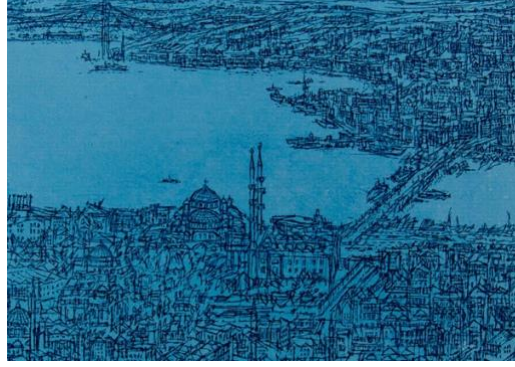
Sanatçı Anna Zhilyaeva, geleneksel resim ve heykel yapma becerilerini, sanal gerçeklik ortamında pratiğe dökmektedir. “Boyalı bir heykel” olarak adlandırdığı üç boyutlu dinamik sanat eserleri üreten bir sanatçı olarak Tilt-brush, Masterpiece ve Anim VR gibi yazılımları kullanarak bilgisayar grafikleriyle birleştirerek uygulamalar yapmaktadır. (URL 4) Sanatçıların sanal gerçeklikte ürettikleri eserleri video olarak yayımlayarak aynı zamanda bir “video art” ya da yapılaş anında izleterek “performans sanatı” yaptıkları söylenebilir. Yaratılacak eserin içerisinde yer almanın düş gücünü besleyeceği, istenildiği kadar çok düzenlemeye ve geri almaya olanak verilmesiyle hataların minimuma indirileceğini söylemek yanlış olmaz.





**Resim 2:** Sanal Devrim Devrim Erbil (URL 5)

Muse VR adlı sanal gerçeklik kuruluşu, sanatçı Devrim Erbil'in eserlerini sanal gerçeklik ortamına uyguladı. İlk kez İstanbul 42 Maslak Art!SPACE Galleries'te 2018 yılında sergilenen projede, izleyiciler Erbil'in eserlerinin içinde üç boyutlu olarak gezme olanağı yakaladılar. Tanıtımda "sergide, şehrin silüetini oluşturan birbirinden mühim tarihî binalar, içinden geçebilecek kuşatıcı ve rengârenk bir görsel dile bürünüyor" ifadeleri yer aldı. (URL 6) Böyle yöntemlerle resim sanatı izleyicisi, resmin salt (pasif) bir izleyicisi olmaktan çıkarak esere katılan aktif bir role geçer. Bu şekilde gerçeklik kavramı, fiziksel bir eserin içine sanal bir biçimde girme olanağı ile yeniden işleme alınır. Düşünülen, tasarımılanan bir oluşum (sanat eseri) kendisini sanal dünyada gerçeklik temsili olarak algılatır. Duyular, tablodaki imgelerin gerçekten var olduğuna algısal boyutta inanır.



**Resim 3:** Sanal Devrim Devrim Erbil (URL 7)

Sanal Devrim adlı sanal gerçeklik sergisi "*bu teknikle izleyici elindeki kontrolleri kullanarak 3 boyutlu ve kuşatıcı İstanbul hikayesinin içinde dilediği gibi yürüyebilecek ve hareket edebilecek*" (URL 8) şeklinde bir açıklama ile tanıtılmıştır. Deneyimleyicinin kendi yönünü belirleyebilmesi; sabit bir yerde durarak bakmasından daha gerçekçi bir sanal daldırma olarak nitelendirilebilir.

Bu teknoloji sanat üretme ortamı dışında sanatın sergileme ortamı olarak da çeşitlilikler barındırmaktadır. Sanal gerçeklik ortamında üretilmiş işlerin sergilenebileceği fiziksel bir sanat galerisi, ya da yine sanal bir sanat galerisi olabilir. Fiziksel ortamda var olan veya hiç var olmayan bir sanat galerisi ve/veya müze sanal gerçeklik ortamında yaratılabilir. Bu durumda kullanıcı için galeri veya müze bulunduğu yere taşınan seyyar bir modüle bürünür. Sanat insanların ayağına kadar gelmiş olur. Ancak diğer açıdan değerlendirildiğinde bu kadar kolay ulaşmak sanatın aurasını, çekiciliğini zedeleyebilir, yoğun bir enformasyona maruz bırakabilir. Yine de kültürel gelişim olgusu için ulaşım konusu değerlidir. Başka bir açıdan gerekli olduğu da söylenebilir. Toplum, kültür, sanat üçlemesine bakıldığında; her birinin birbiriyle uyum içinde olduğu açıktır. Dolayısıyla "Enformasyon Toplumu"nun yaşandığı bir dönemde elektronik çağ insanı, teknolojiyi yaşam biçiminin neredeyse ayrılmaz bir formuna dönüştürmüş ve bu şekilde elektronik bir kültür oluşmuştur. Sanatın ve sanatçının da ilerlemesi, çağdışı kalmaması için yeni yönelimlerden beslenmesi, uygulanabilir olanları kendi bünyesine katması kaçınılmazdır.

## SONUÇ

İnsanlar her zaman kendi dönemlerinin, coğrafi özellikleri, ekonomik düzeyi, siyasal ortamı gibi unsurlar çerçevesinde kendi gerçekliklerini yaşamışlardır ve yine her zaman var olan gerçekliklerden sıyrılarak farklı gerçeklik, farklı dünya arayışlarına girmişlerdir. İlkel topluluklarda bu arayış; inanç



sistemlerinde, masallar, efsaneler, mitlerle yaşanmış; kurgusal düzlemin somutlaştırılması da mağara duvarlarına yansıtılarak ifade edilmiştir. Tarım toplumu dönemlerine denk gelen zamanlarda el emeği, el ürününün önemi sanatta biriciklik kavramıyla özdeşleşmiştir. Sanat, sanatçının tekelindeki üretimle sınırlandırılmış olsa da gerçeklik arayışlarının dışavurumları çeşitli sanat akımlarında da ele alınmıştır. Sanayi toplumu sürecindeki teknolojik gelişmeler yaratım olanaklarını artırmakla birlikte her alanda olduğu gibi sanatta da -niteliği tartışılır olsa da- üretim fazlalığını getirmiştir. Herkesin sanat üretebilme özurlüğü, geniş bir yelpazeye yayılarak; gerçeklik arayışındaki katmanlar, yaratımlar sanatçı kitlesinden toplumun her bireyine kadar yayılmıştır. Elektronik devrimin (Enformasyon Toplumunun) başat belirleyicisi olan bilgisayar ve internet, dünyada küresel bir bağlantı oluşturmuştur. İnsanların yeni gerçeklik arayışları, farklı dünyalara dalma eğilimleri iletişim teknolojisinin getirdiği yenilikler ve bilgisayar tabanlı sistemlerde çeşitlenmiştir. Dünyada yerelliklerden ayrı ortak bir kültür inşa edilmiştir ve bu ortak kültür aynı zamanda ortak bir sanat diline yansımıştır. Elektronik medyayı günlük yaşam rutinine alan insan, yoğun tüketime yönelen üreticiler; tüketime çığır açıcı bir biçime dönüşmesini sağlamışlardır. Yaşamın neredeyse tüm alanları bilgisayar tabanlı sistemlere geçmiştir. Sanat da bilgisayar tabanlı sistemler içerisinde yer edinerek yeni uygulama ve paylaşım olanakları bulmuştur.

Elektronik sistemler, farklı dünya arayışları, bilgisayar yazılımları ve donanımlarıyla üretilen yeni gerçeklik anlayışlarını ortaya çıkarmıştır. Tarihsel süreç boyunca her daim sorgulanan, tartışılan, çeşitli açıklamalar getirilen “gerçeklik kavramı”, yeni gerçeklik sistemleri ile yeniden yaratılmış/kurgulanmıştır. Yeni gerçeklik sistemleri arasında yer alan sanal gerçeklik, fiziksel dünyanın benzetimini ya da ondan bağımsız, kurgusal yeni gerçeklik yaratımlarıdır. Sanal gerçeklik teknolojisinde sanat, uygulayıcıya ve kullanıcıya oldukça sınırsız deneyimler kazandırmıştır. Ancak bir olgunun sınırsızca genişlemesinin en sonunda onu yok edebileceği göz önünde bulundurularak önemlerin alınması, belirli koruma kısıtları getirilmesi gerekmektedir.

#### KAYNAKÇA

- Adorno, Theodor W. (2014) *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aktaş, Celalettin. (2007) “*Enformasyon Toplumu Bağlamında Türkiye*”, Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi. (1)1 s.181-193.
- Alvin, Tofler. (1981) *Üçüncü Dalga*, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Ayverdi, İlhan. (2010) *Misalli Büyük Türkçe Sözlük*, İstanbul: Kubbealtı Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2013). *Tüketim Toplumu* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bozkurt, Nejat. (1995). *Sanat ve Estetik Kuramları*, İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Buzjak, Domagoj. ve Kunica, Zoran. (2018) “*Towards Immersive Designing Of Production Processes Using Virtual Reality Techniques*” *Interdisciplinary Description of Complex Systems* (16)1. s.110-123.
- Debord, Guy. (2019). *Gösteri Toplumu*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları 9. Basım.
- Girvan, Carina. (2018) “*What is a Virtual World? Definition and Classification*”, *Education Tech Research Development*, c.66. s.1087–1100.
- Güçlü, Abdülbaki. Uzun, Erkan. Uzun, Serkan. Yolsal, Ü. Hüsrev. (2008) *Felsefe Sözlüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Hançerlioğlu, Orhan. (2000) *Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar*, c.2 (E-I), İstanbul: Remzi Kitapevi.
- İSMEP Rehber Kitaplar, (2014), *Kültürel Mirasın Korunması*. [https://www.ipkb.gov.tr/e-kutuphane/kulturel-mirasin-korunmasi\\_65/](https://www.ipkb.gov.tr/e-kutuphane/kulturel-mirasin-korunmasi_65/) Erişim Tarihi: 20 Şubat 2018.
- Lv, Zhihan. (2019) “*Virtual Reality in the Context of Internet of Things*”, *Neural Computing and Applications*.
- Pan, Xueni. ve Hamilton, Antonia F. de C. (2018). “*Why and How to Use Virtual Reality to Study Human Social Interaction: The Challenges of Exploring a New Research Landscape*” *British Journal of Psychology*, (3)109, s. 395-417
- Sağlamtimur, Zuhale. (2010) “*Dijital Sanat*”, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (10)3, s. 213-238.
- Scales, Tim. (2018) “*The Reality from Virtual Reality*”, *International Journal of the Academic Business World*. (12)2. s.67-68.
- Tanrıöver, Oylum. Kırılı, Serkan. (2015) “*Global Köy Ve Kültürel Emperyalizm: Küreselleşme Bağlamında Enformasyon Toplumu Bakış*”, *E-Journal of Intermedia*, (2)1 133-142.
- Timuçin, Afşar. (1998) *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: İnsancıl Yayınları.

- Torun, İshak. (2003). “*Endüstri Toplumu’nun Oluşmasında Etkili Olan İktisadi ve Sina-İ Faktörler*”, C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, (4)1, s.181-196.
- Türk, Mehmet Sezai. (2014) “*Medyanın Gerçeklik İnşası ve Gerçeklik Algısı*”, Düşünce Dünyasında Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi, s.28.
- Yengin, Deniz ve Bayrak, Tamer. (2017). “*Sanal Gerçeklik VR*”, İstanbul: Der Yayınları.
- Yılmaz, Ensar. (2010). “*Sanayi Toplumunda Sanatın İşlevselliği*”, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. (9)33 s.334-347.

#### İNTERNET KAYNAKLARI

- URL 1: Aydın, Salih. “*Tarım Toplumu Üzerine*”,  
[https://www.academia.edu/36766949/TARIM\\_TOPLUMU\\_%C3%9CZER%C4%B0NE](https://www.academia.edu/36766949/TARIM_TOPLUMU_%C3%9CZER%C4%B0NE) Erişim Tarihi: 5 Ocak 2020
- URL 2: Berkmen, Haluk. “*Gerçeklik ve Gerçek*”, <http://www.halukberkmen.net/yazilar.php> Erişim Tarihi: 19 Nisan2019
- URL3: <https://main-designyoutrust.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/08/12-3.jpg?iv=78> Erişim Tarihi: 19 Şubat 2020
- URL 4: <https://main-designyoutrust.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/08/12-3.jpg?iv=78> Erişim Tarihi: 20 Şubat 2020
- URL 5: <http://www.eskisehirliyiz.biz/haber/?sec=1&newscatid=6&newsid=130613> Erişim Tarihi: 19 Şubat 2020
- URL 6: <https://www.turkiyegazetesi.com.tr/kultursanat/542396.aspx> Erişim Tarihi: 20 Şubat 2020
- URL 7: <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/teknoloji-ve-sanatin-dogal-akisi-i-14630> Erişim Tarihi: 19 Şubat 2020
- URL 8: <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/teknoloji-ve-sanatin-dogal-akisi-i-14630> Erişim Tarihi: 20 Şubat 2020