

FELSEFE DÜNYASI

2024 YAZ/SUMMER Sayı/Issue: 79

FELSEFE / DÜŞÜNCE DERGİSİ

Yerel, süreli ve hakemli bir dergidir.

ISSN 1301-0875

Sahibi/Publisher

Türk Felsefe Derneği Adına Başkan
Prof. Dr. Murtaza Korlaelçi

Türk Felsefe Derneği mensubu tüm Öğretim üyeleri (Prof. Dr., Doç. Dr., Dr. Öğr. Üyesi) Felsefe Dünyası'nın Danışma Kurulu/Hakem Heyetinin doğal üyesidir.

Felsefe Dünyası, her yıl Temmuz ve Aralık aylarında yayımlanır. 2004 yılından itibaren Philosopher's Index ve TÜBİTAK ULAKBİM/TR DİZİN tarafından dizinlenmektedir.

Felsefe Dünyası is a refereed journal and is published biannually. It is indexed by Philosopher's Index and TUBITAK ULAKBİM/TR DİZİN since 2004.

Editör/Editor

Prof. Dr. Hasan Yücel Başdemir (Ankara Üniversitesi)

Yazı Kurulu/Editorial Board

Prof. Dr. Murtaza Korlaelçi (Ankara Üniversitesi)

Prof. Dr. Sema Önal (Kırıkkale Üniversitesi)

Doç. Dr. Fatih Özkan (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Doç. Dr. Muhammet Enes Kala (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Aynur Tunç (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Arş. Gör. Ahmet Hamdi İşcan (Ankara Üniversitesi)

Alan Editörleri/Section Editors

Prof. Dr. Ahmet Emre Dağtaşoğlu (Trakya Üniversitesi)

Doç. Dr. Fatih Özkan (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Doç. Dr. Mehmet Ata Az (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Doç. Dr. Sebile Başok Diş (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Doç. Dr. Nihat Durmaz (Selçuk Üniversitesi)

Dr. Mehtap Doğan (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Dr. Muhammet Çelik (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Kenan Tekin (Boğaziçi Üniversitesi)

Dr. Nazan Yeşilkaya (Şırnak Üniversitesi)

Yazım ve Dil Editörleri/Spelling and Language Editors

Zehra Eroğlu (Ankara Üniversitesi)

Abdussamet Şimşek (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Hatice İpek Keskin (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Fiyatı/Price: 300,00 TL | **Basım Tarihi :** Temmuz 2024, 300 Adet

Adres/Address

Necatibey Caddesi No: 8/122 Çankaya/ANKARA

Tel: 0 (312) 231 54 40

<https://dergipark.org.tr/pub/felsefedunyasi>

Hesap No / Account No: Vakıf Bank Kızılay Şubesi

IBAN: TR82 0001 5001 5800 7288 3364 51

Tasarım / Design: Turku Ajans

Baskı / Printed: Uzun Dijital

Zübeyde Hanım, İstanbul Çarşısı, İstanbul Cd. No:48 D:48,
06070 Altındağ/Ankara

Tel: (0312) 341 36 67 | **Sertifika No:** 47865

“ARTIRILMIŞ” GERÇEKLİKTE “SAHTE” GERÇEKLİĞE: DİJİTAL ÇAĞDA GERÇEKLİK PROBLEMİ

FROM “AUGMENTED” REALITY TO “FAKE” REALITY:
THE PROBLEM OF REALITY IN THE DIGITAL AGE

Milay KÖKTÜRK

Prof. Dr., Pamukkale Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Felsefe Bölümü,
ORCID: 0000-0003-2181-5914, e-posta: mkokturk@pau.edu.tr

Felsefe Dünyası Dergisi, Sayı: 79, 2024, ss. 5-28.

Geliş Tarihi: 16.05.2024 | Kabul Tarihi: 08.07.2024

DOI: 10.58634/felsefedunyasi.1485392

Araştırma Makalesi

Öz

“Gerçekten var olan nedir?” sorusuyla başlayan gerçeklik arayışında, bilim ve felsefe tarihinde farklı cevaplara ulaşıldı. Gerçekliğin ne olduğu da tartışıldı. Gerçeklik bazen ontolojik zeminde bazen epistemolojik açıdan ele alındı. Öznelcilik, nesnelcilik, somut gerçeklik, soyut gerçeklik, kendinde gerçeklik, öznel gerçeklik gibi kavramlar ve bunlara dayalı tutumlar ortaya çıktı. Bütün bu süreçte, gerçeklik bilen özne karşısındaki gerçeklikte. Gerçekliğin varoluşsal karakterinde değişim yaşanmadı. Gerçeklik, bilinse de bilinemese de, ne ise o idi. Ancak dijital çağa birlikte, gerçekliğin ne olduğu sorusu tekrar sorulmaya başlandı. Çünkü dijital çağda yeni gerçeklik biçimleri ortaya çıktı. Bunların büyük kısmı gerçekliğin bilinmesini veya gerçeklik karşısındaki tutumu, bir kısmı da gerçekliğin ontolojisindeki değişimi ifade etmekteydi. Hakikaten de dijital çağda, bizzat gerçekliğin yapısı değişmiştir. Artık tüm gerçeklikler “ne ise o olan” değildir. İşte makalemizde sözü edilen bu gerçeklik kavramlarının açılımı yapılacak, gerçekliğin yapısında nasıl bir değişim olduğu ortaya konacaktır. Ayrıca sözü edilen bu ontolojik değişimin olası sonuçları yanında, yeni gerçeklikler karşısında felsefenin yükümlülüğü tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, derin sahte, simülasyon, gerçek ötesi

Abstract

In the search for reality, which began with the question “What really exists?”, different answers were found in the history of science and philosophy. What reality is was also discussed. Reality was sometimes discussed on an ontological basis and sometimes on an epistemological basis. Concepts such as subjectivism, objectivism, concrete reality, abstract reality, reality in itself, subjective reality and attitudes based on them emerged. Throughout this process, reality was reality before the knowing subject. There has been no change in the existential character of reality. Reality was what it was, whether known or not. However, with the digital age, the question of what reality is has begun to be asked again. Because new forms of reality have emerged in the digital age. Most of these expressed knowledge of reality or attitude towards reality, and some of them expressed the change in the ontology of reality. Indeed, in the digital age, the structure of reality itself has changed. All realities are no longer “what they are.” In our article, these concepts of reality mentioned will be explained and what kind of change there is in the structure of reality will be revealed. In addition, the possible consequences of this ontological change will be discussed, as well as the obligation of philosophy in the face of new realities.

Keywords: Virtual reality, augmented reality, deep fake, simulation, post-truth

Platon'un Theaitetos diyalogunda filozofu başkalarından ayıran niteliğin hayret duygusu olduğunu, bunun da felsefenin başlangıcını oluşturduğunu (Platon, 2013: 463) öne sürmesinden bu yana, bilgelik sevgisinin ve bilgelik yolculuğunun itici gücü olarak, hep hayret duygusu gösterildi. Aristoteles de “şimdi olduğu gibi başlangıçta da insanları felsefe yapmaya iten şey hayret duygusu olmuştur” (Aristoteles, 1996: 83) derken aynı kanaati paylaşmaktaydı.

Hayret, görünenle yetinmeyen ve hakikati kavrama arzusuyla yüklü olan bir zihnin, pratik uğraşlarından sıyrılarak, olup bitenin bilinmezliği karşısında yaşadığı iç sarsıntı ve gerilimdir. Bu zihin bir şeyin ne olduğunu, neden öyle olduğunu ve niçin başka türlü olmadığını kendine sorup cevap bulmak ister. Bu yönüyle hayret basitçe bir duygulanım hali değil, zihinsel dinamizmin kaynağıdır, düşünen düşüncenin itici gücüdür. Bu zihin sunulmuş bilgiyle yetinmez. Gerçeğin daha da gerçeğini ister (Köktürk, 2012: 34). Hayret etmek bir sorun görmekle başlar ve soru sormayı gerektirir. Platon'un tespiti fevkalade doğru olmakla beraber, sadece başlangıcı aydınlatmaktadır. Devamında ise, başka soruları sormak lazımdır.

Platon'un bu yargısını ele alan Cassirer, “bu görüş kabul edildiğinde, in-sanda hayret uyandıran ve böylece onu felsefi düşünme yoluna götüren şeylerin neler olduğuna ilişkin birçok soru ortaya çıkar” der (Cassirer, 2005: 21). Gerçekten de, sadece hayreti dile getiren sorunun değil, buradan doğacak diğer sorularında peşine düşmek bilginin ve bilgeliğin güzergâhını farklı mecralara taşıyabilirdi; öyle de oldu. İlkçağda hayret uyandıran şey, varlığın varoluşu, niçin öyle olup da başka türlü olmadığı vakıası idi. Böylece kadim soru ortaya çıktı. “Gerçekten var olan nedir?” Bu soruyla gerçeklik problemi ete kemiğe büründü ve -deyim yerindeyse- insanlığın müşterek sorunu haline geldi. “Hayret uyandıran şeylerin ne olduğu” sorusunun da sorulması, bilgeliğin yolunu ve yönünü genişletti ve çeşitlendirdi. Aslında bilginin ve bilgeliğin tarihi, bu kadim sorunun peşinden koşmayı anlatmaktadır.

İnsanlığın serüvenini belirleyen şey, gerçeklik arayışı ve gerçeklikle ilişki tarzı olmuştur. Akılcı bakışın öne çıktığı çağlardan önce yaşanana mitolojik çağ bu sorunun şekillendirdiği bir çağdır. Ama o çağda, sorunun cevabı bulunmuştu. Dolayısıyla zihinlerin yola koyulmalarına gerek kalmamıştı. Bundan dolayıdır ki, mitolojik çağlarda yepyeni düşünsel mecralara yelken açılmamış; zihinler mitolojinin açıklama biçimiyle sükûnet bulmuştur. Oysa Thales ile simgeleştirilen akılcı soru sorma ve gerçekliğe dayalı hakikat arayışı sürecinde, bilge kişilerin her biri hayret duygusunun kendilerini sevk ettiği yollara düşmüştür. Algı, bilgi ve kavrayışın gelişmesini insanlık bu bilgelere borçludur.

1. Temel Problem Nedir?

Özellikle son birkaç yüzyıldan bu yana, binlerce yıldan beri hayret uyandıran olguların büyük bir kısmı “bilinenler” kategorisine dâhil oldu. Ama 21. yüzyılda, bilinenler kadar bilinmeyenler de çoğaldı, hayret uyandıran birçok olgu ortaya çıktı. Bunların başında da dijital dünya gelmektedir. Yeni teknolojinin fevkalade olumlu işlevleri yanında, insanları adeta anaför gibi dibe çeken ortamlar oluşturan ürünleri de insani varoluşumuzu etkilemekte; bunların hepsi aynı zamanda dünya ile ilişkimizi de belirlemektedir. Dijital çağda, insanlığın bugüne kadar hiç tanık olmadığı gerçeklikler iç içe geçmiş; sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, çoğaltılmış gerçeklik, sahte gerçeklik, gerçek ötesi gibi terimlerle ifade edilen gerçeklik biçimleri ve yapıları içine “dâhil olmuş” değil “sürüklenmiş” durumdayız. Çünkü sürüklenme, irade dışı ve zorunlulukla dâhil olmayı ifade eder. Bugün olan da budur.

Bu yazıda, insan yaşamını daha önceleri hayal bile edilemeyecek şekilde kolaylaştıran dijital teknolojinin ve bu teknolojiyle oluşturulan dijital dünyanın genel değerlendirmesi yapılmayacaktır. Bu makalede, sadece bu çağdaki gerçeklik problemi ele alınacaktır. Gerçeklik vakiasının incelenmesi önemlidir; zira insani varoluşu, insan ile dünyanın ilişkisini, “dünya içinde olma”yı belirleyen şey, insanın gerçeklikle ilişkisidir. İnsani varoluş derken kastedilen, düşünme biçiminin doğal seyrinde oluşumu, değer dünyasının kendine özgü mevcudiyeti, zihnin kendi seyrinde gelişen algılama ve bilinenme serüveni, insanın kendi kurduğu yaşama biçimi gibi insana özgü olgulardır. Dijital çağın yeni gerçeklikleri bu varoluşsal tabloyu yapay olarak etkiliyorsa, hem bu etkilerin hem de bu olgunun, ona yol açan gerçeklik biçimlerinin tartışılması icap eder. Aristoteles’in yaşamış olduğu evren ile bizim yaşamakta olduğumuz evrenin yapısı ve işleyişi aynıdır. Thales’in füzis’i ile bizim “doğa dünyamız aynıdır. Ama onlar, doğal evren içinde ortaya çıkan başka bir evrene, bizler gibi dijital evrene dâhil değillerdi. Bu nedenle, gerçeklik kavramı bilinen zamanlardan beri algılama bağlamında ve nesnel zeminde tartışıldı.

Geçen yüzyıla kadarki gerçeklik tartışmalarında, gerçekliğin, “ilke” bakımından değişip değişmediği kuşkusuz doğmadı. Gerçeklik vardı ya da yoktu. Dijital çağa kadar, gerçekliğin ontik/ontolojik değişimi söz konusu değildi. Dijital teknolojinin önümüze koyduğu farklı gerçeklik kavramları karşısında, hem bu gerçekliklerin kullanım biçimleri hem de kişilerin bu gerçekliklere hayatın içinde verdikleri yer göz önüne alındığında, gerçeklik sorununun geçmiş çağlara göre biçim değiştirdiği sonucuna varmak yanlış olmayacaktır. Dijital çağ, gerçekliğin varoluşsal niteliğinin, gerçekliğin ger-

çek oluş biçiminin bile değiştiği bir çağdır. Böyle bir değişim daha önceki çağlarda hiç yaşanmamıştı. Bu nedenle, hakikat arayışı olarak felsefenin, bütün bunları çözümlemesi tartışması gerekir. Amacımız da bu yazıda bu yola bir adım atmaktır.

2. Gerçeklik Bir Problem mi?

Genel anlamıyla gerçeklik, bizatihi kendi başına ne ise o olandır; ne ise o olarak varlığını sürdürme durumudur; bu durumu kendinde taşıyan olgu, olay veya mevcudiyettir. Gerçekliğin mevcudiyeti ile bilinmesini de bir arada düşünmek gerekir. Kendi başına varolma ve bilinme! Gerçeklik, bu çağda da ikili yönüyle karşımızdadır. “Gerçeklik kendine dayanan ve bizatihi varolan ise eğer, onun kendinde varolması ontolojik bir durum; ancak onun gerçeklik olarak bilinmesi ve ondan gerçek olarak söz edilmesi epistemolojik durumdur. Kendinde ve kendi başına varolanın varoluşunu sürdürmesi bir anlam taşımaz. Ona tanıklık edecek bir özne olmalı ki, ondan söz edebilelim, onu bilelim, onun varlığından haberdar olalım... Kendi başına var olan algılanmadığı takdirde o varlığın anlamsız olduğunu söyleyen Berkeley haklıdır. İşte bu bilme durumu gerçekliğin öznel boyutunu anlatır. Burada kastedilen şey, gerçeklik karşısında takınılan tavır değildir. Tavır, gerçeklik orada iken veya nerede olursa olsun, öznenin “ne karar vereceği bilinemeyen bir duruş”udur. Oysa öznel boyutta, özne, şayet gerçeklik varsa, ona keyfi bir tutumla değil sırf var olduğu için tanıklık etmektedir. Öznenin tanıklığı olmaksızın gerçeklik -kendi başına var olsa bile- yokluğa denktir. Öznel boyut, onun varlığına tanıklık edip varlığını onaylamaktır. Gerçekliğin nesnel boyutu ise, gerçeklik her ne ise onun bizatihi kendinde ve kendine dayanarak mevcudiyetini sürdürmesidir.”(Köktürk, 2020: 37).

Aslında gerçeklik, hakkında konuşulamadığında hiçliğe eşdeğer olduğu ve gerçekliğin gerçeklik olduğunu onaylamak gerektiği için, ona, sadece kendi başına var olan bir şey olarak bakılamaz. Gerçeklik, bilinme anlamında, benimle birlikte belirginlik kazanmaktadır. “Gerçeklik var” dediğimde bile, o öznel bir şey olsa dahi, onu adeta müstakil bir varolan olarak tescil etmiş onunla zımnen bağlantı kurmuş olmuştum. Bağlantı kurmadığımda ise, onun var veya yok olması bir yana, ondan hiçbir şekilde söz edemiyordum. Dolayısıyla ontik olan, kendini bana epistemolojik olarak veriyor. Bu meyanda, ontoloji ve epistemoloji iç içe geçmiş oluyor (Köktürk, 2020: 44). Gerçekliğin problem durumlarını da buna göre kategorize edebiliriz. Asıl problem, gerçekliğin kendisi mi varlığı mı (ontolojik), gerçekliğin bilinmesi mi (epistemolojik) yoksa gerçeklik karşısındaki tavır-tutum, gerçekliğe biçilen değer mi (aksiyolojik)? Öncelikle bunu belirlemek gerekir. (Aksiyolojik

kavramıyla, gerçekliğe kıymet biçme yanında gerçeklik karşısındaki tutumları da kastediyoruz.) Ancak burada, büyük ölçüde ontolojik perspektiften değerlendirme yapılacaktır.

2.1.Hakikat ve Gerçeklik

Çoğu kez aynı anlamda kullanılan hakikat ve gerçeklik kavramları varoluşun birbirine bitişik iki cephesini anlatmaktadır. Varolma tek biçimli bir mevcudiyet değildir. Onun “görünüş”ü ve “gerçeklik”i başta olmak üzere, farklı biçimlerinden söz edilebilir. Varolanın kendini bana tüm mevcudiyetiyle vermemesi, asıl temelini benden gizleyerek, sadece görünümünü bana sunuyor olması da mümkündür. Gerçeklik kavramı, hangi yönüyle söz edersek edelim, tartışmaya konu olmaktan kurtulamaz. Hakikat ise öyle değildir. Hakikatin ve hakikat olmanın tek bir biçimi vardır: Gerçekten var ve o olmak... Bundan dolayı hakikat ve gerçeklik kavramları, koparılamayacak derece birbirine bağlı olsalar da, özdeş değildir. Gerçeklik bizatihi bir varolma durumudur. Elbette bu varolma, bize göre mi, yani yüzü bize dönük olarak mı yoksa kendi kendinde mi mevcudiyeti anlatır, bu bir sorundur ve varolanın varoluşunu/doğasını açığa çıkarmaya yönelince, bu sorunun cevaplanması gerekir. Gerçi bir gerçeklik, bana göre ve yüzü bana dönük olarak var ve karşımda olsa bile, onun bir de kendinde mevcudiyeti olmalıdır ki, yüzü bana dönük olabilsin (Köktürk, 2020: 36)! Hakikat de, yukarıda işaret edildiği gibi, bana dönük gerçekliğin veya gerçekliğin bana dönük yüzünün arka planını anlatır. Ondan daha geriye gidilemez. Daha beridedeki varoluş katmanları bu tabaka üzerine yükselir. Yani hakikat de gerçekliktir, fakat gerçekliğin en temelidir, asıl gerçekliktir; bana göre ve bana dönük değil kendinde ve kendisi olarak var olandır.

Varoluşsal gerçekliği “hakikat”ten başlatırız. Dolayısıyla hakikat denilen şeyin yüzü bana dönük olmayabilir de. O, özneye kendini nasıl sunuyor olursa olsun, kendinde bir varoluşa, herhangi bir şey eklenmeye gerek duymayan bir “kendi mevcudiyetine” sahiptir. Onun özneliğinden, özne değişikçe değişebilir oluşundan veya farklı öznelere kendini farklı görünümlemlerle sunuşundan söz edilemez. Hakikatin öznel ve nesnel boyutu, özneye veya nesneye göre bir hakikat olma durumu yoktur (Köktürk 2020:36-37). Peşine düşülen asıl gerçeklik işte budur.

Bu iki kavramın bitişikliğinden dolayı, çalışmamızda hakikat veya gerçeklik kavramları bazen bir arada kullanıldı bazen biri bazen de diğeri. Ama konu “dijital dünyada en temel hakikatin ne olduğu” sorusu olmadığı için, bu yazıda da, bu kavramların kullanımında çok da titiz davranılmadı; çoğunlukla, durum gerçeklik kavramıyla ifade edildi.

2.2. Nedir Bu Gerçeklik?

Gerçeklik yaygın olarak “en genel anlamı içinde, dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlık, varolanların tümü, varolan şeylerin bütünü; bilinçten, bilen insandan bağımsız olarak varolan her şey” (Cevizci, 2005:761) şeklinde tanımlanır. Elbette bu ve benzeri tanımlar, gerçekliğin ne olduğu sorusuna tam yetkin bir cevap niteliğinde değildir. Gerçeklik öncelikle benim bağlantı kurduğum şeydir. Bende ve benimle varolan bir şeyle bağlantı kurmam söz konusu olamayacağına göre, bağlantı kurduğum bu şey, kendinde ve kendi başına varolan şey olmak zorundadır. Gerçeklik hakikaten “kendisi olan” ise şayet, değişen zaman dilimlerine göre farklılaşamaz. Onun bir gerçeklik ilkesi olmalıdır. Gerçeklik ilkesi, bizatihi kendisi olmak, kendi sınırlarıyla sınırlanmış olmak, kendi unsurlarıyla birlikte var olmaktır. Gerçekliği soruştururken aradığımız, işte budur; “hep kendisi olan” ve “ne ise o olan”! Oysa her şey değişiyor ve kendisi olan kendisi olmaktan çıkabiliyorsa, yani gerçeğin gerçeklik ilkesi değişiyorsa, gerçekliği gerçeklik yapan varoluşsal temel onu ilk başta var kılan temel değilse, bir gerçeklik problemi mevcut demektir.

Bu tablo, gerçeklik karşısındaki tutumları da problemlile hale getirir. Bu tutumlardan en yaygın olanı realizm diye adlandırılır. Realizm realiteye dayanır, realitenin onaylanması demektir. Realite/gerçeklik ise, bizatihi var olan, kendi başına ve kendine dayanarak mevcut olandır. “Realitenin ne olduğu” sorusuna verilen cevaplar incelendiğinde, özellikle dijital çağda realitenin aldığı farklı biçimler göz önüne alındığında, bir anlam bulanıklığı ortaya çıkar. Örneğin sanal gerçeklik, bilgisayar ortamında inşa edilen olgulardır. Artırılmış gerçeklik veya çeşitlendirilmiş gerçeklik kavramı da dijital dünyada gerçekliğin varoluşsal yapısının değişimini anlatmaktadır. Bu yeni gerçeklikler karşısında nasıl bir tutum takınılabilir?

Realist bir tutumda, zihnin dışındaki nesnenin bilfiil ve kendi başına, nasılsa o şekilde var olduğu kabul edilir. Oysa sanal gerçeklik, özneye görünenden daha farklı bir ontolojik mevcudiyettir. Klasik anlamda realizm nesnenin kendinde ve kendisi olarak var olma kesinliğine dayanırken, hem sanal gerçeklik hem de artırılmış gerçeklik böyle bir kesinliği taşımadığı için, yeni çağdaki realizmin nesne dayanağı ortadan kalkmış olmaktadır. Dolayısıyla dijital çağın yeni realitelerine ilişkin bir realizm, eski çağlardaki realizmden kısmen farklılaşacak gibi görünmektedir.” (Köktürk, 2022). Bu da, klasik gerçeklik tanımlarının yetersiz kaldığını göstermektedir. Gerçeklik, bir kez daha, tıpkı ilk kez bilgelik peşine düşüldüğü zamanlardaki gibi adeta belirsiz hale gelmiş gibi görünmektedir.

3.Kadim Soru ve Sonrası

Tekrar ilkçağlara dönelim... Kadim soru, derin ve giderilemez bir kuşkuya dayanan, “gerçeklik sorunu”na işaret eden bir soruydu. Bu soruda, bir “varolan”ın olduğu, bunun çeşitli görünümler taşıdığı, onların içinden en temel ve asıl olarak varolanın keşfi gerektiği de dile getirilmiş olmaktadır. Problem, Thales’in ve doğa filozoflarının arkhe arayışıyla, Sofistlerin “gerçekten var olan”ı nesne zemininden özne zeminine taşımalarıyla, Platon ve Aristoteles başta olmak üzere diğer filozofların soruya cevap bulmak için kolları sıvamalarıyla, çok farklı cevapların ortaya çıkmasına yol açtı. Her bilgelik yolcusu “varolan bir şey olarak gerçeklik”in peşine düştü. Sadece Septikler gerçekliğin olmadığını iddia ettiler, hiçlik tarafında durdular ve sustular. Onlar zaten kendileriyle çelişkili durumdaydılar. Eğer -Heidegger’in ifadesiyle- “hiç varolanın tümünün tam bir değillemesi” ise, o takdirde “il-könce varolanın tümü verilmiş olmalıdır.” (Heidegger, 2015:32). Bu çıkarım reel ve mantıksal bakımdan, öncülüyle tam bir bütünlük taşımaktadır. Buna göre, verili olan, en temeldeki durum itibarıyla gerçektir ve kesin bir başlangıç noktasıdır. Zira “hiç olmayan” bir şey ancak “hiç”e indirgenebilir. Dolayısıyla o, bu indirgemeden önce, hiç olmayan bir şey olmalıdır. Başka türlü, bir başlangıç noktası olamaz. Dolayısıyla bu en temel ve asli varolanın değillemesinin hakikat olduğunu öne sürmek apaçık bir çelişkiydi. Bu nedenle, Septiklere kulak veren de pek olmadı. Sözü edilen bu serüvende çok farklı gerçeklik yargıları; materyalizmden idealizme, varoluşçuluktan fenomenolojiye, öznellikten nesnellığe, atomdan parçacıklara kadar çok farklı gerçeklik tespitleri ve tezleri ortaya çıktı. Yani insanlığın düşünsel tarihi de bu kadim soruya cevap arayışının serüveni oldu.

Bütün bu bilgelik yolcularının ulaştığı sonuçlar, tutum belirleyici rol de icra etti. Öznelcilik ya da nesnelcilik, gerçekçilik (realizm) gibi tutumlar da, “gerçekten var olanın ne olduğu” sorusuna cevap arayışının sonucu olarak ortaya çıktı. “Realizm/gerçekçilik, genel anlamı itibarıyla bir kabul tarzı, bir onaylama tutumu olmakla birlikte, bu tutum neyin onaylanacağı sorusundan ayrı düşülemez. Sadece varlığın gerçekliğinden söz edilemeyeceğine, somut gerçeklikten soyut gerçekliğe, öznel gerçeklikten nesnel gerçekliğe, tarihsel gerçeklikten zihinsel gerçekliğe, reel gerçeklikten sanal gerçekliğe kadar birçok gerçeklik biçimi söz konusu olduğuna göre, realite/gerçeklik farklılaştıkça realizm/gerçekçilik de farklılaşır. Realizm realiteye bağımlıdır. Bu da realizm kavramını hayli tartışmalı kılmaktadır.” (Köktürk, 2022). Yani kadim soru sadece sorulup sessiz sedasız cevabı aranan bir soru olma-

dı. Tam tersine, arayış yollarını çeşitlendiren, zihinlerde gerçeklik algılaması yolunda derin farklılaşmalara yol açan bir atmosfer oluşturdu.

Dünyada olmak gerçekliğin içinde olmak; gerçekliğin içinde olmak da onun tarafından kuşatılmaktır. Gerçeğin içinde olmak aynı zamanda onun peşine düşmeyi gerekli kılar. Her iki durum da, yani gerçeklikle çevrelenmek de hakikatin peşine düşmek de gerçeklikle bir bağlantı kurmak demektir. Bu bağlantının biçimi gerçekliği kavrayışımızı etkiler. Ancak hakikatin ne olduğu sorusu hep önümüzde durur (Köktürk, 2021:28). Bu nedenle, hakikat arayışı bugüne kadar geniş bir çerçeveye yayılmasına rağmen, bu soru her daim mevcudiyetini korudu. Lakin bu soru, geçen zaman zarfında, 20. yüzyıla doğru suskunlaşmaya başladı. Bunun en önemli nedeni, doğa bilimlerinin, varlığı araştırırken varolanın en derinine, adeta “sonsuz küçük-lükler” (hücre, molekül, gen, atom, parçacık vb) düzeyine inmeleri ve somut kanıtlar getirerek varlığın temellerini aydınlatmaya çalışmaları oldu. Varlık ve varolan problemi çerçevesinde, felsefe artık doğa bilimlerinin sonuçlarını beklemeye başladı. Bu nedenle gerçekten var olanın ne olduğu sorusu 20. yüzyılın başlarından bu yana pek sorulmaz oldu.

4. Dijital Çağda Kadim Soruyu Yeniden Sormak

Peki gerçeklik, dijital çağda neden problem oldu? Hakikaten bir problem midir? Neden problem olmayı hak etmektedir?

Dijital çağa kadarki hikmet/hakikat arayışı tarihinde, gerçeklik ilkesinin değişimi gibi bir problemden söz edilmedi. Gerçeklik gerçeklikti, hiçlik hiçlikti, gerçek gerçektir, gerçek olmayan da gerçek olmayandı. “Gerçekmiş gibi” olan bir şeyden söz edilemezdi. Onu algılayan zihin ve muhakeme eden akıl da doğal yolla işlemekteydi; o akıl insan zihni ve insan aklıydı. Dijital çağda ise, “gerçeklik taşımayan gerçeklik”ten, insan aklı gibi işlemeyen akıllardan söz edilir oldu. Özellikle bu sorunun, dijital çağda, artırılmış gerçeklik vakiasının ortaya çıkmasıyla çok açık biçimde yaşanmaya başlandığına tanık olduk.

Şöyle de düşünülebilirdi: Gerçeklik gerçekliktir ve kendisiyle özdeşdir. Madem gerçeklik kendisi olarak varoluşu bakımından kendine özdeşdir, o halde “gerçeklik kendisi olmaktan daha gerçek bir hale getirilemez. Gerçek sadece kendisidir ve kendisinin dışına taşamaz. Onun bu manada taşması ise gerçek dışı/ötesi olması veya kendisi olmanın artırılması demektir. Bir şeyin kendisi olma durumuna bir ekleme yapılamaz. Bir şey “daha fazla kendisi olan” bir şey olamaz. Aksi halde önceki olanın kendisi olan/gerçeklik olmaması gerekir. Gerçekliğin olduğundan daha fazla veya az olması, onun kendisiyle özdeş olmaması demektir. Bir varolan kendisiyle bir ve aynı de-

ğilse, var değildir. Dolayısıyla bir şeyin “artırılarak” kendinden daha fazla bir kendisi olması, taşın taş oluşunun artırılarak “daha gerçek ve daha fazla taş” olması söz konusu olmaz. Gerçekliğin artırılmaya ihtiyacı da yoktur. Kendisi olarak var olan bir şeyi, “olduğu şey” olması için artırmak gerekmez. O zaten kendisidir ve var olmayı sürdürmektedir (Köktürk, 2021: 31-32). Elbette bu yargılar dijital gerçekliğe değil reel gerçekliğe ilişkindir.

Önceki çağlarda “Gerçekten varolan nedir?” sorusuna, varolanın bilfiil uzantısı veya bileşeni çerçevesinde cevap verilir. Bilfiil varolanla bana görünenin varoluşsal bağlantısı ve teması da hiç kesilmezdi. Örneğin ilkçağ filozoflarından bazıları en temel gerçeklik olarak suyu, ateşi, havayı veya tözü gösterebilirler, en temele yerleştirdikleri şey, varolanın ya bir bileşeni ya da uzantısıydı. Dijital çağda ise doğal/kendinde varolan bir gerçeklikten değil, inşa edilen gerçeklikten, gerçekliğin yapı bozumundan söz ediyoruz. Bu da, kadim sorunun yeniden sorulmasını gerektirmiştir. Tabii bir de buna, yeni gerçeklikle kurulan ilişki, ona verilen anlam ve önemin değişimi etkili olmuştur. Bu noktada ilk önce post-truth kavramına değinmek uygun olur.

4.1. Gerçeklikten Vazgeçiş

Gerçek ötesi (post-truth), algılanan gerçeği anlamsız, onun üzerine ve onun içinde inşa edilen yapay dünyayı daha anlamlı ve önemli bulmaktır. Özne burada, bile isteye reel olana sırtını dönmüş, sanal gerçekliği bilfiil mevcut ve kendini saran gerçeklikten daha önemli saymaya başlamıştır. Burada, nesnel gerçekliğin çarpıtılması söz konusu değildir. Reel/olgusal olan, olgunun bizzat kendisi, kişinin gözünde anlam ve önemini kaybetmiştir. Örneğin insanı cezbeden bir doğa görüntüsünü keyifle izlemek ve o ânı kendisi için kayda geçirmek yerine, sadece dijital platformlarda sergilemek için fotoğrafı en önemli eylem olarak görmek! Bu, gerçeği yaşamak, gerçekle yaşamak değil, gerçeği geri plana itmektir. Post-truth’un toplumsal boyutu olduğu gibi, bireysel boyutu da vardır. Toplumsal boyut, dünyada ve toplumda olup bitenlere değil kendine sunulanlara kulak vererek gerçekte ne olduğunu öğrenme gereği duymamaktır. Ancak biz, çok açık ve net olan bireysel vazgeçiş söz konusu etmekteyiz.

Post-truth durumundaki kişi, aslında öne çıkardığı anlam veya tasarım dünyasına “sığınmış” olmaktadır. Burada birey, reel gerçekliğe adeta sırtını dönmüştür. “Reel gerçekliğe sırtını dönmek, reel gerçekliği anlamlı ve önemli görmeyi bırakmak, asıl anlamı bu gerçekliğin önemsiz bir parçasına veya önemsiz bir unsuruna yüklemek demektir. Başka bir deyişle, gerçek ötesi, bilfiil mevcut ve yaşanan gerçeklikten bilinçli bir vazgeçiş. Gerçeğin “ötesi”, reeli değersizleştiren, anlamsızlaştıran bir “öte” olmuştur. Bire-

yin yeni gerçekliği artık bu “öte” olmaktadır.” (Köktürk, 2020:43). Orası artık bir mağara, dijital mağaradır. “Gerçekliğin orada sadece izi bulunmaktadır. Gerçekliğin ana gövdesi, nerede ise orada, yani mağaranın, yani dijital dünyanın dışındadır. Mağaraya girmekle, asıl gerçeklik geride bırakılmıştır. Burası, bu nedenle bir tür mağara olmuş olmaktadır....Bu, dijital çağda ortaya çıkan bir tablodur. İnsanın kendisi kendi isteğiyle adeta yeniden mağaraya dönmektedir.” (Köktürk, 2020:45).

Elbette post-truth başta olmak üzere, dijital çağdaki bütün gerçeklik kavramlarının temelinde, sanal gerçeklik teknolojisi yatmaktadır. Sanal gerçeklik, reel gerçekliğin sınırlarını genişleterek dijital ortamda bilgisayar marifetiyle ona yeni bir biçim verme durumudur. Orada görsellik bilfiil mevcut ve yer kaplayan gerçeklikmiş gibi inşa edilmiştir. Onunla iletişimde bizi etkileyen uyarılara gerçekten maruz kalırız; ama onlar dijital yolla oluşturulmuş varoluşa sahiptir. Sanal gerçeklikte, öznenin yeri, konumu ve gerçeklik bağlantısı, algılayışı değişmez. Karşıdaki gerçeklik adeta reel gerçekmiş gibi görünmesine rağmen, özne onun dijital teknoloji marifetiyle “öyle göründüğünü” bilmektedir, kendinin ve onun bilfiil mevcut yapısının farkındadır. Bu arada hemen belirtelim ki, hep görünenden söz ediyoruz; çünkü sahneyi görünenler dolduruyor. Gerçeklik kavramını ve durumunu bu görünenlerden hareketle tartışıyoruz.

4.2. Gerçekliğe Müdahale

Dijital çağda gerçeklik kendi başına bırakılmamakta, ona müdahale de edilmektedir. Bu müdahalenin en yaygın ve basit biçimi “filtre balonu” diye de adlandırılan ve kullanıcının adeta peşini bırakmayan uygulamalardır. Filtre balonu kavramı, internet sitelerinde yer alan algoritmaların kullanıcı alışkanlıklarını kaydederek, her seferinde birbirine benzer içerikleri kullanıcılara sunmasına dayanmaktadır. Kullanıcılar profillerini oluştururken yaptıkları kişiselleştirme ile bu sistemin daha etkili olmasını sağlamaktadır. Bu durum, giderek kullanıcıları farklı görüş ve bu görüşlere sahip diğer kullanıcılardan uzaklaştırarak, benzer özelliklere sahip kullanıcılara yakınlaştırarak, daha dar bir bakış açısının oluşturulmasına neden olmaktadır (Oğuz, 2018: 4). Bu durumda, gerçeklik yargılarının, öznenin kendiliğinden yönelimi içinde, doğal deneyimiyle olduğu söylenemez. Bu uygulamayla, gerçeklik, adeta biçim değiştirmiş olmakta, hem kişinin gerçeklik algısına hem de gerçekliğe ilişkin yargılarına müdahale edilmektedir. “Sıklıkla internette haber okuduğumuzda, çevrimiçi alışveriş yaptığımızda ya da sosyal medya platformlarına girdiğimizde “bu haberi okuyanlar bu haberlerle de ilgilendi”, “bu ürünü alanlar bu ürünlerle de ilgilendi” ya da “tanıyor olabile-

ceğiniz kişiler” gibi ifadelerine rastlamaktayız. İlgili siteler oluşturdukları tavsiye algoritmaları ile bizlere ilgi alanımıza uygun içerik sunarak, bizleri, benzer kişiler ve benzer fikirlerden oluşan bir balonun içine hapsedmektedirler.” (Oğuz, 2018: 4). Buna Baudrillard’a uyararak “simülasyon” dememiz, yani simülasyon kavramının kapsamını genişletmemiş pek de yanlış olmayacak. Zira, geniş perspektiften bakınca, simülasyon da, bir tür, gerçekliğe müdahale ediş biçimidir.

Gerçekliğe en yaygın müdahalelerden biri de, özellikle görselleri biçimlendirmede kullanılan filtreler, fotoğrafları değiştiren uygulamalardır. Bu şekilde ortaya konan yeni gerçeklik müdahaleyle, yapay olarak biçimlendirilmiş, varoluşsal niteliği değiştirilmiş bir gerçekliktir.

4.3. Simülasyonla Kuşatılmak

Dijital dünyada olup bitenlerin ve algıların yönetilmesi/biçimlendirilmesi konusunda, çok sayıda araştırmacı, Baudrillard’ın “simülasyon kuramı” tezine başvurmaktadır. Oysa Baudrillard bu tezi, dijital çağın sosyolojik yapısına ve iletişim biçimine bakarak değil, geçen yüzyılda, toplumsal gerçeklik tartışmasının öne çıktığı, hızlı değişimlerin yaşandığı ve olguların özellikle postmodernist bakış açısı altında ele alındığı yıllarda ortaya koymuştur. Onu bu kuramı dile getirdiği yıllarda, dijital dünya ve sanal gerçeklik, bugünkü gelişmişlik düzeyi bir yana, henüz doğmamıştı bile! Hal böyle iken, onun bu kuramının dijital çağla ilgisi nedir?

Baudrillard’a göre simülasyon “bir sisteme ya da olguya özgü işleyiş biçimini incelenme, gösterme ya da açıklama amacıyla, o sistemi veya olguyu, bir alet ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla, yapay olarak yeniden üretmek”tir. Simülasyon ise “gerçekliği perdeleyen ve gerçeklik olarak algılanan görünüm”dür. “Gerçek olmayan bir şeyi birtakım unsurlar yardımıyla gerçekmiş gibi sunmak, gerçek gibi göstermeye çalışmak”tır (Baudrillard, 2011:7).

Bu teziyle Batı uygarlığının teknolojik düzeyine ilişkin kökten bir eleştiri ortaya koyan Baudrillard’a göre, gelişen teknoloji güncel yaşantıyı ve insan ilişkilerini dönüştürmüş, geline bu noktada Batı dünyasında “gerçeklik ilkesi” adeta buharlaşmıştır. Gerçeklik ilkesi, olup biteni olup bittiği haliyle kavramamızı mümkün kılar. Fakat bu ilkeyi kaybedince, bireylerin gerçeklik algısı da değişir ve bireyler gerçeğin ne olduğu konusunda yanılır. Bunu, mevcut dünya düzeni içinde, kapitalist sistem kendi amacına uygun şekilde düzenlemektedir. Böylece bireyler artık tercihlerini, gerçek olmayan fakat gerçeğin yerini gerçekmiş gibi alan şeyler üzerinden yapmaktadırlar. Artık her şey

gerçekmiş gibi algılanmaktadır.” (Köktürk, 2021:29). Dijital dünyada bu tablo çok daha nettir. Her unsuru adeta simüle edilen bir ortamda yaşanmaktadır.

“Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek, yani simülasyon denilmektedir.” (Baudrillard, 2011:14). Bu modeller, üretildikleri anda henüz simülakr değildir. Ama gittikçe yaygınlaşıp “asıl olan” perdelenmeye başlayınca, artık simülakr olurlar ve böylece gerçeğin perdelendiği ortam, yani simülasyon oluşur. “Simülasyonun en belirgin özelliği en önemsiz olguları bile kapsayan gerçeğin yerini almış modellerden oluşmasıdır. Önce modeller vardır” (Baudrillard, 2011:36) ve model gittikçe gerçeğin yerini alır. Gerçekte, türetilen çeşitli modeller veya simülasyon yapılması değil, “gerçeğin yerini alan simülakrlar” (Baudrillard 2011:14) asıl sorunu teşkil etmektedir. Bu yeni gerçek, yani gerçeğin yerini alan simülasyon “bizatihi kendi başına var olan ve kendine dayanan bir gerçeklik” değil, “üretilmiş bir gerçeklik”tir. “Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir.” (Baudrillard, 2011:44). Ancak üretilen simülasyonlar gerçeğin yerini alınca, özneye göre, artık “gerçekten var olan şey” gerçeğin kendisi değil simülakrlar olmuş olmaktadır.

Ona göre, simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir... Öyleyse “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2011:16). “Bizlerin gerçeği ayırt edemememizin nedeni ise yine simülasyonun kendinde gerçeğin semptomlarını barındırarak gerçek ile sahte, gerçek ile düşsel arasındaki farkı yok etmesidir.” (Oğuz, 2018: 2). Başka bir deyişle, simülasyon “sahte”nin egemenliği değildir. Var olan kurgunun/kurgulanan gerçekliğin, asıl gerçekliğin yerini alması, algılayanların, simülasyonu artık asıl gerçeklik olarak görmeye başlamalarıdır. Günümüzde artık “simülasyon hakikat ilkesinin yerini almıştır.” (Baudrillard, 2011:18). Yapaylık, gerçekliğin yerine geçmiş durumdadır. Görüntülerin gerçekliği yansıtma yeteneğini kaybetmesiyle oluşan bir hiper gerçeklik ortamında gerçeklikle görünüm yer değiştirmeye başlıyor. İnsanın günümüz medyası sayesinde sanal gerçeklik ürünlerini birer simülakr olarak algılaması doğaldır. Böylece Baudrillard’ın önerdiği gerçeklik algısının yitirilmesi, sanal gerçekliğin en tehlikeli yan etkisi olarak gündeme gelecektir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişmesiyle olumsuz olarak etkilenecek olan ger-

çeklik algısı, insanların yaşadığımız dünya gerçeğini sanal gerçeklik ortamlarında aramalarına neden olacaktır (Ferhat, 2016: 742).

Simülasyonun en önemli özelliği ve onun gerçeğin yerini alabilmesini sağlayan şey de, simülasyonun simülasyon olduğunun bilinmemesidir. Zira, ilk bakışta, simülasyon ile onun temsil ettiği gerçeklik arasında apaçık bir farklılık gözlenmez. “Büyük bir mağazada bir şeyler çalıyormuş gibi yapın. Mağazanın gözcülerini bunun simüle edilmiş bir hırsızlık olduğuna nasıl inandıracaksınız? Gerçek hırsızlıkla, simüle edilen hırsızlık arasında hiçbir “nesnel” fark yoktur. Gerçek bir hırsızlık sırasında ne yapıyorsa, simüle edilen bir hırsızlık olayında da aynı şeyler yapılmakta; aynı göstergelere başvurulmaktadır. Kurulu düzen açısından bunların gerçek göstergelerden hiçbir farkı yoktur.” (Baudrillard, 2011:41). Ve ona göre bu çağ simülasyon çağıdır. Her yanımızı kuşatan simülasyonlar, hiper gerçeklikler artık yeni dünyamızı oluşturmaktadırlar. Toplumsal sistem, siyasal düzen, iletişim ortamı birer simülasyonlar cennetidir.

Simülasyon, dijital çağın bugününden geriye doğru bakınca, aslında, “yeni durum” karşısında “iyi niyetli” bir açıklama, gerçeğin kurgusal olarak düzenlenişiyle oluşturulan bir gerçeklik, gerçekliğin algılanışına müdahale anlamına gelmektedir. Ancak bugünün farklı ve daha da gelişmiş dijital gerçeklik düzeyi bakımından, özellikle derin sahte (deep fake) ya da sahte gerçeklik kavramları göz önüne alınınca, bu kavram artık gerilerde kalan bir durumu anlatmaktadır.

5. Gerçekliğin Ontolojik Değişimi

Gerçeklik tartışmalarında gerçeğin ne olduğu konusunda karşıt veya benzer fikirler ortaya konabilirdi, konmuştur da! Gerçeklik yargısı ne olursa olsun, gerçek olan nasıl tanımlanırsa tanımlansın, her farklı gerçeklik yargısında gerçek olan-gerçek olmayan ayırımı yapılır. Gerçeklik yargılarının her biri, gerçek olanı ve onun özelliklerini kendine göre belirler. Fakat bunların hiç birinde, gerçeklik yapıları birbirine karışmaz. Sanal/kurgusal gerçeklikte ise gerçek olanla olmayan, birbirine karışmış haldedir. Böylece gerçeğin bizatihi kendisi sorunlu hale gelmiştir. Sanal gerçeklik dünyasında, örneğin artırılmış gerçeklik objelerinde, reel olan ile olmayanın sınırları birbirine girmiştir. “Derin sahte”de ise örneğin, olgusal temeli olmayan yapay ürün ile ona benzeyen ama bizatihi olgusal temeli olan görsellikler ayırt edilememektedir. Bu da gösteriyor ki, dijital çağda, gerçekliğin bilinmesi sorunu dışında, gerçekliğin bizatihi kendisi ontik/ontolojik değişime uğratılmıştır.

5.1. Sanal Gerçeklik

“Sanal” sözcüğü, bu adlandırmada, gerçekliğin sıfatı olarak kullanılmakla birlikte, nitelediği şey ile adeta çelişmektedir. Zira sanal, sözcük anlamı itibariyle, “zannedilen/sanılan nitelikli” olmayı ifade etmektedir. Gerçeklik ise, sanının dışında kalan, sanıdan/öyle zannetmekten arınmış, bizatihi var ve mevcut olan bir şeydir. “Sanılan nitelik” nasıl olup da “bilfiil mevcut ve kesin olan”ın sıfatı olabilir? Diğer yandan, sözü edilen bu gerçeklik biçimi, duyuşsal algıya konu olan, nesnede temellenen bir “gerçek olma” haline dayanmadığı gibi, genel anlamı itibariyle sanıya/zannetmeye dayanan bir gerçeklik de değildir. Hal böyle olunca, şunu söylemek mümkündür: Dijital dünyada gerçekliğin problemliliği galiba daha ilk adımda adlandırmada kendini göstermiş gibi görünmektedir. Çünkü sözünü ettiğimiz sanal, sözcük anlamının tersine, bilfiil gerçekliğin çelişliği/karşıtı değil, gerçek olanın doğrusal/izdüşümsel uzantısı olmayan bir görünümünü ifade etmektedir. Gerçekliğin herhangi bir görünümünde, görünüm gerçeklikten birtakım izler taşır. Gerçekliğin bu yeni biçimi ise bilinen/sözü edilen gerçeklik kiplerinin hiçbirine benzememektedir ve yepyenidir; dijital teknolojinin eseridir. “Gerçek ve gerçeğin sanallığını sorgulama dürtüsünü oluşturan ve tartışmalara neden olan olgu, sanal gerçeklik (SG) teknolojisidir. Sanal gerçeklik, insanlarda gerçeklik algısı oluşturmak üzere özel yazılım ve donanımlarla oluşturulan gerçek veya kurgusal ortamlardır.” (Künüçen ve Samur, 2021: 39). “Sanal gerçeklik, yazılımlar ve özel donanımlarla oluşturulan, insana gerçek algısı veren gerçek ya da kurgusal ortamlardır. Günümüzde cep telefonu ve mobil uygulamaların gelişmesiyle kitlelere çok daha kolay ulaşan ve bireysel deneyimler yaşatabilen sanal gerçeklik, geleceği biçimlendirecek bir teknolojidir.” (Ferhat, 2016:724).

Elbette sanal gerçeklik, bu teknolojinin genel adıdır. Onun daha özel uygulamaları, dijital çağdaki gerçekliğin yeni biçimlerini oluşturmaktadır. Artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik, genişletilmiş veya çeşitlendirilmiş gerçeklik, üç boyutlu sanal gerçeklik, en son ulaşılan nokta da, deep fake veya sahte gerçeklik ya da “derin sahte”dir. Günümüzde, sanal gerçekliği elde etmek için çeşitli fonksiyonlara sahip sanal gerçeklik sistemleri kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik sistemleri, sanal ortamda yer alan kullanıcılara yapay uyarı yönlendirerek kullanıcıların sadece zihinsel değil, aynı zamanda fiziksel olarak da etkileşim kurmalarını sağlamaktadır (Künüçen ve Samur 2021: 42). Bunların bugün en yaygın olanı, sanal gerçeklik gözlüğüdür.

Dijitalleşme ile birlikte dijital gerçeklik ortamları konusu önem kazanmaktadır. Dijital gerçeklik ortamları, gerçekte var olan veya tasarlanarak

ortaya konulan mekân veya nesnelerin, yapay görsel kopyaları, stereoskopik (3D) görüntü ekranı ile kullanıcıya görsel bir deneyim sunması şeklinde tanımlanabilir (Künüçen ve Samur, 2021: 40). Burada sözü edilen sanallık, büyük ölçüde görüntü teknolojisiyle sınırlıdır. Bunun geliştirildiği ve dokunma ile koklama duyularını da sanal yoldan algılamayı mümkün kıldığı iddia edilse de, bu, henüz yaygınlaşmış değildir. Ama belirtildiği gibi, sanallık olgusunda temel oluşturan şey, dijital teknolojidir. Dijital teknolojinin ulaştığı bu gelişmişlik düzeyinde ise asıl aktör yazılımcıdır. Yazılımcının kurgu/hayal gücüyle bilgisayarda oluşturduğu ortam ya da etki objesi, kişileri bilfiil mevcut/reel diye tanımladığımız etki nesnelere kadar, hatta bazı durumlarda onlardan daha fazla etkilemektedir. Belirtildiği gibi, bu ortamlar henüz büyük ölçüde görsel niteliklidir. Özellikle görselliği yazılımcı dediği şekilde oluşturabildiği için, görsel temelli etkinlik alanlarında (tıp, mimarlık, mühendislik, askerlik, eğlence, ticaret vb) yaygın biçimde kullanılmaktadır. Bu alanlarda sanal gerçekliğin kullanılmasının, hem eğitim ortamı oluşturma hem maliyet hem eğitim materyali çeşitliliği bakımından fevkalade yararlı olacağına kuşku yoktur. Ancak bizim bu olguyu çözümlerken çizdiğimiz çerçeve, onun yararı veya kullanımını değil, doğası/yapısı ve insani varoluşa, bilgi ve algıya etkisidir.

5.2. Artırılmış Gerçeklik

Daha çok nesnenin somut mevcudiyetine dijital veri eklemekle ortaya çıkan görsel gerçeklik durumu artırılmış gerçeklik diye adlandırılmaktadır. Gerçekliğin bizatihi kendisinde olan ontolojik değişimlerden biri de budur.

Artırılmış gerçeklik kavramının özünü, “etkileşimli deneyim” kavramı teşkil etmektedir. Genel manada deneyim, deneyime konu olan nesnenin pasif-varoluşuna tanıklık etmek, onun kendinde ve değişmeyen gerçekliğinin bilgisine ulaşım ona ilişkin bir kavrayış oluşturmaktır. Etkileşimli deneyim kavramı ise, deneyimleyen de deneyimlenen adeta harekete geçirmesi, onunla karşılıklı ilişki içinde ona ilişkin bir deneyim yaşamasıdır. Örneğin dijital algılayıcı ile bir sanat eserine yönelince, o esere eklenen dijital içerikle, sanat eserinin kendisini anlatmaya başlaması. İşin özü burada, objeye/algı nesnesine dijital içerik eklemektir. Böylece, kendinde ve pasif halde, kendi maddi sınırları içinde var olmaya devam eden bir nesne, görsel (ya da işitsel) bakımdan, öznedeki dijital algılayıcıya, taşıdığı somut özelliklerin dışında bir görsellik veya işitsellik sunmaktadır. Bu gerçekliğin inşası tamamen dijital araçlarla gerçekleştirilmekte, böylece “dijital unsur gerçekliğin üzerine bindirildiği için, kullanıcı hala önündeki gerçek dünyayla çok fazla temas halindedir (örneğin, kullanıcının etrafında oluşturulan dünyanın tamamen

dijital olduğu bir sanal gerçeklik deneyiminin aksine). AG sayesinde gerçek dünya daha bilgilendirici, daha eğlenceli ve daha etkileşimli hale gelmiştir.” (Coşkun, 2022: 1068). Elbette nesnenin de kendini sunması, yani özne-nesne ilişkisinin, sadece öznenin nesneye yönelimi ile oluşmaması, aynı zamanda nesnenin de özneye doğru hareketi ile kurulması, gerçeklik dünyasının yapısını ve gerçeklik karşısındaki öznenin duruşunu ve tutumunu değiştirir.

Bu tabloda, dünyanın daha eğlenceli hale gelmesi veya cansız nesnelere topluluğuyla adeta canlıymış gibi ilişki kurulabilmesi, nesne dünyasının hakikatinin bulanıklaşması sonucunu doğurmayacak mıdır? Çünkü bu gerçeklikte de dijital olanla reel olan karışmış hale gelmektedir.

Artırılmış gerçeklikte deneyimlenen şey ne sadece oluşturulan ve dijital yolla nesneye eklenen içeriktir ne de sadece nesnenin bilfiil gerçekliktir. Her ikisi birden, bir bütün olarak deneyimlenir. Yani bilfiil gerçeklikle sanal/kurgusal olanın sınırları iç içe geçmiştir. Gerçeklik neyse odur. Ama onun artırılmış halinin deneyimi, her ikisinin, yani “neyse o olan” ile “neyse o olmayan”ın, ona “sanal yoldan eklenen”in de deneyimi olmuş olmaktadır. Elbette bu, deneyimi sıradanlıktan çıkarır. “AG, kullanıcıların sanal dünyasını zenginleştirmiş ve bu sayede var olan gerçeklik algısının değişmesine neden olmuştur. SG ve AG kavramları genellikle birbiriyle karıştırılabilmektedir. AG, SG’nin ardından ortaya çıkan ve SG’nin uzantısı niteliğinde değerlendirilen bir kavramdır.” (Künüçen ve Demirci, 2021: 93).¹ Artırılmış gerçeklikte, dijital aygıtlarla veya başka yollarla objeye müdahale edilmektedir. Sanal gerçeklik ise, bilgisayar ortamında oluşturulan olgular dünyasının genel adıdır. Elbette sormak gerek; böyle bir gerçeklik karşısında, “gerçekten var olanın ne olduğu” sorusuna, verilebilecek apaçık ve kesin, nesnede temel bulan bir cevap yoktur. Böyle bir gerçekliğin bambaşka ve farklı amaçlarla kullanılma olasılığı fevkalade önemlidir; ama burada, sorunun bu cephesini ele almayacağız.

Gerçekliğin artırılmış boyutuyla kendini gösterdiği yeni varlık alanı, doğa dünyası değildir. Artırılmış gerçekliğin konusu, dijital teknolojinin eserleri yanında bir de insan dünyası ve insanın elinden çıkan eserlerdir. Gerçi burada sözü edilen “artırma” biçimi var olanların hepsi için geçerli kılınabilir. Ama mevcut uygulamalar, yapay nesnelere üzerinde, onlara görsellik ekleme şeklinde icra edilmektedir. Yani artırılmış gerçeklik, şimdilik maddi nesnelere eklenen dijital/görsel verilerle beraber algılanan gerçeklik anlamında kullanılmaktadır. Bu kavramın kapsamı genişletilebilir de! Artırılmış gerçeklik

¹ Alıntı yapılan kaynaktaki AG artırılmış gerçeklik, SG ise sanal gerçeklik sözcüklerinin kısaltmasıdır.

kavramının kapsamını görsellik alanının dışına taşıdığımızda, iki farklı artırılmış gerçeklikten de söz edebiliriz: Yapay zekâ ve dijital para!

Yapay zekâ dijital bir şey, bir yazılım olduğu halde, bu mevcudiyetinden daha fazla bir şeymiş gibi görünmektedir; yani o, “olduğu şey” olmaktan daha gerçektir... Biz gerçekle, gerçeğin kendi sınırları çerçevesinde bağlantı kurarız. Kendi sınırlarının ötesine taşınarak “artırılmış” hale getirilen bu gerçeklikle biz, o sanki gerçekmiş gibi bağlantı kursak da, bu bağlantının konusu veya bilfiil karşılığı oluşmaz. Örneğin, insanların kurdukları bağlantının anlamı, her birinin, diğerinin duygu dünyasında da yer almasıdır. Oysa yapay zekâ ile diyaloga geçilebilir; ama yapay zekâ nezdinde, ilişki kuran kişinin herhangi bir öznel değeri ve anlamı yoktur. Dijital para ise gerçekliğin sanal boyutuna ve artırılmış gerçekliğe bir başka örnektir... Dijital para, takasta kullanılmaya aday bir şey olmakla beraber, alışlagelen anlamda bir takas vasıtasının hiçbir özelliğini taşımaz. Ama takasta kullanılabilirliği, onun bilfiil mevcut gerçekliğine -dijitallik- eklenen bir şey olmasından başka bir şey değildir. Yani o, olduğundan daha çok gerçek bir şey halinde getirilmiştir (Köktürk, 2021:33-34).

5.3. Genişletilmiş Gerçeklik

Sanal gerçeklik, kullanıcının sanal gerçeklik başlıkları sayesinde gerçek dünya ortamını geride bırakarak tamamen dijital bir ortama girdiği sürükleyici bir deneyim; artırılmış gerçeklik ise sanal objelerin akıllı telefonlar, bilgisayarlar, tabletler, baş üstü ekranlar ve artırılmış gerçeklik gözlükleri kullanılarak gerçek dünya ortamına yerleştirildiği bir deneyim (Künüçen ve Samur, 2021: 52) iken, genişletilmiş gerçeklik tüm dijital temelli bu gerçekliklerin birleştirildiği bir gerçeklik inşasını ifade etmektedir. Özellikle metaverse, genişletilmiş gerçekliğin apaçık bir örneğidir. Genişletilmiş gerçeklikte (örneğimizdeki metaverse’da) hem bilgisayar ortamında oluşturulan sanal bir gerçeklik, hem reel gerçeklikten yapılan alıntılar, hem de bu gerçekliğe yapılan yeni eklemeler bir araya getirilmiştir ve daha önemlisi, metaverse’da kişi, iki boyutlu bir dünyada değildir; görseli üç boyutlu olarak algılamaktadır. Yani özne, taktığı sanal gerçeklik gözlüğüyle, görsel olarak algıladığı dijital dünyanın görsel olarak bilfiil içine girmiş olmaktadır. O, bu dünyada, öteki bireylerle adeta yüz yüzeymiş gibi bilfiil ilişki de kurabilmektedir. Aynı şey, karşısındaki kişi için de geçerlidir. Örneğin kişi arkadaşı ile kararlaştırdıkları (tabii metaverse’a taşınmış) bir mekânda sanal olarak buluşabilme, yüzyüze iletişim kuruyor gibi sözlü iletişim kurma imkânına sahiptir. Burada kişilerin algıladığı gerçeklik, sanal temelli ama nesne dünyasına eklenen dijital içeriği de barındıran, birbirinin o anda sesini duy-

mak ve görsel olarak algılamak gibi reel ilişkiyi de içeren bir gerçekliktir. Gerçekliğin sınırları, reeli de sanalı da eklemeleneni de içine alacak şekilde genişletilmiştir. Yukarıdaki soruyu tekrar soralım: Metaverse dünyasında kurulan bir sosyal ilişkinin özneleri “Gerçekten var olan nedir?” sorusuna ne cevap vereceklerdir?

Gerek sanal gerçeklikte gerekse artırılmış ve genişletilmiş gerçeklikte, algının etkilenmesi, algı ortamının düzenlenmesi, algılanan şeyin bilfiil mevcut nesneden bir alıntı izi de taşıması, onun gerçeklikle bir ölçüde bağlantılı olması, daha doğrusu bu gerçekliklerin her birinin şu veya bu ölçüde bir nesne temelini ve bir nesne dayanağının olması söz konusudur. “Beynimiz yapay biçimde uyarıldığında gerçekte var olmayan şeyleri varmış gibi hissedebilmektedir. Eğer beynimize giden bu sinyaller bir biçimde taklit edilirse var olmayan şeyler beynimiz tarafından duyu olarak algılanır. Yapay olarak oluşturulmuş görüntü, ses, dokunma, koku, nem ve ısı bilgileri sayesinde aslında olmayan şeyleri görmek, duymak, koklamak, dokunmak beynimiz tarafından bunların gerçekmiş gibi algılanmasını mümkün kılar. Eğer bu yapay bilgiler duyu organlarımızın algılama kapasiteleri kadar detaylı ise bu algılar daha gerçekçi olarak hissedilir.” (Ferhat, 2016: 726). Bu, bütün sanal gerçeklik ortamlarını değiştirmeye aday olan ama henüz geliştirilme aşamasında bulunan metaverse için de geçerlidir. Fakat öyle bir gerçeklik biçimi daha vardır ki, gerçeklik bağlantılarının hiçbirini taşımaz. Derin sahte veya sahte gerçeklik diye de adlandırılan bu gerçeklikte, sanal olanın nesne dayanağı yoktur. Zira bu gerçekliğin ve bu gerçeklik inşasının, nesne dayanağına ihtiyacı da yoktur.

5.4. Derin Sahte (deep fake) ya da Sahte Gerçeklik

Gerçeklik dijital çağa kadar “varolan bir şey” iken, dijital çağla birlikte, artık “üretilen bir şey” haline gelmiştir. “Hem toplum hem de bizatihi bireyin kendisi tarihsel süreçte savaşlar, felaketler, bilgi teknolojilerindeki gelişim, kitle iletişim araçlarındaki evirilmeler nedeniyle birtakım dönüşümler geçirmiştir ve geçirmeye de devam edecektir. Dolayısıyla gerçeklik algısı, arayış biçimi ve tanımlamalar da değişmektedir.” (Çelik, 2021: 1552). Daha net ifade edelim: Belirtildiği üzere, klasik çağların gerçekliği ve gerçeklik kavramları ile dijital çağın/ortamın gerçekliği ve gerçeklik kavramları farklılaşmıştır. Gerçi, üretilen gerçeklikler eğer nesne dayanağından koparılmıyorsa, bilinen anlamıyla gerçeklikten de pay almışlar demektir. Ama sahte gerçeklikte, bilfiil mevcut gerçeklik bağlantısı, nesne dayanağı yoktur.

Sahte gerçeklik, kendinin değillemesi olan bir varolma durumunu anlatmaktadır. Gerçekse, değillemesi söz konusu olmaz ve kendisidir. Ama

sahte ise, gerçek oluşun değillesmesi olduğu için, onun gerçeklik olarak anılması ve adlandırılması çelişkilidir. Sahte, sunduğu varoluşsal kendiliğini kendinde taşımayan, o her ne ise onun değil olan, varoluşu kendine dayanmayan, aslında hiçbir temele dayanmayan bir durumdur.

Yapay zekâ bir sanal gerçeklik örneği idi; sonra artırılmış gerçeklik kategorisine dâhil etmeyi haklı kılan bir gelişim kaydetti. O, bir yazılımdı ama işlevleri bakımından, yazılan komut satırlarının ötesinde birtakım işlevler gerçekleştirilmektedir. Sahte gerçeklik ise yapay zekânın en üst düzeyde gelişmiş biçimini anlatmaktadır. Deep fake, yapay zekâ ve onun gelişimiyle ortaya çıkmıştır; ancak bunu bilsek bile, sahte gerçeklik ürünlerini ayırt eden bir yazılım kullanılsa ve görseli bu kontrolden geçirsek dahi, sonuçta, gerçeklik algımızın ve gerçekliğe vakıf oluşumuzun hiç de güvenilir olmadığı ortaya çıkmaktadır. Bugünlerde tartışılan “derin sahteyi ayırt eden” veya “yapay zekâ tarafından üretilen ve asıl gerçeklik olmayan ürünleri etiketlenen” yazılımlar çıksa da, “gerçek olmayan gerçek”, yani derin sahte, dijital dünyada yerini almıştır. Böylece derin sahte artık bilfiil mevcut gerçekliğin kaybının tescili olmuş olmaktadır.

6. Dijital Çağda Gerçekliğin Kaybı

Simülasyon kuramında Baudrillard, sunulanı gerçeğin bizzat kendisiymiş gibi algılamının temelinde, gerçeği gerçek yapan asıl ilkenin değil değişen ve onu öyle görmeyi mümkün kılan bir ilkenin yattığını öne sürmüştür, yani gerçekliğin zihinlerde yeni bir ontolojik yapı kazandığını! Bu demektir ki, gerçeğin bizatihi kendisi değil de “gerçeğin o gerçeklik olarak algılanması” vakıası değişmektedir. Gördüğümüz şey artık gerçeğin bizatihi kendisi değildir, kendi sınırlarının dışına taşınmış bir şeydir. Halbuki dijital çağın simülasyonunda, gerçekliği gerçeklik kılan yapı değişmekte/değiştirilmektedir. Bu noktada, aslında gerçekliğin algılanışında etkili olan koşullar anlamında bir simülasyondan değil, onun bizatihi kendisinin değişmiş olması anlamında bir simülasyondan söz ediyoruz.

Baudrillard’ın mevcut olduğunu düşündüğü simülasyon daha çok algılamaya ilişkin iken, dijital çağın simülasyonu varoluşsal bir durumdur. Yeni çağda, gerçek olanın kendisinde yapısal bir değişim, yani varoluşa ilişkin bir değişim söz konusudur. Gerçeğin yerini “gerçekmiş gibi” alan bu şeyler yeni çağın gerçekliğidir (Köktürk, 2021:29). Genel ve yaygın anlamı itibarıyla simülasyonda asıl gerçeklik perdelenmektedir. Ama simülasyonun daha sofistike biçimi diye de görebileceğimiz bu sahte gerçeklik durumunda, gerçeklik büsbütün kaybolmuştur. “Simülasyon”dan “sahte gerçeklik”e giden bu yol güzergâhı, galiba gerçekliğin kaybına doğru uzanan çizgidir. Bu, aynı

zamanda, varlığın ve varolmanın skandalıdır. Artık “varolmayan vardır” demek çelişkili olmaktan çıkmış gibi görünmektedir. Başka bir deyişle, dijital dünya, gerçekliğin değişiminden gerçekliğin kaybına doğru evrilmektedir.

Her ne kadar dijital gerçeklik ortamlarından ve olgularından bir kısmı için ve dijital gerçekliklerin oluşturduğu algılama ortamı itibarıyla simülasyon söz konusu olsa da, yani Baudrillard önündeki olgulara bakarak ortaya koyduğu teşhisinde haklı olsa bile, yeni gerçekliklerden, “gerçeklik dünyasından bile isteye gönüllü vazgeçiş” (post-truth) yaşansa da, bilfiil gerçeklik önemini kaybetse ve bilinçlerde sanal gerçeklik öne çıksa da, bütün bunlarda, simülasyon unsurlarının bir kısmı reel olanın bir parçası ya da uzantısı olmaya devam eder. Oysa derin sahtede/sahte gerçeklikte bu yoktur.

Her ne kadar simülasyon tezini “kadim soru”nun diriliş gerekçelerinden biri olarak değerlendirip “gerçekliğe müdahale”nin bir başka biçimi diye nitelendirmiş olsak da, bir başka açıdan bakıldığında, simülasyon, yani bir gerçeklik modeli ortaya koymak, “derin sahte”ye de örnek teşkil etmektedir. Belirttiğimiz gibi, Baudrillard simülasyonda “gerçeklik ilkesinin kaybı”ndan söz etmekteydi. Yani gerçeklik diye adlandırılan bir şey vardır ve onun varoluşsal koşulu, onu gerçek yapan ilke kaybolmuştur. Ama bu kayıp gerçeklik ilkesinin yerine, başka/diğer gerçeklik ilkesi geçmiştir. Dolayısıyla gelinen noktada, gerçekliği gerçeklik yapan bir ilke, bu ilkeye dayalı bir gerçeklik mevcut değildir; ama gerçeklik diye sunulan bir görünüm/olgu ortada durmaktadır. Aslında bu tabloda, kendisine gerçek diyebileceğimiz bir gerçeklik artık yoktur. Yani kendi başına, müstakilen var olan, kendine dayanan, unsurları itibarıyla bilfiil varolanla somut bağlantı taşıyan bir gerçeklik mevcut değildir. Gerçek diye sunulanın da nesne dayanağı yoktur. Daha önemlisi, sözü edilen bu “ilkesi kaybolmuş gerçeklik”, bilfiil kendinde ve kendi başına mevcut olan gerçeklikten ayırt edilememektedir. İşte bu yeni simülakr, derin sahtedir.

Yakın zamanlarda örneklendirilip tanıtılan ama henüz kullanıma sunulmayan bazı örneklerden söz edelim...

OpenAI’in video modeli Sora, bunun çok çarpıcı bir örneğidir. Bu yapay zekâ basit metin komutlarından ayrıntılı videolar oluşturabilmekte, mevcut videoları devam ettirebilmektedir. Hatta Sora’nın hareketsiz bir görüntüye dayalı sahneler de oluşturabildiği öne sürülmektedir. (<https://tr.cointelegraph.com>) Kurumun sitesinde de, Sora’nın oluşturduğu ifade edilen çeşitli videolar paylaşılmıştır. (<https://openai.com/index/sora>) Bu videolar “derin sahte”nin ya da “sahte gerçeklik”in çok çarpıcı örnekleridir. Açık kaynaklardan öğrendiğimize göre, OpenAI Sora henüz piyasaya sürülmemiştir ve he-

nüz beta sürecindedir. Bu nedenle herkesin kullanımına sunulan bir sürümü mevcut değildir. Bir uygulamanın veya bir videonun yapay zekâ kullanılarak oluşturulduğunu belirlemek için gerekli olan sertifikayı alma sürecinde olduğu ifade edilen bu yazılım herkesin kullanımına sunulduğu takdirde, dijital dünya sahte gerçeklik ürünleri ile dolar. Örneğin şu haber, geleceğe ilişkin önemli bir tehdide işaret etmektedir: “Aralık 2023’te Stanford Üniversitesi’nden gelen bir rapor, yapay zekâ veritabanı Laion’u kullanan yapay zekâ destekli görüntü oluşturma araçlarının, yasadışı çocuk istismarı görüntüsü üzerinde eğitildiğini ortaya çıkardı. Bu da metinden görüntü veya video elde eden modeller için ciddi etik ve yasal kaygıların ortaya çıkmasına neden oldu.” (<https://tr.cointelegraph.com>)

Bu uygulamada dikkati çeken en önemli husus, bu yapay zekânın “metin komutlarından hareketle video oluşturabilmesi” ve “hareketsiz görüntülerden hareketli videolar yapabilmesi”dir. Bunların her ikisi de sahte gerçekliktir. Ancak izlendiğinde, görüntülerin yapay/yapay zekâ ürünü olduğu neredeyse hiç anlaşılmamaktadır. Bu nedenle, Sora adı verilen bu yapay zekâyı derin sahte/sahte gerçeklik üretim yazılımı olarak adlandırmak yanlış olmayacaktır. Elbette bu ve benzeri uygulamaların konumuzu ilgilendiren yönü, bilfiil etkileyeceği meslekler, yol açacağı değişiklik veya değişimler değil, sürecin devamında tamamen bir gerçeklik kaybına yol açabileceği olasılığıdır. Zaten bilginin üretimi ve yorumu alanında, üretken yapay zekâ ya da yapay zihin diye de adlandırılan ChatGPT (güncelde ChatGPT-3.5 sürümüne ücretsiz, ChatGPT-4’e ücretli erişim sağlanmaktadır), duygusal nitelikli yazılı iletişim ortamı Mutlu Mesaj (güncel sürümü 3.2.3) uygulamaları, “sahte gerçeklik”in hayatın her alanında ve dileyen herkesin hayatında yerini aldığını göstermektedir. 14 Mayıs 2024 günü tanıtılan ChatGPT’nin yeni sürümü GPT-4o uygulaması ise, anlık olarak çeviri yapabilmesi, metin ile görsel arasında ilişki kurabilmesi ve sesli uygulama olması bakımından, bütün diğerlerini kökten değiştirecek gibi durmaktadır. Yapılan tanıtımda, bu yapay zekânın, İtalyanca ve İngilizce konuşan iki kişinin diyalogunu anlık olarak çeviri yaptığı, canlı ve etkili sözlü iletişim kurduğu görülmektedir (www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji). Bunun üzerinde düşününce, uygulamanın kişilerin yüz yüze, bilfiil ilişki kurma ihtiyaçlarını karşılamaması ve “reel öteki”nin yerini almaması için pek bir neden olmadığı sonucuna varılabilir. Bu meyanda, çeşitli mimari çizim uygulamaları veya oyunları henüz söz konusu bile edilmedi.

Başka bir açıdan bakınca şunu da söylemek mümkündür: Sahte gerçeklik ya da derin sahte (deep fake)’de gerçekte hiç olmayan görüntüler oluşturulabildiği gibi, varolan gerçekliklerden, sesler ve görüntüler de klonlanmak-

tadır. Ancak bu klonlamada, sesin tınısı, klonlayan kişinin dilediği şekilde biçimlendirilir. Kişi diğerine böylece kendi istediği şeyleri söyletebilir, dilediği fikrin savunmasını yaptırabilir. Görüntü klonlamada ise, diğer kişinin görselini, kendisinin dilediği görüntüler dizisine aktör olarak yerleştirebilir. Sora ile, sahte gerçekliğin bu biçimin bile ötesine geçilmiş, “hiç var olmayan görsellikler ve işitsellikler” yapılmaya başlanmıştır. GPT-4o ise derin sahteleri adeta tek çatı altında birleştirmeye adaydır. Dolayısıyla bütün bunlar, artık simülasyon değildir. Yani bu üretimde, kişi modeller topluluğu içine konmamıştır. Ortada model de yoktur. Doğrudan doğruya, reel gerçeklik temeli olmayan “yapay gerçeklik”ler vardır.

Sonuç

Yeni bir dünyanın, yeni teknik araçların, yeni kavramların, yeni ilgi ve eğilimlerin ortaya çıktığı dijital çağda, “Gerçekten var olan nedir?” sorusunu yeniden sormanın vaktidir. Gerçeklik, gerçekliğin varoluş biçimleri, öznenin konumu, öznenin kendini var kılma biçimleri daha önceki çağlardan tamamen farklılaşmış, ortaya yepyeni bir dünya tablosu çıkmış gibi görünmektedir. Deyim yerindeyse, dijital dünyaya teşne olanlar adeta “dijitale batmak”tadırlar. Yani dijital aygıtlar ve dijital platformlar, çok sayıda kişinin hayatının büyük bir kısmını doldurmaktadır. Elbette bu, baştan olumsuz diye nitelenemez. Ortadaki vakıa budur ve bunun üzerine tefekkür etmek gerekir. Diğer yandan, yaşanan bu aşırı ilgi ve eğilim nedensiz de değildir.

Dijital dünya adeta sınırsız imkânlar sunmaktadır. Bilgi kaynağı olması yanında bilgiye kolayca erişilmesi; anlık, ucuz ve sınırsız iletişim ortamı olması; insandaki tüm duygulara hitap eden izleme ve eğlenceli zaman geçirme imkânlarının mevcudiyeti; sınırsız gezinti ortamlarının var olması; orada kişilerin kendilerini “oldukları gibi” değil “olmak istedikleri” gibi sunabilmeleri, deyim yerindeyse hayallerini -sanal da olsa- gerçekleştirebilmeleri; bütün bunlar, insani varoluşu, öznenin yaşama serüvenini kökten etkileyebilecek unsurlardır. Dijitallik olgusu bu bakımdan sadece teknik insanlara, psikologlara, sosyologlara ve sosyal psikologlara bırakılamayacak kadar önemlidir. Felsefe bu çağın hakikatini yakalayabilmek için, bu ortamda kişiyi kuşatan gerçekliği keşfe çıkmalı, epistemolojik bakışını bu olguya çevirmeli, ontolojiye, yani varlık tartışmasına, “bizatihi var olan gerçeklik” arayışına geri dönmeli, uzun zamandır özneliğe hapsedilmiş olan “en temel gerçeklik” (hakikat) soruşturması nesne/olgu dünyasına yönelmelidir.

Dijital çağda gerçeklik, tarihte olduğu gibi çok boyutlu bir problem olmayı sürdürmektedir. Ama bu çağda, yeni gerçeklik biçimleri karşısında, bu problem içinden çıkılması daha güç hale gelmiştir. Bir yapay zekâ ürünü

karşısında kadim soruyu sorduğumuzda, verilecek cevap ile olgusal durum örtüşmemektedir. Örneğin yazılım mı yoksa görüntü mü gerçekten vardır; buna verilecek cevap, asıl gerçekliğin ortaya koymaktan uzaktır. Görüntü, arkasında kendisinin izdüşümü olduğu bir somut gerçeklik taşımamaktadır. Onun nesnel dayanağı, komut satırlarından oluşan yazılımdır. Ama bu görüntü, görsel olarak algıladığım, bizatihi karşımda olan bir mevcudiyettir. Dolayısıyla bu tablo karşısında, dijital çağın öznesi, yeni gerçeklikler arasında derin bir trajedi içine düşmüştür. “Trajedinin asıl nedeni, öznenin, bütün bunların farkında olması, ama önünde başka seçenek bulamaması veya seçeneklerinin olmadığına inanmasıdır. Bu çağın öznesi “dijital dünya yeni bir mağara olsa da, bu dünyanın dışına çıkma ve dışında kalma seçeneği yoktur” diye düşünmekle kendi trajedisini kendisi oluşturur. Çünkü bu yargı, kişinin bizzat kendisi tarafından mahkûm edilmesidir. İnsan böyle düşünmekle, kendini adeta kendi elleriyle kafese kapatmaktadır. Kurtuluşun ve tabii ki özgürleşmenin yolu da, kendini mahkûm etmekten ve seçeneksizlik kanaatinden vazgeçmektir.” (Köktürk, 2020:55).

Nesne dünyasının ve eylemlerin, görsellerin sahte gerçekliği “Sora” varken, “öteki”nin sahte gerçekliği “Siri” herkesin emrindeyken, duygusal iletişimdeki “öteki”nin sahte gerçekliği “mutlu mesaj” ile etkili diyaloglar kurulabilirken, bilgilenme kaynağı olarak sahte gerçeklik “chatGPT”ye herkes erişebilirken, dijital dünyanın tetiklediği tutkularla gelişen “dijitale bağımlılık” gittikçe yaygınlaşırken, “insanların interneti”nden “nesnelerin interneti”ne, ardından “davranışların interneti”ne ve “duyguların interneti”ne geçilmişken, en temel gerçekliğiarama eğilimi adeta anlamsızlaşmış gibi görünmektedir. Bunun, insani varoluş kadar bilgelik talebinin devamlılığı için de bir tehlike olduğu sonucuna varmak yanlış olmaz. Eğer en temel gerçekliğe ulaşmak mümkün ve söz konusu olamayacaksa, gerçeklik kaybı yaşanmaktaysa, gerçeklik artık görelile bile olamıyorsa, ilerleyen dijitalleşme sürecinde bilgelik arayışı ve talebinin tamamen iptali söz konusu olacaktır. Dijital çağda, bilgelik yolculuğunda, Sofistlerin çağından bile daha olumsuz bir tablo kapımızı çalmıştır. Bu nedenle felsefe yeniden iş başı yapmak, bütüncül bir bakışla bu olguları incelemek, gerçeklik trajedisine son vermek, “varoluşsal skandalı” ortadan kaldırmak zorundadır.

Kaynaklar

- Aristoteles, (1996). *Metafizik*, Çev.: Ahmet Arslan İstanbul: Sosyal Yayınlar
- Baudrillard, J. (2011) *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev.: Oğuz Adanır, 6. Basım, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Cassirer, E. (2005). *Kültür Bilimlerinin Mantiği Üzerine*, Çev.: Milay Köktürk, 1. Basım, Ankara: Hece Yayınları.

- Cevizci, A. (2005). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Coşkun, C. (2022) "Dijital Bir Deneyim Olarak Artırılmış Gerçeklik", *SDÜ ART-E, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi* (1065-1076), Cilt:15 Sayı: 30.
- Çelik, N. (2021) "Post-Truth Çağında Gerçekliğin Sosyal İnşasına Sosyolojik Bir Bakış", *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, cilt: 20 sayı: 79, ISSN:1304-0278 (1540-1555).
- Ferhat, S. (2016). "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik", *TRTAKADEMİ*, Cilt 01, Sayı 02, (724-746).
- Heidegger, M. (2015). *Metafizik Nedir?* Çev.: Yusuf Örnek, 4. Baskı, Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.
- Köktürk M. (2020). "Post-Truth ya da Mağaraya Dönüş." *Pasajlar Dergisi*, Sayı: 4, (35-56).
- Köktürk M. (2021). *Dijital Çağ Üzerine Düşünceler*, Ankara: Net Kitaplık.
- Köktürk, M. (2012). "Hayret Üzerine." *Türk Yurdu Dergisi*. Yıl: 101. Sayı: 294, (34-35).
- Künüçen, H.H. ve Samur, S. (2021). "Dijital Çağın Gerçeklikleri: Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme." *Yeni Medya*, Sayı: 11, Ankara: Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, (38-62).
- Künüçen, H. H., Demirci, A. (2021). "İletişim Eğitimi ve Artırılmış Gerçeklik Uygulaması: Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Örneği." *Yeni Medya*, Ankara: Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, Sayı: 10, (87-106).
- Oğuz, T. (2018) "Platon'un Mağarası'ndan Sosyal Medyaya Gerçekliğin Görünümü: Filtre Balonu", *Kurgu Dergisi*, Cilt:26 Sayı:2 Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi. (1-10).
- Platon, (2013). *Diyaloglar*. Çev.: M. Gökberk, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tübitak Sosyal Bilimler Ansiklopedisi* (2022), https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/realizm_felsefe, , Erişim: 20/04/2024, (Köktürk 2022).
- <https://openai.com/index/sora/> (Erişim: 25/04/2024).
- <https://tr.cointelegraph.com/news/sora-openai-video-generation-model-artificial-intelligence-weakness> (Erişim: 25/04/2024).
- https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/openai-chatgptnin-yeni-surumu-gpt-4o-yu-tanitti-her-filmi-gercek-oldu,zSDC74Uk_Uq2UmcEqecx7w/h7lxzfoBG0KnK-M4GzTSeMQ (Erişim: 15/05/2024).