

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Yeni Medya platformlarında sanal gerçeklik uygulamalarının geleceği ve bilim kurgu evrenindeki yansımaları

Virtual Reality applications' future in new media platforms & reflections in Science Fiction cinema

İlkan Devrim Dinç



Dr. Öğr. Gör., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Animasyon ve Oyun Tasarımı Anasanat Dalı, Türkiye,
e-mail: devrim.dinc@comu.edu.tr

Öz

Gerçeklik artık akıl almaz noktalara doğru gidiyor. Bundan yirmi sene önce insanlığın aklına hayaline sığmayacak teknolojiler hayatın her alanında ansızın beliriveriyor. Teknolojinin ilerleme hızında, insan algısının binlerce yıllık gelişim ivmesi hızlanmak zorunda kalıyor ve kimsenin de buna bir itirazı yok. Çünkü tarihte ilk kez manipüle edilemeyecek kadar şeffaf bir bilgi ve iletişim ağına sahip insanoğlu. Her ne kadar insanlığın büyük bir çoğunluğu hala binlerce yılın rehabetini üstünden atamamış olsa da yeni nesiller her geçen gün bilginin güvenilirliğini ve kaynakların şeffaflığını sorguladığı bir yapıya doğru ilerliyor. Eskiden gerçek, kontrol mekanizmalarının belirttiği bir gerçeklikte vuku buluyordu ve doğru onların doğru diye tabir ettiği bilgilerden oluşmaktaydı. Artık insanlığın kimsenin güdümüne girmesine gerek olmadığı varsayılabilir. Artık ulaşmak istenilebilecek her kitabın dijital bir kopyası internette bulunabiliyor. Artık dil öğrenmek isteyen herkes için onlarca farklı telefon uygulaması mevcut. Bütün bilimsel dergilerin dijital kopyaları sitelerinde arşiv olarak yayınlanmakta ve her şeyden öte herkesin cebinde küçük bir bilgisayar ve internet var. Her ne kadar bu olanakları kullanma oranı, sosyal medya kullanımına göre çok düşük olsa da gerçeklik algısı değişiyor. Artık bir şeyler öğrenmek, bir şeyleri değiştirmek, bir şeyleri düzeltmek isteyen insanın önünde hiçbir engel kalmadı. Artık sırf statüsü, ailedeki yeri, toplum içindeki önemi için insanlara saygı duymak zorunda kalınmamakta. Eğer bir kişi, bu saygınlığın altını dolduracak bilgi ve deneyime sahip değilse, onun yetersizliğini ortaya çıkarabilecek birçok kanıt bulmaya uygun bir platform olarak internet oldukça güçlü bir araç. Artık salt zorbalık çok zor karşılık bulacak, çünkü yakın zamanda gerçekliğin tanımı değişip, bütün insanlığın teknolojik bir aydınlanmaya ulaşması sağlanabilir. Bu aydınlanma için önemli bir araç olabilecek sanal gerçeklik uygulamaları ise bu makalenin ana konusu olacak ve bu teknolojinin gelecekte ne gibi gelişmelere varabileceğini bulgulamaya çalışacaktır.

Anahtar kelimeler: Sanal, Gerçeklik, Yeni, Medya, Sinema.

Citation/Atf: DİNÇ, İ. D., (2022). Yeni Medya platformlarında sanal gerçeklik uygulamalarının geleceği ve bilim kurgu evrenindeki yansımaları. *Journal of Arts*, 5(4): 223-233, DOI:10.31566/arts.5.4.04

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
İlkan Devrim Dinç
E-mail: devrim.dinc@comu.edu.tr



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

Reality is now going beyond human perception. Technologies that was unbelievable ten years ago are suddenly appear every aspect of human life. With the speed of technology nowadays, human perception's acceleration of development gets forcefully faster and nobody is against that. Because first time in the history, humanity has so transparent information and communication networks that can't even get manipulated so much. Even though most of the human race are still can't get rid of their lazyness that is coming from thousand of years of habits, new generations are moving towards safer and more transparent sources of information. Before reality was getting real in the hands of the control mechanisms and the truth was the things that they thought it is true. Now it can be thought that humanity doesn't have to get under anybody's control. There is a digital copy of any book on internet now. There are lots of applications for the people who wants to learn a new language. There are digital archives of every article in every journal and most important than everything that there is a little computer and internet in everybody's pockets. Even though the rate of using these sources is still limited to the usage of social media; the perception of reality is changing. Now there is no obstacles against the people who wants to learn, change or better things. Now there is no obligation to respect people only for their status, their place in the family or their importance in the society. If someone is not capable of support these status with their knowledge or experience, the internet is a very strong tool to get things more clear about everyone. Now pure tyranny will hardly find any place for itself, because soon the definition of reality can change and make people enlightened through tecnology. The main concept for this article is going to be the virtual reality Technologies that can eventually direct humanity to enlightenment. And finally the journey of this technology in future, will tried to be found.

Keywords: Virtual, Reality, New, Media, Cinema.

1. GİRİŞ

Gerçeklik insanlığın gözleri önüne çekilmiş bir perdedir. Her şey sadece insanlığın algısının zamanda ve uzamda el verdiği kadar gerçektir. Bir videonun içinde 360 derece hareket edilebilen bir gerçeklik yirmi sene önce kabullenilemezdi veya tuşları olmayan bir telefon, ekranına müdahale edilebilen bir televizyon tasarlanabileceği bundan yüz sene önce algılanamayabilirdi. Gerçek ve doğru farklı kavramlardır. Gerçek insan algısının el verdiği sınırlar dâhilinde kavramların algılanma seviyeleri olarak düşünülebilecekken, doğru; toplumsal yapıların içinde yaşadığı şartlara göre tasarladığı kurallar bütünü olarak kabullenilebilir. Gerçek insan algıladığı için ve algıladığı kadar gerçektir. Bugüne yüz yıl öncesinden bir insan getirilebilseydi "Matrix" (<https://www.imdb.com/title/tt0133093/>) filmindeki Neo karakterinin yaşadığı şaşkınlığı yaşardı ve "Bu gerçek olamaz!" derdi. Ve insanlıkta ona Morpheus karakterinin cevap verdiği gibi cevap verirdi; "Gerçeklik nedir ki?". Gerçeklik nedir ki, insanlık onu eğip bükmeye çalışıyor? Gerçeklik nedir ki, herkes ondan kaçtıkça daha da saplanmaya başlıyor?

Her geçen gün daha simüle edilmiş bir dünyada yaşanmaya başlanıyor. Gerçeklik her dakika daha anlamlı hale geliyor. Çünkü kaybolmaya başladı. Yakın gelecekte neyin gerçek neyin sanal olduğu ayırt edilemeyen iki farklı uzayda yaşayan bir insanlıktan söz etmek olası gözükmemektedir. Jean Baudrillard; simülasyon kuramının babası, bu konuyla ilgili şu soruyu soruyor;

Dünyayla birlikte hepimiz canlı canlı lânetlenmiş bir simülasyon hatta lânetlenmişten bile beter bir duyarsız caydırma evreni içine düştük. (Baudrillard, 2005: 22) Nihilizm ise yıkım yerine açıklaması kolay olmayan bir simülasyon ve caydırma yöntemiyle bir gerçekliğe kavuşmuştur. (Baudrillard, 2005: 22) Tarihsel açıdan bakıldığında aktif, şiddet yüklü bir hayal olan nihilizm, bir mit ve bir oyun sahnesi olma aşamasından bir saydamlık daha doğrusu yalancı bir saydamlık aşamasına geçmiştir. (Baudrillard, 2005: 22) Öyleyse kuramsal açıdan, nihilizmden geriye kalmış bir şeyler var mıdır? Bundan böyle hiçlikle ölümün bir meydan okuma, bir amaç olarak sunulabileceği yeni bir oyun sahnesinden söz edilebilir mi? (Baudrillard, 2005: 22)

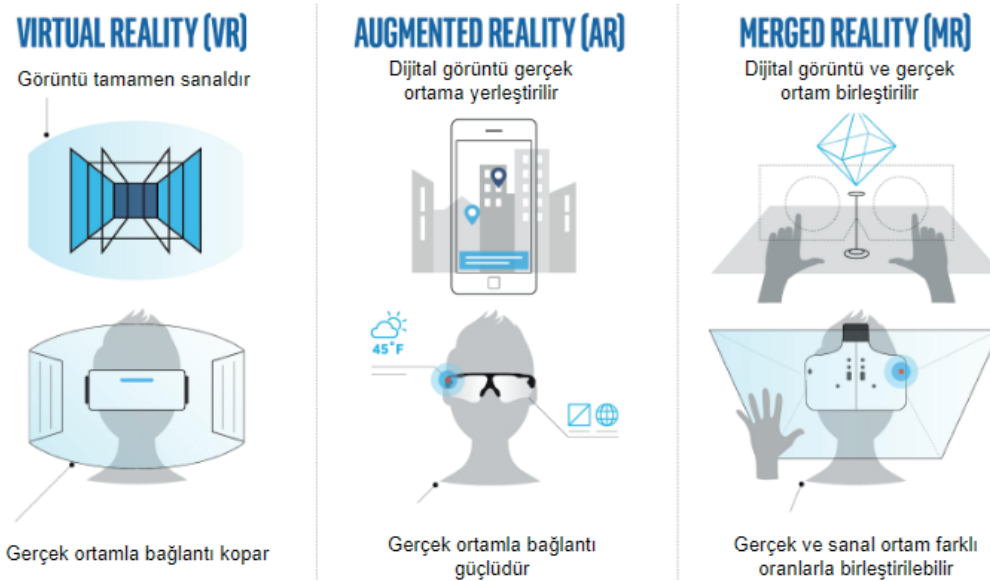
Ve cevap olarak, sanal gerçekliği yazarın önüne sunup, evet demek oldukça yerinde bir hareket olabilirdi. Tabi bu nihilizm daha pozitif bir yöne çevrilip, internetin oyun alanı gelişim ve değişim içinde kullanılabilir. Herkes benzer bir gelişim gösterme arzusuna kavuşacak gücü ve gereksinimi elde ettiğinde bütün bu dijital medya teknolojileri ve sosyal medya platformları içinde bulunduğu kaostan kurtulup düzenli, sistematik ve gelişime uygun yapılar ihtiva edebilecektir. Ne estetik ne cinsel bir inancımız var ama hala bunlara sahip olmayı öğreniyoruz ve gerçek bir felaket olmayacak çünkü sanal felaket koşullarında yaşıyoruz. Hızla çoğalan aşırı şişen ama doğuramayan bir dünyanın bulantısı bu. (Baudrillard, 2005: 22) Bu bulantıya sebep olan kaotik hız ve tüketim, büyük ve güçlü doğurmalara sebep olabileceği bir sistematige sanal gerçeklik platformlarının farklı kullanımlarıyla erişebilir ve insanlık bu dönüşümden çok büyük karlar elde edebilecektir. Tabi kendi yetersizliklerinin ve zaaflarının kurbanı olmazsa. Sanal gerçeklik ve akabinde bu teknolojinin artırılmış gerçeklikle beraber kullanıldığı karma gerçeklik cihazları üretilmeye başlandı bile. Acer ve Windows yakın geçmişte bir araya gelerek bir "Mixed Reality" (<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality>) başlığı ve kontrol tutacakları geliştirdi. Bu başlığın ön tarafındaki kameralar odanın koordinatlarını tanımlayarak sanal gerçeklikle artırılmış gerçekliğin bir potada eritildiği ve kullanım süre-

si sanal gerçeklik gözlüklerine göre daha uzun zaman kullanım olanağı tanıyan bir cihaza dönüştü. Eğer bu teknoloji geliştirilirse, gün boyu bu gözlükle yaşamak bile mümkün olabilecektir. "Hiç gerçek olduğundan emin olduğun bir rüya gördün mü? Ya bu rüyadan hiç uyanamasaydın o zaman gerçek dünya ile rüya arasındaki farkı nasıl ayırt ederdin?" ([https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_(film))) Rüyalarda yaşanacak bir gelecek, gerçeklikte uyunacak bir geleceğe dönüştüğünde, insan hangisini simüle etmeyi seçecektir bilinmez ama bu teknolojinin insanlığa kısa vadede katacağı değer oldukça önemli olacaktır varsayılabilir.

1.1. Yöntem

Makalede yöntem olarak konuyla ilgili literatür taraması ile konunun genişletilmesi ve kavramla ilgili medya mecralarındaki örneklerin analizi kullanılacaktır. Konu makale bazında öncelikli olarak siber uzama ve ardından "VR" kısaltılmasıyla kullanılan Virtual Reality yani Sanal Gerçeklik teknolojilerine indirgenmiştir. Bu konuda uluslararası mecralarda yapılan film çalışmalarına ilgili videolar ve internet data bankları ele alınmıştır. Bu videolar konunun içerdiği altyapıyla uygunluk taşınması için teknolojinin kullanımına yönelik bilgiler içermesi gerekliliği düşünüldükçe seçilmiş ve bu bakış açısıyla irdelenip yeni medyada kapladığı alanla bağdaştırılmaya çalışılmıştır.

Şekil 1. Sanal, Artırılmış ve Karma Gerçeklik Açıklama Şeması.



1.2. Evren ve Örnekleme

Araştırmanın Evreni siber uzayı kapsamaya çalışıldığından ötürü çok geniş olmakla beraber makale belirli bir teknolojinin bir kavramla bağdaştırılması gereksiniminden türetildiği için konu medyada sinema ve sosyal medya mecralarının konuya uygun olan birkaç ürününe indirgenemeye çalışılmıştır. Aksi takdirde çok uzun çaplı bir çalışmaya tek bir ürün olarak yaklaşılması gerekliliği doğacağından bu yöntemle bir süreç olarak daha verimli ve etkileşimli bir çalışmaya girilebileceği varsayılmıştır. Bu nedenle çalışma büyük çaplı bir çalışmaya küçük adımlarla ulaşma girişiminden doğarak ilerleyebilecektir.

1.3. Veri Toplama Araçları

Konunun kökeninde siber uzayın olanakları ve insan doğasının kusurları yer aldığından dolayı oldukça geniş çaplı bir veri taraması yapılmak durumundadır. Verilere ulaşmak adına konuyla ilgili kitaplar, tezler, makaleler, web siteleri, haber kaynakları ve sosyal medya platformları hep birlikte taranmış ve taramaların ardından ulaşılan bilgiler bir araya getirilerek sosyolojik çıkarımlar üretilmeye çalışılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşmak adına belirlenen yöntem konunun en belirgin sonuçlara ulaştıracağı örnekleri bulgulamak ve varılmaya çalışılan noktayı netleştirmek üzerine kurgulanmıştır.

2. VERİLERİN ANALİZİ

Verilerin analizi, çalışmanın merkezinde yer alan sanal gerçeklik teknolojisinin sinema ve sosyal medya mecralarında kendine bir yer bulup bulmadığını sorgulamak adına belirlenen kimi film üreticilerinin ve sosyal medya yapılarının sosyolojik ve estetik girişimlerini sorgulayarak elde edilmeye çalışılacaktır. Bu anlamda istatistiksel bir veri üretiminden bahsedilemese de ürünlerin ve teknolojinin konuyla uygunluğu oluşturulmaya çalışılan kavramsal altyapıyı destekleyebilecek niteliktedir. Ana tema kendine medyada bir yer bulma amacıyla yapılan girişimlerin yeni medya platformlarında nasıl bir sonuca vardığını göstermek üzerine kurgulanmıştır.

2.1. Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik

Medya doksanların ortalarından bu yana, inter-

netin insanlık kültürüne dâhil oluşuyla beraber “yeni” ve kontrol edilemez seviyede bireysel bir noktaya taşınmıştır. Yeni medya, hem kullanım hem de üretim açısından, konvansiyonel olanın dışına çıkıp, gerçek ya da dijital ortamda kurgulanan, icra edilen ve deneyimlenen bütün medya bileşenlerinin birleşimi ve değişimi olarak düşünülebilecektir. Buradan yola çıkarak, dijital video ile kaydedilip bilgisayarda kurgulanan televizyon programlarından, üç boyutlu animasyonlara ve bilgisayarlarda yaratılan fotoğraf ya da illüstrasyonlara kadar bütün dijital ürünlerin de yeni medya içinde yer aldığı varsayılabilir. Sanal Gerçeklik uygulamaları da bu medya türüne dahil edilebilecektir. Yeni Medya ile birlikte artık içerik üretme yetisi sadece geleneksel medya kurumlarına değil, her kesimden birçok farklı yapıda kişi ve kurumlara da açık hale gelmiştir. “Farklı yeni medya uygulamalarının gelişmesiyle birlikte, profesyonel olmayan sıradan kullanıcılar içerik üretebilir ve bu içeriği dolaşıma sokabilir bir nitelik kazanmışlardır. Gerekli donanım, yazılım ve bilgiye sahip herkes İnternet üzerinden dilediği içeriği dolaşıma sokabilir durumdadır.” (Çomu, 2012: 4) İsteddiği içeriği, istediği şekilde üretmek bireylere yeni olanaklar sağlamış ve artık devletlerin kontrolünden belirli oranda ayrışabilen, oluşumlar olarak sosyal medya ağları kendi eğilimlerini ve yönelimlerini belirleyebileceği bir altyapıya erişmiştir.

Sanal gerçeklik ise; Sayısal verileri kullanarak, dijital bir simülasyon deneyimi sunan bu teknoloji günümüzde, sanal bir ortamda bir kullanıcının fiziksel varlığını simüle eden gerçekçi görüntüler, sesler ve diğer hisler oluşturmak için ya sanal gerçeklik başlıklarını ya da çoklu projeksiyonlu ortamları kullanmaktadır. (Ballı, 2021: 66) Çoğunlukla 3 boyutlu ortamlarda veya 360 derece kameralarla kaydedilen video çıktıları, simülasyonun içinde her yönden ortamın görülmesi işitilmesi ve ortamda istenilen yöne ilerlenmesine olanak sağlayabilmektedir. Farklı seviyelerde konfigürasyonlara sahip cihazlar aracılığıyla uygulanan teknoloji, gerçekliği sanallaştırdığı kadar, sanal ortamı da monitörlere oranla daha gerçekçi şekilde deneyimlenebilir bir hale sokmaktadır. Bu nedenle genel olarak; Sanal gerçeklik, bir teknolojiden ziyade bir tecrübe olarak, siber-uzaydaki görüntülerle karşılıklı

ve etkileşimli bir iletişimdir. (Bayraktar, Kaleli, 2007: 2) İnsan üretimi bir uzamda var olan sanal gerçeklik içerikleri gerek 3 boyutlu ortamda, gerekse videolardan üretilmiş olsun, en önemli nokta bu içerikle bireyin etkileşimli bir ilişki kurması ve bu ortamı etkileyebilmesidir. İçerik sağlayıcılar veya sanal gerçeklik uygulamasının bizzat kullanıcıları tarafından üretilen içerikler, eğitimden, sanata, tıptan, bilime kadar birçok açıdan kullanılabilir. (Bayraktar, Kaleli, 2007: 2)

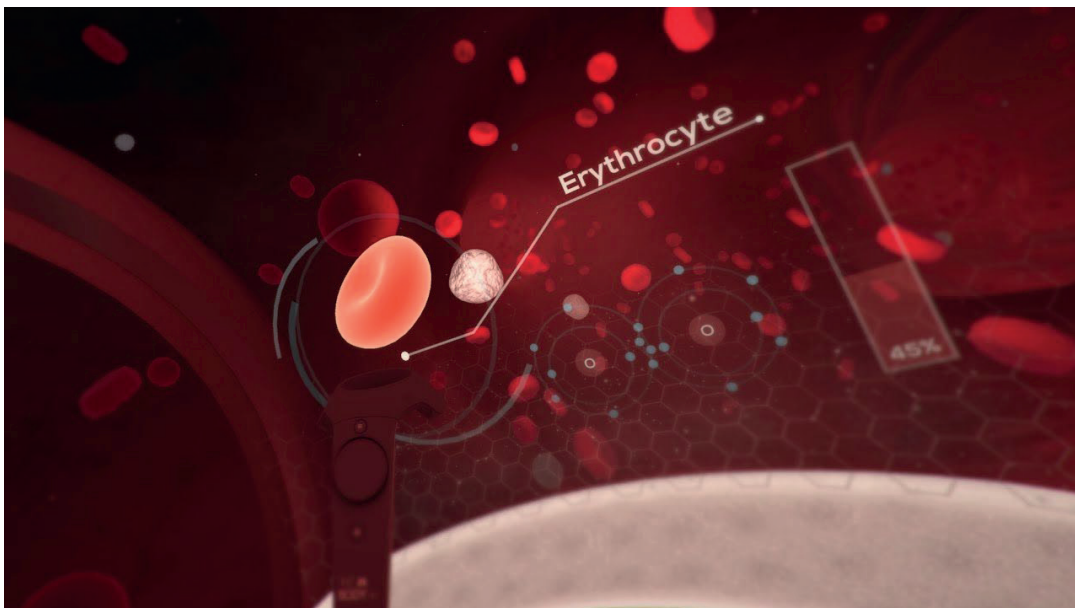
2.2. Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin Güncel ve Yakın Geçmişteki Teknolojik Kullanımları

Sanal gerçeklik teknolojileri yakın geçmişte, birçok şirketin çıkardığı ucuz ve kolay elde edilebilir sanal gerçeklik gözlükleri (<http://www.samsung.com/global/galaxy/gear-vr/>) aracılığıyla insanların kullanımına sunulmuştur. Mart 2015'te Youtube'un sunduğu bir özellik olarak 360 derece video teknolojisinin (https://en.wikipedia.org/wiki/360-degree_video), akıllı telefonlarla entegre olarak çalışabilen kolay elde edilebilir sanal gerçeklik gözlüklerinde kullanılmasıysa oldukça rahattır. Sanal gerçeklik 2 veya 3 boyutlu ortamda 360 derecelik bir hareket kabiliyetine izin veren bir gözlük aracılığıyla sanal ortamda gezilen bir uygulamadır. Telefon ekranında veya gözlük ekranında bakılan yön ve hareket aksı sanal ortamda aynı şekilde vuku bulmaktadır. Birkaç hızlı girişimin ardından farklı alanlarda yeni medya mecralarında üretimler

yapılmaya başlanmış ve bu teknolojinin çeşitli alanlarda hızlıca yayılması sağlanmıştır. Eğitim söz konusu olduğunda şu an mevcut olan modüllerden biri "The Body VR" (<http://thebodyvr.com/>) denilen platformdur. Bu platform, "sağlık sektöründe sanal gerçeklikle devrim yapma" savında olan bir yeni medya oluşumudur. Bu platform sayesinde insanlar hastalıklarıyla ilgili görselleştirmeleri sanki vücudun içinde geziyor gibi tahlil edebilmektedir. Hem sağlık profesyonelleri hem de daha genç yaşta öğrenciler için bir eğitim modülü olarak kullanılabilir. Tahliller için kullanılan görselleştirmeler hastanın sağlık geçmişine eklendiğinden dolayı gelecekte çıkabilecek sorunların daha net tanımlanabileceği bir altyapı kurmaktadır. Doktorların ve hastaların yüz yüze gelmeden tedavi hakkında görüşmeleri sağlanabilmektedir. Son olarak daha birçok özelliğinin yanında eczacılık ve sağlık teknolojileri alanında da görselleştirme ve eğitim adına kullanılabilir. (The Body VR, 2018)

Sosyal ağlarda ise şu an çok gündemde olan "AltSpaceVR" (<https://altvr.com/>) platformundan bahsedilebilecektir. Bu platform farklı birçok uzayın bir web sitesi üzerinden birleştirilmesiyle meydana gelmektedir. Siber uzamda yaratılan sanal karakterlerin, 3 boyutlu bir ortamda buluşup birçok farklı etkinlik yapmasına elveren bu platformda; oyunlar oynamak, otuz kişilik toplantılar yapmak, beraber bir video veya film izleme mümkündür. Şu an daha basit karakterleri

Şekil 2. The Body VR Aplikasyonu Ekran Görüntüsü.

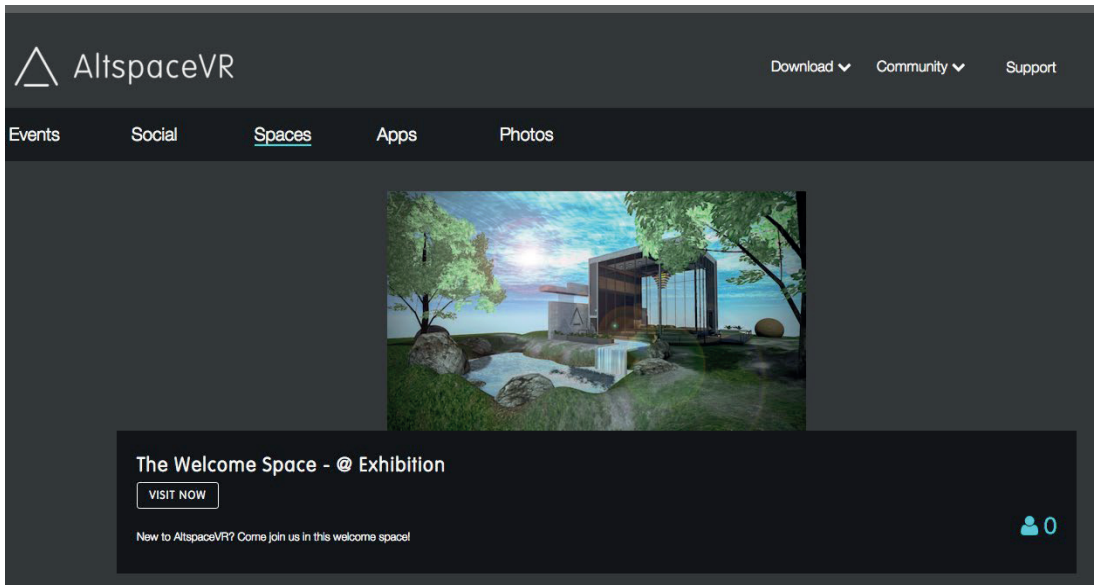


avatar olarak üretmeye elveren platform bunu belki de altyapı çalışmalarını güçlendirip daha gerçekçi bir yapıya bile getirebilecektir.

Sanat alanında ise dünyanın teknoloji devi Google sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak sanatsal organizasyonları kişilerin sanal gerçeklik gözlüklerine sığdırmayı başarmıştır. "Google Arts & Culture" (<https://artsandculture.google.com/>) uygulamasını kullanarak sanat eserlerine yüzde yüz yakınlıkla yaklaşmak, zamana, sanata ve hatta renk tonuna kadar aramalar

genişletilebilmektedir. Kişilerin kişisel Google hesabından giriş yapabildikleri uygulamalar, dünyanın birçok yerindeki müze, sergi salonu ve tarihi mekânı sanal gerçeklik gözlükleri aracılığıyla gezilip görülebilecek bir altyapıda birleştirmiştir. Sokak görünümünü teknolojiyle birleştiren mekanlar gezilebilmekte ve sanat eserleri görselleştirilerek videolara entegre edilmektedir. Sanatın ve kültürün de bu teknolojiye faydalanmak söz konusu olduğunda nasibini alıyor olmasının çok değerli olduğu düşünülebilir.

Şekil 3. Alt Space VR Sanal Uzak Seçim Menüü.



Şekil 4. Alt Space VR Sanal Uzak Toplantı Salonu.



Sanal ortamda insan gelişimine el veren daha birçok uygulama olmakla beraber, sanal gerçekliğin şu anki kullanım alanları bahsedilen alanlarda gelişmeye devam etmektedir.

2.3. Sanal Gerçeklik Teknolojilerinin Bilim Kurgu Evrenindeki Yansımaları

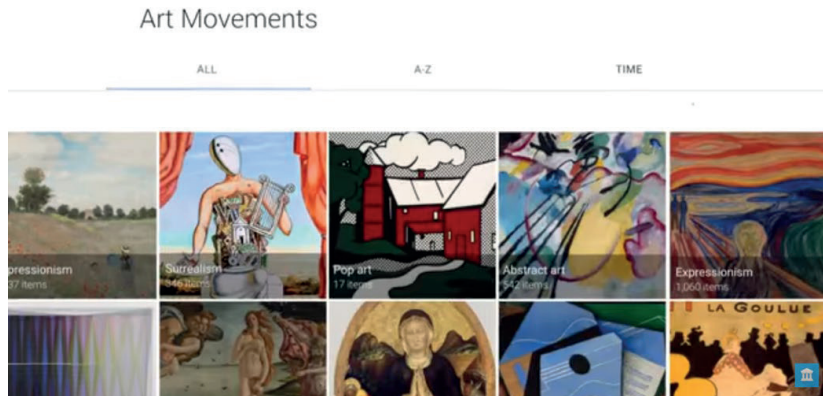
Birçok teknolojik gelişmeyi çok öncesinden hayal eden sanatçıların hayal güçleri bu konuda da geri kalmamış ve sanal gerçeklik teknolojisi insan hayatına yoğun bir şekilde dâhil olmadan çok önce ortaya çıkabilecekleri tahlil etmeyi başarmıştır. Sinemanın erken zamanlarından bu yana sanal gerçeklik teknolojisi ve rüya alanıyla ilgili filmler yapılmıştır. Rüya alanı sanal gerçeklik içinde kaybolunan alanlar için kullanılan bir terimdir. İngilizce de "Dreamscape" olarak geçer. Sanal gerçeklikle ilgili filmlerin birçoğu bu rüya alanı içinde kaybolmuş insanları resmeder. TRON (<https://www.imdb.com/title/tt0084827>), Avatar (<https://www.imdb.com/title/tt0499549>), eXistenZ (<https://www.imdb.com/title/tt0120907>) ve In-

ception (<https://www.imdb.com/title/tt1375666>) gibi bir çok bilim kurgu filmi bu rüya âlemini konu almaktadır. Aradaki sınırlar kaybolur ve gerçekte rüya iç içe geçer. Bu makalenin başlarında da oldukça net bir şekilde parmak basılan bu olasılık, sanatçıların hayal dünyalarında da kendine oldukça belirgin bir yer bulmuştur. Her ne kadar felsefi olarak bu sorgulamaya girmeksizin bu makalenin eksik kalabileceği düşünülse de ana tema olarak konunun teknolojik boyutuna ağırlık verilmesi tercih edilmiştir. Rüya alanı ile ilgili çok geniş bir felsefi ve sosyolojik irdeleme yapılabileceği gibi, bu makalede konunun teknolojik yönü incelenecek şekilde devam edilecektir. Bu nedenle seçilen filmler daha çok konuya teknolojik bir altyapı sağlaması adına taşıdıkları önem nedeniyle ayrıştırılmıştır. Öncelikli olarak Matrix filmi ele alınmalıdır. Jean Baudrillard'ın (https://tr.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard) ve William Gibson'un (https://tr.wikipedia.org/wiki/William_Gibson) fikirlerini bir potada eriten Wachowski kardeşler (https://tr.wikipedia.org/wiki/Wachowski_kardeşler)

Şekil 5. Google Arts & Culture Aplikasyonu Gezi Menüünde Taj Mahal.



Şekil 6. Google Arts & Culture Aplikasyonu Arama Menüünde Sanat Eserleri.



[org/wiki/Wachowski_Kardeşler](https://tr.wikipedia.org/wiki/Wachowski_Kardeşler)), tüm dünyanın makinelerle olan bağımlılıkları yüzünden onların kontrolü altına girdikleri bir gelecekte geçmektedir. Günümüzden yaklaşık iki yüz sene sonra insanlık yeraltındaki bir şehre sığınmış, atmosfer güneş ışınlarının giremeyeceği şekilde zarar görmüş ve makinelerin kontrolü altına girmiş bir hale bürünmüştür. Makineler güneşten alamadıkları enerjiyi, tarlalarda yetiştirdikleri insanların vücut enerjisinden elde etmek için onları üretiyor ve yaşamsal fonksiyonları sağlıklı bir şekilde devam edebilsin diye herkesin bir sanal avatarı olduğu bir gerçeklik yaratıp insanları orada yaşadıklarına inandırıyor.

Sanki günümüzde yaşayan herkes bir simülasyona mahkûm edilmiştir ve insanlık aslında iki yüz yıl sonrasında hapsedikleri karanlık bir yeraltı şehrine kitlenmişlerdir. Teknolojik olarak çok mantıklı gözükse de bu yapı, sanal gerçekliğin geleceğine dairse toplumda korku yaratılabilecek potansiyel içeriyor gibi düşünülebilir. Matrix birçok konuda insanlığın algısını zorlamış ve belki de bugün ulaşılan teknolojik yaratının gelişimine de ön ayak olmuş olabilir. Filmin insanı ulaştırdığı algı; gerçekliğin sınırlarının yok olmasına ve simülasyonun anlamının orta-

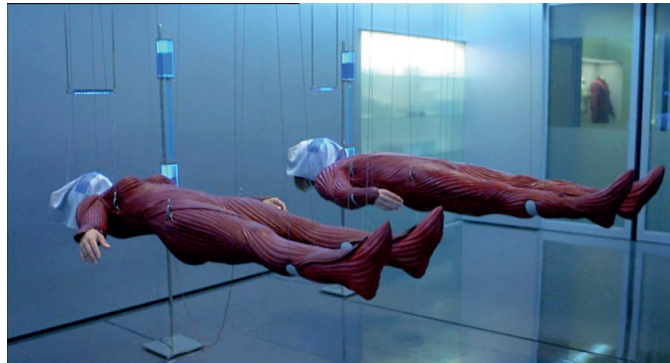
ya çıkmasına sebep olmuş olabilir. “Gerçeği nasıl tanımlarsın? Eğer hissedebildiğin şeylerden bahsediyorsan, koklayabildiğin, tadabildiğin ve görebildiğin, o zaman gerçek, basitçe beynine iletilen elektronik sinyallerdir.” ([https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_(film))) der Morpheus Neo’ya ve herkesin aklında “ya bizde bir simülasyonun içindeyse” şüphesini yaratır. Rüya alanında olunup olunmadığı bilinmez ama sanal gerçeklik teknolojilerinin sınırsızlığı Matrix filminde oldukça belirgin bir şekilde görülmektedir, şayet ki doğru ellerde, doğru şekillerde kullanılırsa.

Matrix’in ilk filminden bir sene sonra is Hintli yönetmen Tarsem Singh’in “The Cell” <https://www.imdb.com/title/tt0209958/>) isimli filmi ele alınabilecektir. Tıpkı The Body VR’da yapılmaya çalışıldığı gibi, bu filmde de sanal gerçeklik kullanılarak tıbbi müdahale yapılmaya çalışılmaktadır. İnsanların zihnini paylaşan bir psikiyatrin kişilere yardım etmesi konu edilmektedir. Aynı deneyimin iki kişi tarafından paylaşıldığı sanal gerçeklik uygulamasında psikiyatir kadın kişilerin hafızalarında ve hayal dünyalarında gezinerek onları iyileştirmeye çalışmaktadır. Filmin asıl çıkması ise, bir katilin son kurbanını kaçırap

Şekil 7. Matrix, Filminden Karakterler Sanal Gerçekliğe Bağlıyken Görülen Bir Sahne.



Şekil 8. The Cell, filminden karakterler sanal gerçekliğe bağlıyken görülen bir sahne.



nereye hapsettiğini bulması için görevlendirilen psikiyatrin, adamın hastalıklı ruh âleminde gezinme riskini almasıyla başlar.

Sağlık, psikoloji ve ceza hukuku gibi birçok alanda karşılık bulabileceği varsayımıyla kullanılan sanal gerçeklik teknolojisi, görsel olarak güçlü ve sembolik olarak zengin bir film üretilmesine olanak sağlamıştır.

Son olarak bu sene vizyona giren ünlü yönetmen Steven Spielberg'ün son filmi "Ready Player One" (<https://www.imdb.com/title/tt1677720/>) ele alınabilecektir. Aynı isimli romandan çevrilen film, yakın gelecekte tüm insanlığın sürekli sanal gerçeklik teknolojilerine bağlı bir şekilde yaşamayı seçtiği bir gerçeklikte geçmektedir. Sanal uzay tek bir gerçeklikte bütünleşmiş ve herkes istediği karaktere bürünebilmiştir. Herkesin takma bir ismi ve kafasında yarattığı tipi temsil eden bir avatarı vardır. Toplantılar, oyun turnuvaları, alışveriş, dans etkinlikleri, cihaz ve makine tasarımları ve daha birçok konu filmde resmedilen sanal uzayda geçmektedir. Dünyanın her yerinden herkes tıpkı AltSpace VR sitesinde olduğu gibi buluşup birlikte vakit geçirebilmektedir. Bu sistemi yaratan kişi ise öldükten sonra şirketini, kendi gizlediği kuralları ve anahtarları bularak, tasarlanan oyunu ilk bitiren kişiye vadedmiştir. Böylece kapitalist para babalarıyla, birkaç cesur geç kafa kafaya gelip, büyük ödülü yani dünyanın en değerli şirketini elde etme sa-

vaşına girişmişlerdir.

Film her ne kadar çok büyük bir bütçe ve çok güçlü bir görsel efekt ekibiyle çekilse de naif bir film olarak düşünülebilir. Çünkü her şeyi para, güç ve teknolojiyle çözmeye çalışan büyük güçler, bir grup genç arkadaşın iş birliğiyle onları alt edebileceğini göstermeye çalışmıştır. Buradaki belki en büyük nüans ise sadece sanal dünyada var olunamayacağının gösterilmeye çalışılması olarak kabul edilebilir. Çünkü aksi takdirde filmin başkahramanı kaybedecektir. Ancak sanal ile gerçeği birleştirdiklerinde başarılı olurlar. Ancak teknolojiyle insan deneyimi ve duygular bir araya geldiğinde oyun kazanılacaktır.

3. BULGULAR & SONUÇ

Oyunu kazanmak, sadece teknolojik ve bilimsel gelişmenin doruğuna ulaşmakla elde edilemeyecektir. İnsan deneyimine ve duygulara yer vermek bu açıdan çok önemlidir. Sadece teknolojik anlamda çok güçlü sanal gerçeklik uygulamaları ve cihazları üretmek insanlığı daha güçlü yapamayacaktır. Aynı zamanda bu teknolojileri değişime ve gelişime dair kullanabilmek büyük önem taşımaktadır. Hem bugünkü kullanımı hem de geçmişte üretilen eserlerden yola çıkarak varılabilecek nokta, insanlığın manevi altyapısını ve gerçeklik algısını kaybetmeden sanal gerçeklik teknolojilerini faydasına kullanabilmesidir. Sağlık alanında gelecekte hem fizyolojik hem de psikolojik anlamda hasta bilgilendirme sistemle-

Şekil 9. Ready Player One Filminin Afişinden Bir Kesit.



ri geliştirilebilir. Dünyanın en uzak köşelerinden doktorlar çözümsüz gözüken bir hastalığa bile müdahale edebilir. Gelecekte belki ameliyatlar bile sanal gerçeklik teknolojilerinin yardımıyla yapılabilecektir. Eğitim alanında artık somut sınıflara ve eğitimci yetersizliğine dair çözüm olabilecek sanal okullar üretilebilir. Öğrenciler artık dinleyerek değil, görerek ve deneyimleyerek eğitim alabilecektir. Global ölçekte birbirine eşdeğer bir eğitim yapısı, sanal gerçeklik modüllerine yüklenen görsel verilerle daha rahat analiz edilebilecektir. Artık sempozyumlar, sanatsal ve akademik toplantılar, sanal bir gerçeklik uzayında vuku bulabilecektir. Artık bilgiyi paylaşmak için somut bir yolculuk yapmaya gerek kalmayabilir. Danışmanlık ve yardımlaşma, *sınırlar ortadan kalkacağı için çok daha hızlı, işlevsel ve amaca uygun şekilde gerçekleştirilebilecektir. Artık gezmek ve görmek bir potada birleştirilebilecektir. Çok gezen de çok okuyan da aynı kişi olabilecektir. Sanal gerçeklik sayılan birçok pozitif gelişmeye sebep olabileceği gibi, eğlence ve sosyal medya mecralarında insanlığın tembellik ve salt ego tatmini için kullandığı bir araç olma potansiyeli de taşımaktadır. Fakat her şeyde olduğu gibi bilinçli kullanılan her araç faydalı, bilinçsizce kullanılan her araçta zararlı olabilir. İnsanlık bu ivmeyle ilerlediği takdirde gelecekte oldukça parlak gözükmektedir.*

Her gerçeklik insanı doğruya ulaştıramayabilir. Fakat sanal gerçeklik bu konuda pozitif bir potansiyel içeriyor gibi gözükmektedir. Akıllı telefonların birçok şekilde özellikle video görüşmeleriyle küresel anlamda birbirine yaklaştırdığı insanlık, sanal gerçeklikle bir seviye daha yukarı çıkabilecektir. Bir insanın vücut hareketinin ve gördüğü gerçekliğin senkronize bir şekilde sanal ortama yansıtılabiliyor olması, insan deneyimini geliştirmektedir. Yeter ki insan bu teknolojik deneyimi manevi olanla birleştirip, ideallerinden vazgeçmeden ve rehavete kapılmadan bu teknolojiyi kullanabilsin. Eğitimden, sanata, eğlenceden sağlığa birçok konuda oldukça geniş bir alanda kendini var edebilecek teknolojinin yüksek seviyelerde insanlık kültürünü ve yaşam kalitesini artırabilme potansiyeli olduğu varsayılabilir. Ancak her şeyde olduğu gibi bu konuda da insan kaotik bir yaklaşımdan sıyrılıp, düzenli ve sistemli bir teknolojik altyapının oluşması için çaba göstermelidir. Şayet ki sistematik ola-

rak kendini geliştirmeye odaklanmış insan, sanal gerçeklik teknolojilerinden en yüksek verimi elde etmeye çalışırsa, birçok alanda insanlığın gelişmesi kaçınılmaz olacaktır.

KAYNAKÇA

BALLI, Ö. (2021), Dijitalleşen Sanat Bağlamında Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Sanatsal Üretim Sürecinde Kullanımı, *İdil Dergisi*, 77 (2021 Ocak): s. 63–78. doi: 10.7816/idil-10-77-06

BAUDRILLARD, J. (2005), *İmkânsız Takas*, Çeviren: Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları

BAYRAKTAR, E. & KALELİ, F. (2007), Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları, *Akademik Bilişim Dergisi*, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya

ÇOMU, T. (2012), Video Paylaşım Ağlarında Nefret Söylemi: Youtube Örneği, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Kadın Çalışmaları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

<https://www.imdb.com/title/tt0133093/> [Erişim Tarihi: 21.09.2022]

<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality> [Erişim Tarihi: 21.09.2022]

[https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_(film)) [Erişim Tarihi: 21.09.2022]

<http://www.samsung.com/global/galaxy/gear-vr/> [Erişim Tarihi: 21.09.2022]

https://en.wikipedia.org/wiki/360-degree_video [Erişim Tarihi: 21.09.2022]

<http://thebodyvr.com/> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

<https://altvr.com/> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

<https://artsandculture.google.com/> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

<https://www.imdb.com/title/tt0084827> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

<https://www.imdb.com/title/tt0499549> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

<https://www.imdb.com/title/tt0120907> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

<https://www.imdb.com/title/tt1375666> [Erişim Tarihi: 27.09.2022]

https://tr.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard [Erişim Tarihi: 01.10.2022]

https://tr.wikipedia.org/wiki/William_Gibson [Erişim Tarihi: 01.10.2022]

https://tr.wikipedia.org/wiki/Wachowski_Kardeşler [Erişim Tarihi: 01.10.2022]

[https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikiquote.org/wiki/Matrix_(film)) [Erişim Tarihi: 01.10.2022]

<https://www.imdb.com/title/tt0209958/> [Erişim Tarihi: 01.10.2022]

<https://www.imdb.com/title/tt1677720/> [Erişim Tarihi: 01.10.2022]