



## INTERNATIONAL JOURNAL OF ECONOMIC AND ADMINISTRATIVE ACADEMIC RESEARCH

Available online, ISSN: 2757-959X | www.ijerdersi.com | Economic and Administrative Academic Research

### AN EVALUATION ON INTENTIONALITY, ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND METAVERSE RELATIONSHIP

Gül Dilek TÜRK<sup>\*a</sup>

Marmara University, Communication Faculty

<sup>\*</sup>Corresponding Author

ARTICLEINFO	ABSTRACT
<p><b>Research Article</b></p> <p>Received : 30/01/2022 Accepted : 23/03/2022</p> <p><b>Keywords:</b> Interpersonal Communication, Intentionality, Metaverse, Artificial Intelligence</p>	<p>Intentionality is a concept introduced by Brentano. He analyzed people's relationship with the reality of the outside world through perception, body and mental processes. The concept has also been discussed by many philosophers of language and mind. He argues that people develop an attitude and behavior by interpreting the stimuli coming from the outside world with their own biological, emotional and mental processes. It is argued that people develop behavioral acts by interpreting as they perceive them. This situation also manages the person's relations with other people and interpersonal communication processes. The person as the receiver forms the basis of the intentional communication, where the source person interprets the message sent by his/her own mental, physiological and mental processing mechanism processes, decodes it and encodes a new message according to the result it reaches, and sends it to the other party. As a communication process, the same subject can progress differently in different people, and when repeated by the same people at different times, it can progress differently according to the internal processes of the people at that moment. Therefore, intentionality is the interpretation of stimuli coming from the external world in internal processes. Can this concept be brought to artificial intelligence with the development of computer technologies? It also brought controversy. Discussions about whether the computer gains consciousness, interpret the data like humans and get involved in the intentional communication processes have occupied the agenda. Augmented reality and Metaverse today is a three-dimensional digital universe that allows users to experience realistic experiences similar to physical world experiences. Discussions still occupy the agenda with discussions about whether this universe will take over the administration with artificial intelligence and enslave people. This study aimed to find answers to the discussions by analyzing the relationship between Metaverse, interpersonal communication, artificial intelligence and communication and intentionality.</p>

Uluslararası İktisadi ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi, 2(2), 2022, 19-39

### YÖNELİMSSEL İLETİŞİM (INTENTIONALITY), YAPAY ZEKA VE METAVERSE İLİŞKİSİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

MAKALE BİLGİSİ	ÖZ
<p><i>Araştırma Makalesi</i></p> <p>Geliş :30/01/2022 Kabul : 23/03/2022</p> <p><b>Anahtar Kelimeler:</b> Kişilerarası İletişim, Yönelimsellik, Metaverse, Yapay Zeka</p>	<p>Yönelimsellik (intentionality) Brentano tarafından ortaya atılan bir kavramdır. İnsanların dış dünya gerçekliğiyle ilişkisini algı, beden ve zihinsel süreçler üzerinden analiz etmiştir. Kavram pek çok dil ve zihin felsefecisi tarafından da tartışılmıştır. İnsanların dış dünyadan gelen uyarıcılara kendi biyolojik, duygusal ve zihinsel süreçleri ile yorumlama getirerek bir tutum ve davranış geliştirdiğini ileri sürmektedir. İnsanların algıladığı şekilde yorum yaparak davranışsal edimler geliştirdiği savunulmaktadır. Bu durum kişinin diğer insanlarla olan ilişkilerini ve kişilerarası iletişim süreçlerini de yönetmektedir. Kişi alıcı olarak, kaynak kişinin gönderdiği mesajı, kendi ruhsal, fizyolojik ve zihinsel işlem mekanizması süreçleri ile yorumlayarak kod açılımı yaptığı ve ulaştığı sonuca göre yeni bir mesaj kodlayarak karşı tarafa gönderdiği yönelimsel iletişimin temelini oluşturmaktadır. Aynı konu, bir iletişim süreci olarak farklı kişilerde farklı ilerleyebildiği gibi, farklı zamanlarda aynı kişiler tarafından tekrarlandığında kişilerin o andaki içsel süreçlerine göre farklı ilerleyebilmektedir. Dolayısıyla yönelimsellik dış dünyadan gelen uyarıcıların içsel süreçlerdeki yorumlanma halidir. Bu kavram bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile "yapay zekaya bilinç kazandırılabilir mi?" tartışmalarını da beraberinde getirmiştir. "Bilgisayar bilinç kazanır mı?", "verileri insanlar gibi yorumlayarak, yönelimsel iletişim süreçlerine dahil olur mu?", "kendi kararlarını alabilir mi?" gibi tartışmaları gündemi meşgul etmiştir. Bugün artırılmış gerçeklik ve Metaverse, kullanıcılara fiziksel dünya deneyimlerine benzer gerçekçi deneyimler yaşama imkanı sunan üç boyutlu dijital bir evrendir. Tartışmalar bu evrenin yapay zeka ile yönetimi ele geçirip insanları köleleştirip köleleştirmeyeceğine dair tartışmalarla yine gündemi meşgul etmektedir. Bu çalışma Metaverse, kişilerarası iletişim, yapay zeka ile iletişim ve yönelimsellik (intentionality) ilişkisini betimsel analiz yöntemi ile inceleyerek tartışmalara cevap aramayı amaçlamıştır.</p>

<sup>a</sup> gul.turk@marmara.edu.tr <https://orcid.org/0000-0002-8610-7153>

## 1. Giriş

Intentionality kavramı Türkçeye niyetsellik, kasıtlılık, yönelimsellik şeklinde çevrilmiştir Franz Brentano tarafından kavramsallaştırılan yönelimsellik, zihnin ve zihinsel süreçlerin konular, durumlar, meselelerle ilgili olarak sahip oldukları zihinsel içeriklerdir. Bir konuyla ilgili zihinsel süreçlerin, kişinin sahip olduğu anlamlar, kavramlar, deneyimleri refere ederek değerlendirmeler, yorumlamalar ve çıkarımlar yapması durumudur. Kısaca düşüncenin dış gerçeklikteki bir nesneye yönelmesi ve onunla bir bağlantı kurması halidir. Kişilerin iletişim kurarken kendi zihinsel süreçlerini karşı tarafa iletirken kullandığı sözlü ve sözsüz iletişim kanallarının seçimleri de yine yönelimselliğin bir sonucudur. Yönelimsellik aslında aynı konu, durum, nesne, varlık, sembole bakarak kişilerin farklı yorumlama süreçleri ve farklı çıkarımlar ortaya koyması durumudur. Burada beynin yapısı, geçmiş deneyimler, kültür, demografik yapı, psikolojik durum gibi pek çok parameter devreye girerek kişinin algılama ve yorumlama süreçlerini etki altına almaktadır. Örneğin bir kediye bakıldığında herkesin o kedi ile ilgili farklı bir yorumu olduğu görülecektir. Kimi sevdiğini, kimi sevmediğini, kimi korktuğunu söylerken, kimi cins özelliklerini anlatacak, kimi kedilerle ilgili duygusal deneyimlerinden söz edecektir. Dolayısıyla her bir kişinin zihinsel işleme mekanizması o kişinin kediyle ilgili yorumlama ve çıkarım sürecini de tasarlayacaktır. Yönelimsellik sadece nesne ve canlı varlıklarla süreçlerin yorumlanmasında değil, kişinin diğer insanlarla ilişkilerinde de belirleyici olmakta ve kişilerarası iletişimin işleyiş biçimini de şekillendirmektedir. Çalışmada intentionality kavramının fikir babası Brentano, Husserl, Dreyfus, Chomsky argümanları üzerinden yönelimsellik ve iletişim kavramları tartışılarak, algı, bilinç, zihinsel işleyiş mekanizması anlatılmış; Searle ve Alan Turing'in ünlü deneyleri ve argümanları üzerinden yönelimsellik, bilinç ve yapay zeka ilişkisi tartışılarak, Metaverse'de insanı bekleyen yönelimsel iletişim süreci analiz edilmiştir.

Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni tercih edilerek mevcut durum, teoriler, ünlü deneyler ve örnekler üzerinde betimlenmeye çalışılmıştır. Metaverse, kişilerarası iletişim, yapay zeka ile iletişim ve yönelimsellik (intentionality) ilişkisini analiz eden bu güncel çalışmayla alanda bir boşluk doldurulması ümit edilmektedir.

## 2. Yönelimsellik Kavramı

Brentano (1874, s. 88-89) zihin ile dış dünya fenomenlerini birbirinden ayırmak üzere düşünme edimi ve düşünülen zihin dışı nesne arasındaki ilişkiyi açıklamak üzere bu kavramı ortaya atmıştır. Brentano yönelimselliği zihnin ayırt edici bir özelliği olduğunu ileri sürmüştür. Çünkü yönelimsellik niyetlerin, inançların, yargıların, umutların, arzuların veya korkuların aksine, eylemlerin etiolojisinde ayırt edici bir rol oynayan belirli zihinsel durumlardır. Duygular da ona göre inançlar, umutlar, yargılar, niyetler, sevgi ve nefret, hepsi amaçlılık içeren zihinsel süreçlerin sonucudur. Brentano kasıtlı varolma kavramı ile açıkladığı yönelimsellik, "bir nesnenin kasıtlı olarak varolmadığını" nesnelere zihinde fenomenler halinde var edilmesi, bir nesneye yönelik olarak bir yargı ortaya çıkarılarak bu yargının onaylanması ya da reddedilmesi durumudur. Black (2010) yönelimsellik kavramını dört unsur ile açıklamaktadır.

1. Zihnin dış dünya gerçekliğindeki bir fenomene/nesneye yönelerek zihni algılayandan (zihin sahibinden) farklı bir nesneye yöneltmesidir.

2. Nesnenin bilicte bilmiş nesnelere ile yesinden var edilmektedir.

3. İnsan sadece fark ettiği şeylere yönelebilir. Çünkü yönelimsellik bilincin en temel karakteristiğidir.

4. Soyut kavramların zihinde nasıl bilinebildiğinin bilgisi yönelimli varoluş kavramı

ile açıklanmaktadır.

Brentano zihin ile nesneyi ayırt ederek zihnin bir nesneyi temsil etmesi ya ona gönderimde bulunması ya da onun hakkında olmasını gerektirmekte olup, zihnin yöneldiği nesnenin dış dünya gerçekliğindeki bir varlık anlamına gelmeyecek biçimde zihinde yaratılan bir yansıma olarak nesne olmaktan çok içeriklerdir. Dolayısıyla bu zihinsel yansıma kişinin kendi içsel süreçlerinin bir sonucu olarak anlamlandırılmaktadır. "...isteme, sevmeye, nefret etme gibi psikolojik kipler bir nesneye gönderimleri olmadan düşünülemezler ya da böyle bir düşünme tarzı onları birer zihin fenomeni olmaktan çıkarır. Zihin ediminin ya da psişik edimin içeriğinde her zaman gönderimde bulunduğu bir fizik ya da zihin nesnesi bulunur; Zihin fenomenleri kendisinden ayrı bir fizik fenomenine ya da zihin fenomenine yönlendirilir" (Şenkaya, 2021, s. 104).

Brentano zihinsel anlamlandırmanın noema (çoğul noemat) ve epoche (yani parantez içine alma veya fenomenolojik indirgeme) kavramları ile açıklamıştır. Noema zihinsel eylemlerin iç yapısına atıfta bulunurken, epoche ise gerçek ve hayali varlıklar arasındaki farkla ilgili tüm naif varsayımları askıya alarak zihinsel eylemlerin özüne ulaşmaya yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Brentano bu kavramlardan yola çıkarak sevmek, nefret etmek, arzulamak, inanmak, yargılamak, algılamak, umut etmek gibi soyut anlamların ve eylemlerin yönelimsellik olgusunun temelini oluşturduğunu, zihnin yönelimsellik yoluyla yöneldiği nesnelere kasıtlı varolmama halinde bulunduğunu ve tüm zihinsel süreçlerin yönelimsel olduğunu ileri sürmüştür. İnsanlar neyi sevip, neyi sevmeyeceği nesnelere kurulan anlamsal ilişkiyle varolmaktadır (Anscombe, 1957; Anscombe, 1965). Dolayısıyla bu anlamsal ilişki (yönelimsellik) kişinin tüm varoluş sürecini de şekillendirmektedir.

*"Her zihin fenomeninin, Orta çağ skolastiklerinin bir nesnenin yönelinmiş (veya zihine dair) içvaroluşu (inexistence) olarak adlandırdığı ve bizim tamamen açık bir biçimde olmasa da, bir içeriğe göndermede bulunma, bir nesneye(içeriğe) (burada "bir şey" anlamında değil) doğru yönelme ya da iç nesne-oluş olarak adlandırabileceğimiz şey ile mahiyeti belirlenir. Her zihin fenomeni kendi içerisinde nesne olarak bir şey içerir. Tasarımda, bir şey tasarımılanır, yargıda bir şey kabul edilir ya da reddedilir, aşkıta aşık olunan, nefrette nefret edilen, arzuda arzulanılan bir şey vardır ve böyle örneklendirilmeye devam edilebilir. Yönelmiş iç-varoluş yalnızca bu zihin fenomenlerinin mahiyetidir. Hiçbir fizik olgusunda böyle bir şey gözlemlenmez. Böylece zihin fenomenlerini, kendi içlerinde birer zihin nesnesi içeren fenomenler olarak tanımlayabiliriz."* (Brentano, 1995a, s. 68)

Yönelimsellik, her zihinsel eylemin bir dış gerçekliğe bağlı olarak ortaya çıkmasıdır. Kediden korkmak için dış gerçeklikte bir kedi ya da kedi fenomeni olması, Tarkan'a hayranlık için dış gerçeklikte bir karşılığı olması gibi. Birinden nefret etmek için o kişiye yönelik olarak, bu nefreti doğuracak bir dış gerçeklik algısının olması gerekmektedir. O kişideki bir tavrın, davranışın, kişinin kendisinin bu nefretin doğmasına sebep olacak içsel bir deneyimle bağlantısı olması (kişinin size kötü davranması ya da çocuklukta size kötü davranan bir arkadaşınıza benzetmeniz gibi) ve bu bağlantının yorumlanmasıyla birlikte zihinsel bir çıktı olarak nefret duygusunun doğması ve o kişiye yönelik eylemleri içermesi yönelimsellik sürecinin özeti olarak ele alınabilir. Yönelimsellik oluşması için içsel süreçlerle dışsal gerçekliğin bağlantılı olarak yorumlanması gerekmektedir (Drestke, 1969; Loewer, 1987). Kıyaslama için iki farklı şeyin varlığı, o kıyaslanan konuların sizdeki psikolojik anlamı gibi parametrelerin birlikte işlemesi sürecidir. X kişisi Y'den güzeldir yönelimi için, hem güzellik ve çirkinlik algısının hem de dışarıda bu kıyası yapacak X ve Y kişilerinin olması gerekmektedir. Kişinin güzel ve çirkin algısı onun psikolojik ve zihinsel işleyiş süreçlerinin sonucudur. Güzellik, çirkinlik, Tanrı, melek, şeytan, barış, huzur gibi soyut varlıklar ise dış dünya gerçekliğinde kavram olarak varlık göstermektedir. Dolayısıyla zihinsel süreçte kişinin içsel süreçlerinin yansıması ile anlamlandırılmakta ve yönelimsellik oluşturulmaktadır. Kişi

içsel süreçleri ile yaptığı zihinsel işleyişlerinin neticesinde soyut kavramların varlığını Kabul edebildiği gibi ret de edebilmektedir (Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2019).

Brentano'ya (1995b, s.24) göre kişinin yönelim nesnesi zihnindeki bir yansımadır. Dolayısıyla dış dünya gerçekliği ile birebir örtüşmesi, tam bir karşılığının olması gerekmemektedir. Aristoteles de insan bilincinin yöneldiği şey aslında kişinin kendisiyle de ilişkili olduğundan “kendimizi gören ve işiten olarak algıladığımızdan, duyumlayan, ya görmeye veya başka bir duyu ile kendisinin görmekte olduğunu algılar” (Aristoteles, 2014, s. 143/ 425b-10). Örneğin gözleri sağlıklı bir kişi ile miyop bir kişinin bir elmayı aynı şekilde görememesi, bir şizofreni ile sağlıklı bir kişinin nesnelere yüklediği anlamın farklılaşması, iki ayrı kültüre sahip kişilerin olayları kendi kültürel kodlarına göre yorumlaması gibi. Aynı nesnel gerçeklik zihinlerde farklı şekillerde yeniden var edilmektedir.

Edmund Husserl de (1900, 1913) hocası Brentano gibi yönelimselliğin bir şeye yüklenen anlamın ve eylemin o şeyin fiziksel halinden bağımsız olabileceğini ileri sürmüştür. Platonun mağara alegorisinde de mağara duvarına vuran yansımaların gerçek olduğu düşünülerek, kişilerin bu gerçeklik yanılgısı üzerinden algı mekanizması kapasitesi bağlamında anlam oluşturduğu ve yorumlarını şekillendirdiği savunulmaktadır.

Husserl (1980, s. 36), hocası Brentano'nun zihine ait yansıma tanımını aksine zihnin bir şeye yöneldiğinde onun bilincinde olduğunun ve kendini aşarak o şeye yönelip bilincin yönelmişliğinin merkezine dış dünya gerçekliğiyle olan ilişkiyi koymaktadır (Levinas, 2008). Husserl'e (2001, s. 81) göre, bilinç iç içe geçen zamansal süreçler içine yayılan deneyimlerin ve birçok algı fenomeninin birbiriyle bağlantısının kurulması ile bir bütün olarak algılanması halidir. Yani kişi dış dünya gerçekliğinde bir fenomeni fark ettiği anda zihinsel süreçleri harekete geçerek kişide o fenomenle bağlantılı görülen tüm deneyimleri ve diğer fenomenleri de değerlendirerek bir anlam oluşturmaktadır. Kişi bir fare görüldüğünde, o ana kadar zihninde yer alan tüm fare ile ilgili bilgi ve deneyimleri analiz ederek o fareye yönelik zihninde bir resim oluşturup, ona anlam yükleyerek bir tutum ve davranış geliştirmektedir. Tüm bu sürece bilinç diyen Husserl, yönelimselliğin işlevinin bilinçli bir şekilde bir nesneye yönelmek olmayıp, var olan deneyimi bütün olarak ele almak olduğunu ileri sürmektedir. Kişi yönelimsellikte aynı zamanda özbilinci de harekete geçirmekte ve kendinin de farkına varmaktadır. Brentano yönelimsellikte kişinin bir nesne düşünürken düşündüğünün de farkında olduğunu ileri sürerken, Husserl kişinin düşündüğü fenomene/nesneye düşünme edimi aracılığıyla yönelmesi olduğunu savunmaktadır (Husserl, 2001, s. 85). Kişi düşünürken kendi bilincini ve benliğini aşmakta, yaşam ile zihin arasında bir bağlantı sağlamaktadır (Şenkaya, 2021, s. 111).

Yönelimsellik bilinç ile ilişkilidir. İnsan bilincinin en temel özelliği bir şeyin farkında olma halidir. Kişi bu farkındalıkla nesnenin algısını zihinde kurar ve yönelimsellik süreçlerini işletmeye başlar. Husserl (2003) bilinç ve yönelimselliği birleştirmiştir. Bilinç dış dünya ile sürekli iletişim halindedir ve Bilincin bu bilme edimi ve nesneyle girdiği ilişki durağan değil “düşüncede bir yaşantı”dır. Çünkü bilincin merak ve ilgi ile yöneldiği dış dünya gerçekliğindeki nesneyle olan ilişkisi de yaşantı gibi zamanlı, süreçsel ve akışkandır. Yönelimsellik Husserl'e göre zihin ile dış dünya gerçekliği arasında bir tür köprü işlevi görmektedir.

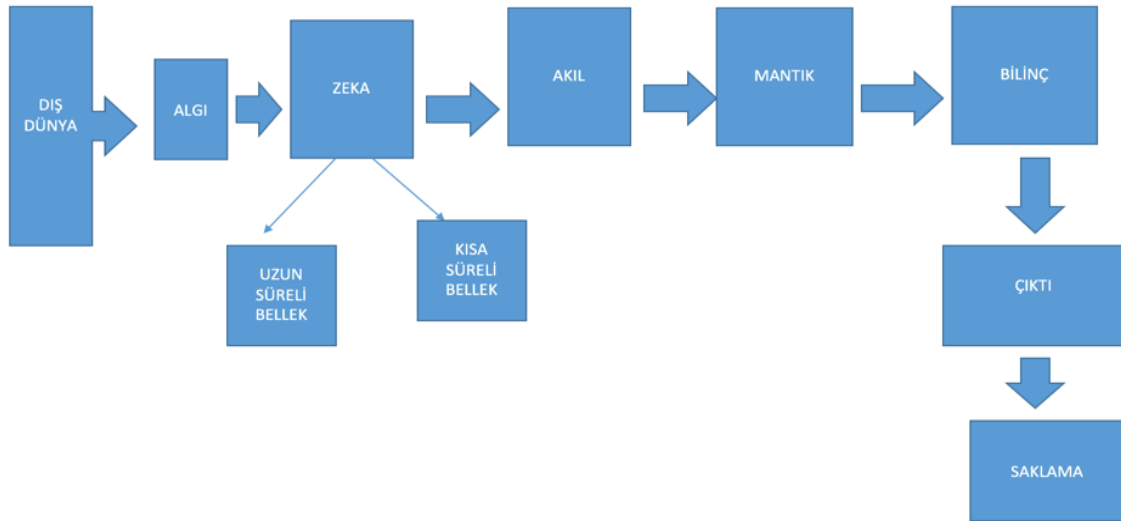
Brentano'nun ve takipçilerinin yönelimsellik tartışmaları da kişinin zihinsel süreçlerinin bir sonucu olarak dış dünya gerçekliğine dair algı ve yorumlaması olarak özetlenebilir.

### 3. Algı ve Zihinsel İşlem Mekanizması

Felsefede 19. Yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan yönelimsellik kavramı “zihin nedir” ve “bir zihne sahip olmak nedir?”, “Zihinsel durumların temel doğası hakkında

ontolojik ve metafizik sorular bağlamında ortaya çıkarlar: algılama, hatırlama, inanma, arzulama, umut etme, bilme, niyet etme, hissetme, deneyimleme vb. Böyle zihinsel durumlara sahip olmak nedir?”, “Zihinsel olan fiziksel olanla nasıl ilişkilidir, yani zihinsel durumlar bireyin bedeniyle, beyninin durumlarıyla, davranışlarıyla ve dünyadaki olaylarla nasıl ilişkilidir?” gibi pek çok tartışmayı da beraberinde getirmiştir. Yönelimsellik gerçeğinin bir uzantısı olmakla birlikte ondan bağımsız olarak, gerçeğin zihindeki yansımalarıdır. “Duyu algısı ya da imgelem aracılığıyla edinilen her düşünce ya da takdim zihinsel bir fenomenin örneğidir” (Brentano, 1995a, s. 60).

Beyin hücrelerden medyada gelen tüm bedeni organize eden ve yöneten merkezi sinir sistemidir. İnsanın tüm yaşamsal süreçlerini koordine etmekte ve duygu, düşünce, davranışlarını, analitik ve yaratıcı tüm fonksiyonlarını yönetmektedir. İnsan beyni ile tüm yaşamsal deneyimleri gerçekleştirmekte ve depolamaktadır. Tüm duygularını yine beyni aracılığıyla deneyimleyerek düşünce ve davranışlara beyni vasıtasıyla dönüştürmektedir. Tüm algısal süreçleri yine beyninin vasıtası ile gerçekleşmektedir. Stuss (1991, s. 255) kişinin beyni vasıtasıyla deneyimlediği tüm yaşantısal süreçlerin benliğini oluşturduğunu ileri sürmektedir. Stuss (1991, s. 262-273) beynin benliği oluşturduğunu ispatlamak üzere, beyin hasarı ile kişiliğinde değişim olan vakaları örnek olarak kullanmıştır. Stuss beyin üç aşamada benliği oluşturduğunu, birinci aşamada bazal fonksiyonel sistemler vasıtasıyla duyu ve algısal otomatik fonksiyonları işlemektedir. İkinci aşamada frontal loblar kişinin seçimler, kararlar, tutumlar belirlediği daha bilinçli uğraşların gerçekleştiği aşamadır. Üçüncü aşamada ise kişinin beyni üst bilişsel fonksiyonları organize ederek öz farkındalığı oluşturmaktadır. Üçüncü aşamada ortaya çıkan her şey, birinci aşamanın fonksiyonu ile oluşmaktadır. Dolayısıyla Benlik birinci aşamadaki girdiler ile başlayıp, üçüncü aşama çıktıları ile tamamlanan bir süreçtir.



Şekil 1. Beynin Bilgi İşleme Süreci

Birey dış dünyadan gelen uyaranları duyularıyla algılamakta, içinde bulunduğu psikolojik balonu (ruh hali, geçmiş deneyimler, travma, yargı, kod) ve içinde yaşadığı sosyokültürel yapı içerisinde bu algıladığı verileri yorumlayıp anlamlandırmakta ve tutuma dönüştürmektedir. Algı kişinin dış dünyayla etkileşim kurarak kendini ve ötekileri

anlamlandırmasına ve onlarla iletişim ve ilişki kurmasına imkan vermektedir. Algı, kişinin dış dünyadaki tüm uyarınları duyularıyla anlamlandırıp yorumlayarak, bir davranışa dönüştürme sürecidir (İnceoğlu, 2011, s. 86). Algı beynin duyu organlarıyla elde edilen verileri anlamlı örüntüler haline getirerek yorumlama sürecidir (Morris, 2002, s.121). “Algı; duyularla algılanan, beyin tarafından işlenen, bellekte depolanan ve fiziksel veya zihinsel bir tepki biçimi üreten enformasyondur. İnsanın çevresindeki uyarınlara ya da olayların ayırımında olması ve onları yorumlaması sürecidir” (Mutlu, 2012, s. 16). Beynin zihinsel işleyiş mekanizması vasıtasıyla elde ettiği uyarınlara zihninde oluşturduğu anlama algı denmektedir (Türk, 2014, s. 15). Algı kişinin dış dünyadan ya da içsel deneyimlerinden duyu organları vasıtasıyla elde ettiği uyarın örüntülerini fark etme, tanıma, anlama, yorumlama ve tanımlamasını sağlayan fiziksel, nörolojik ve bilişsel süreçlerin tamamıdır (Tutar, 1988, s.77). Bu Algılama ile kişi dış dünya gerçekliğini anlamlandırarak kendi benlik sürecini de yönetmektedir. Çünkü dış dünyadan edindiği algılamalar kişinin kendi değer, inanç, istek ve ihtiyaçlarını şekillendirmesinde etkili olmakta, dolayısıyla benlik algısını da bu uyarınlara bağlı olarak değiştirip dönüştürmektedir. Yönelimsellik tüm bu zihinsel işleme sürecini sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Tablo 1. Zihinsel Bilgi İşleme Mekanizması Aygıtları

ZEKA	AKIL	MANTIK	BİLİNÇ
Algılama	Tahkikat	Tasavvur	Arşivleme-Bellek
Fark etme	Muhakeme	Tanımlama- betimleme	Geri çağırma
Ayırt etme	Muhayyile	Göstergesel Kavrama	Geleceği Geçmiş Kayıtlama
Vukufiyet	İlişkilendirme	Kavramsallaştırma	

Kaynak (akt. Türk, 2018, s. 50)

Zihinsel mekanizma aracılığıyla işlenerek kişinin gerçekliğini oluşturmaktadır. Bir olgu, durum, nesne, varlık, soyut ya da somut olarak dış dünya gerçekliğine dair tüm verilerin zeka, akıl, mantık ve bilinç kategorileri ile anlamlandırıp, işleyip, biçimlendirip, simgesel bir göstergesel sisteme dönüştüren bir süreçtir. Kişi zeka kapasitesine bağlı olarak dış dünyadan duyuları vasıtasıyla elde ettiği uyarınlara algılamakta, anlamlandırıp çözümlenmektedir. Zeka, algıladığı uyarınlara bellekteki bilgilerle karşılaştırarak değişkenler arasında optimum bağlantıları kurmak üzere akıllı devreye sokmaktadır. Akıl kapasitesi ne kadar güçlüyle bu değişkenler arasında o derece güçlü bağlantılar sağlayacaktır. Bu bağlamda zeka yetenek, akıl ise beceri olarak karşımıza çıkmaktadır. Aklın muhakeme ve bağlantı kurma süreci tamamlandığında mantık, akıl yürütme ile üretilen anlamları kategorileştirerek göstergesel/sembolik düzeneğe dönüştürmektedir. Bu sembolik düzenek dildir. Dil bireyin dış dünyayı, dış dünyanın da bireyi etkilemesine olanak sağlayan çift taraflı işleyerek birbirlerini zihinsel olarak kurmalarını sağlayan sistemdir. Bu aracılık ile bireyin kendi içsel işleyişi ile dış dünyadan edindiği verileri birleştirerek kendi benlik algısını üretmesini sağlamaktadır. Mantık süreci bittikten sonra kategorileştirilen bilgiler bilince gönderilerek burada saklanmakta, aynı zamanda bu arşiv düzeyi kişinin buradaki bilgileri kullanarak ileriye dönük hedef, amaç, arzu ve istekler oluşturmasında yol gösterici işlev görmektedir (Türk, 2018, s. 50).

Dış dünyadan gelen uyarıcılar ve içsel süreçlerden elde edilen bilgiler ve deneyimler kişinin geçmiş hatıralarını, dış dünyaya dair geçicliğini ve gelecek beklentilerini de içermekte olup Stuss'un (1991) üçüncü düzeyini oluşturmaktadır. Bu zihinsel işleyiş neticesinde ortaya çıkan çıktı yani benlik, üst bilinç fonksiyonları, alt düzeydeki fonksiyonların, ve zihinsel

işleyiş mekanizmasındaki enstrümanların (zeka, akıl, mantık) sağlıklı işleyişine ve kapasitesine bağlıdır. Benlik, öğrenme ile gelişerek, hafıza aşamasında korunup süreklilik kazanan beynin doğal bir fonksiyonu olarak karşımıza çıkmaktadır. Benlik yorumlama, işleyip dönüştürme ve organize hale getirme süreci sonunda kişiye ait tüm deneyim ve bilgilerin saklanıp korunduğu bir hafıza yapısıdır (Kuiper vd, 1983, s.193). Eysenck (1990, s. 244-248) de benlik ve kişilik özellikleri ile beynin ve sinir sisteminin ilişkili olduğunu, beyindeki sinir ağları ve nörokimyasal salgılamalar vasıtasıyla kişilerin benlik algılarının şekillenip değiştiğini ileri sürmüştür. Tüm bu işleyiş neticesinde birey, yönelimsellik bağlamıyla hem kendi benlik algısını hem de dış dünya gerçekliğini ve algısını oluşturmakta ve yorumlamaktadır.

#### **4. Artırılmış Gerçeklik, Metaverse, Yapay Zeka ve Yönelimsel İletişim**

Teknolojik gelişmeler önce sosyal ağları, sonrasında artırılmış gerçeklik deneyimlerini, şimdi de Metaverse deneyimini insanların tecrübesine sunmuştur. Teknoloji ilerledikçe yapay zeka tartışmaları da ortaya çıkmış ve yoğunlaşmıştır. İnsanlık gelecekte insanla makine, kişilerarası iletişim benzeri gerçek bir iletişim kurabilecek mi, yapay zeka bilinç sahibi olup insanlığı yönetecek mi tartışmaları on yıllardır süregelirken, distopik senaryolar da gittikçe popülerleşmektedir. Metaverse ile birlikte yapay zekaya teslim olacağı düşünülen insan bilinci tartışmaları yeniden gündeme gelmiştir. Bu bölümde sanal gerçeklik, algı, yapay zeka ve yönelimsellik ve Metaverse kavramları tartışılarak analiz edilmiştir.

Sanal gerçeklik kullanıcılara giyilen özel aygıtlar yardımıyla görme, dokunma, işitme, koku ve tatma gibi çoklu duyuşsal kanallara uyarıcı göndererek simülasyonlarla etkileşime girmelerini sağlayan gerçeğin dışında zihinlerinde ürettikleri bilgisayar temelli, üç boyutlu yapay evrenlerdir (Orhan ve Karaman, 2011). Sanal gerçeklik sistemini anlamak için insanın algı, zihinsel işleme mekanizması ve yönelimsel iletişim yeteneğini iyi anlamak gerekmektedir.

Beyinde oluşan derinlik algısının oluşumunda derinlik bilgi kaynaklarından gelen 4 unsur önem taşımaktadır. Bunlardan ilki göze ait bilgidir. Görme duyusu ile sağlanan algı, gözün kaslarını lens şeklinde uyarana göre uyumlayarak optik odaklama sağlaması ve retinaya yansıyan görüntüye odaklanmak üzere yakınsama sağlaması ile gerçekleşmektedir. Her iki göze gerçek evrenden gelen uyarıcılar farklıdır. İkinci olarak stereoskopik bilgi (binoküler farklılık) denen bu retina ayrılığını beyin birleştirerek derinlik algısını oluşturmaktadır. Üçüncü olarak dinamik bilgi (hareket paralaksı) yani kişi hareket halindeyken retinasına yansıyan uyarıcıların yönü ve oranının beyinde sabitlenmesi ve son olarak hareket paralaksı ile sabitlenen görüntülerin diğer nesnelere birleştirilmesi ise resimsel bilgidir. Bu dört unsurun işleyişi beyinde uyarıcıların üç boyutlu hale getirilerek algılanmasını ve derinlik algısını oluşturmaktadır (Lang,1974; Berger, 1989; Palmer, 1999).

Artırılmış gerçeklik bilgisayar teknolojileri vasıtasıyla üç boyutlu grafikler, hareket ve konum algılayıcılar, stereoskopik görüntü uygulamaları, çift taraflı, ses sistemleri, dokunma geri beslemesi gibi yüksek hızlı veri iletimi, bilgisayar ağları, yeni nesil işlemciler ve grafik hızlandırıcılarını birleştiren teknolojilerdir (Bostan, 2007, s. 88). Sanal gerçeklik uygulamaları, başa takılan ekran (head mounted display, hmd), boom (mekanik bağlantılı görüntü başlıkları), shutter glasses (obtüratör gözlüğü), cave (bilgisayar destekli sanal ortam), palm görüntüleme), manevra kolu (joystick), dome (eğilimli ekran ve başlıklar) veri eldiveni, haptic workstation, phantom cihazı, özelleştirilmiş odalar, hareket izleyici (motion trackers) kabin simülatörleri ve aynalar gibi uygulamalar ile tüm duyu organlarını uyartabilir bir seviyeye gelmiştir. Sanal gerçeklik ortamlarının gerçeklik algısı oluşturabilmesi için soyut mekanın yaratılması ve kaliteli olarak görselleştirilmesi, bunun için de bunu sağlayacak yazılım ve donanımların olması gerekmektedir (Kayapa, 2010, s. 38). Sanal gerçekliği, sosyal

ağlardan ayıran etkileşimin gerçekliğe yakınlık seviyesidir. Burada belirleyici kişinin fiziksel dünyadan ne kadar soyutlandığıdır. Sanal gerçeklik ile fiziksel dünyanın bir simülatif kopyası çıkarılarak, kullanıcılara özel donanımlar aracılığıyla gerçeklik deneyimi yaşatılmak amaçlanmaktadır. Sanal gerçeklik uygulamalarında sensörler, sensörlerden elde edilen verilerin doğru analizi, fiziksel dünyanın simülasyonunu gerçeğe yaklaştırmak üzere sinyalleri üreten bir işlemci, kullanıcılarda sanal gerçeklik evreni ve fiziksel dünyanın bir arada var olduğu algısı yaratmak üzere duyularını etkilemeyi amaçlamaktadır (Karatay, 2015, s. 40). Beyin yapay olarak uyarıldığında da gerçeklik algısı yaratabilmekte ve yönelimselliği harekete geçirebilmektedir. Yapay görüntü, ses, koku, dokunma, ısı gibi uyaranlar beyin tarafından gerçek olarak algılanabilmektedir. Hipnoz altında da beynin telkinlerle olmayan uyarıcıları varmış gibi kabul edip tepki verdiği araştırmalarla ortaya konulmuştur (Bkz. Soykan ve Öncüer, 2018). Akıllı lenslerle avuç içine, kol içine yansıtılan ekranlarla, akıllı telefonların tarihe karışacağı süreçlere girmektediriz ([https://www.youtube.com/watch?v=dBBPir\\_BNn0](https://www.youtube.com/watch?v=dBBPir_BNn0)).

Stephen Prince (1996, s. 29), sayısal bedenlenmiş nesnelere “algısal gerçekçilik” kavramıyla ifade etmektedir. Algısal gerçeklikte hazırlanan görüntüler ışığın, rengin, dokunun, hareketin ve sesin görüntüsünü içeren, seyircinin üç boyutlu evren hakkındaki görsel-işitsel deneyimine yapısal olarak tekabül eden görüntüdür. Bu görüntüler ile karşılaşan seyirci, gündelik yaşamındaki fenomenlerle ilişkilendirerek kendi zihinsel anlayışına uygun olarak matematiksel bir algoritma diliyle yapay şekilde dünyanın maddesel düzeyde anlaşılır benzersizliğinin bir dili olarak var edilmektedir (Prince, 1996, s. 29). Algısal gerçeklik hem gerçekte olmayan hem de referans olarak gerçekte var olan görüntüleri kapsayan, gerçekmiş gibi görünen, göstergeye dayalı olmayan ancak seyreden tarafından gerçek olarak algılanan sayısal üretimdir (Prince, 1996, s. 30). Arttırılmış gerçeklik kişinin dış dünya gerçekliğine dair algısı etkileyerek yönelimselliğini yönetmektedir. Kullanıcı arttırılmış gerçeklikte beynine gönderilen uyaranlar vasıtasıyla içsel süreçlerini harekete geçirmekte ve uyaranlara yönelimsel tepkiler vermektedir. Arttırılmış gerçeklik teknolojilerinin gelişimi “yapay zeka bilinç kazanır mı?”, “İnsanlığın sonunu getiri mi?” gibi tartışmalarını da tektar gündeme taşımış, pek çok distopik Black Mirror (2011-2019), Matrix (1999-2020) gibi film ve diziyeye konu olmuştur.

Filozof John Searle (1983) “Çin Odası Argümanı” ile bilgisayar ve bilinç ilişkisine değinerek, “beynin kelimenin tam anlamıyla bir bilgisayar (donanım), zihnin de bir bilgisayar programı (yazılım) olduğunu ileri süren kompütasyonizmi” reddetmektedir. Searle (2007, s. 28-30), dili yönelimselliğin temel uzantısı olarak görmektedir. Yönelimselliği oluşturan inanç, arzu, duygu; dil ile tanımlanan ve karşıya da yine dil ile aktarılan zihnin temel biçimleridir. Searle (1983: x) “tarz ve serimleme söz konusu olduğunda basit bir maksime uymaya çalışırım: Eğer açıkça söyleyemiyorsan, sen de anlamamışsındır” diyerek zihnin felsefesinin ‘nereden biliyorsun’ sorusunun yerini ‘ne anlatmak istiyorsun’a kaydığını ve yönelimselliğin temelini oluşturduğunu savunmaktadır. Dış dünya gerçekliği, öznenin ve onun zihninden bağımsız olarak vardır hipotezi ile Searle (1998, s. 13), dış dünyayı oluşturan matematik nesnelere ve etik olguların gerçekliğini öznenin ayırmayı hedeflemiştir. Dış dünyanın varlığı ve öznenin zihninde dünyayı algılama biçimi “Kendimize ait şuurlu, anlam yaratan, özgür, rasyonel vs. failer olduğumuza dair ben-algımızı, akılsız, anlamsız, özgür olmayan, rasyonel olmayan, kaba fiziksel parçalardan meydana gelen bir evrenle nasıl uyuşturacağız?” (1998, s. 10; Searle, 2004, s. 4-5) sorusunu sorarak “biyolojik natüralizm” kavramı ile açıklamaya çalışmıştır. Ona göre “zihinsel olgulara beyindeki nörofizyolojik süreçler neden olur ve onlar beynin özellikleridir” (Searle, 2002, s.1). insan zihinsel işleyiş mekanizması vasıtasıyla dış dünya ile bağlantı kurmaktadır. Çin Odası argümanı “güçlü yapay” kuramına karşı bir argümandır. Alan M. Turing (1950), “Hesaplama Makineleri ve



Zeka” isimli makalesinde “Makineler düşünebilir mi?” sorusunu sorarak makinenin bilinçli bir şekilde düşünüp düşünemeyeceğini sorgulamıştır. Eğer makineler yani yapay zekalar bilinç kazanırsa, onlarla bir insan ile kişilerarası iletişim kurar gibi, insan-makine arası iletişim mümkün olabilir mi sorusu da gündeme gelmiştir.

Turing (1950), A, B ve C kişilerinden oluşan bir test uygulamıştır. Testte C kişisi, başka odada yer alan A ve B kişilerinden yazılı olarak gelen sorulara bakarak onların cinsiyetini tahmin etmesi istenmiştir. Burada A ve B kişilerinden, C kişisini yanıltacak şekilde davranmaları da istenmiştir. Turing burada A ya da B kişisinin birinin yerine bir bilgisayar konulursa C kişisi hangisinin bilgisayar olduğunu tahmin edebilir mi? C kişisi cinsiyette yanıdığı gibi kim insan kim bilgisayar yanılabilir mi? Yanılırsa “bu durum makinelerin de bir çeşit bilişsel kapasiteye sahip olduğu ve düşünebildiği sonucunu doğuramaz mı?” önermesini sunmuştur. Buna göre öznedeye yönelimsellik oluşturan, kurulan diyaloglar vasıtasıyla düşünme, anlama veya zeka gibi soyut özellikler gösteren makineler yaratılabilir mi sorusunu sormuştur. Ancak Block (1980, s. 175), zihne giren uyarıcıların sadece tepkiler oluşturan etkilerden ibaret olmadığını, zihnin diğer halleri (içsel süreçler) ile de ilişki kurarak yönelim oluşturduğunu, bunun da insan has bir durum olduğunu ileri sürmüştür. İnsanlar iletişim kurarken aynı konu her defasında farklı etki-tepki doğurabilmektedir. Burada uyaranlar sadece zihinsel işleme değil, aynı zamanda kişinin içinde bulunduğu ruhsal durum, işleme anındaki nöron ateşlemeleri, etkin olan kimyasallar gibi biyo kimyasal etkiler de tepkiyi şekillendirerek değişime uğratmaktadır. Dolayısıyla bilgisayar da bu şekilde bir değişim beklemeyemeyiz. Türkiye’de de 1959 yılında ordinaryüs profesör Cahit Arf “Makine düşünebilir mi ve nasıl düşünebilir?” konferansında makinelerin çok gelişeceğini ancak asla insan gibi düşünemeyeceğini öngördüğünü aktarmıştır.

Searle (1980a, s. 417) “Çin Odası Argümanı” ile bilgisayarlara bilinç kazanılmasını iki kavram üzerinden açıklamıştır. Güçlü yapay zeka doğru programlanan bir bilgisayarın bir insan gibi anlayıp, yorumlayacak bir zekaya sahip olması, zayıf yapay zeka kavramıyla ise insanlara zihin çalıştırmada aracılık yapan, insan zekasını taklit eden ama ona sahip olamayan bir araç olarak tanımlamıştır. Turing testi üzerinden yorumlamıştır. Testin geçilmesi bir taklit ya da simülasyon ürünüyse zayıf bir yapay zeka vardır. Ancak testin geçilmesinde bilgisayar psikolojik unsurları da dahil ederek C kişisini yanılttıysa test, güçlü turing testidir (Searle, 2008, s. 54-55).

Searle, Çince bilmeyen denekleri içinde Çince sembollerle dolu sepetler olan bir odaya kapatarak, kendi dillerinde bir klavuz vererek yapmaları gereken kuralları belirtmektedir. Örneğin A sepetindeki sembolü C sepetine koy gibi. Searle deneyi hazırlayanların sembollerin düzenini çok iyi tasarladığını, deneklerinde bir süre hangi soruda sembolü nereye koyacağını çözerek sembollerini manipülede ustalaşmış hale geleceğini ve verilen sorulara sanki artık çince biliyor gibi cevap vermesinin mümkün olacağını söylemiştir. Dolayısıyla bilgisayarların da bu düzeneği çözerek sadece belli bir programı (sembollere dair kuralları) yürüterek manipüle becerisi kazanabileceğini, ancak bunun taklitten öteye geçemeyeceğini, çünkü dili gerçekten öğrenip yorumlayamayacağını bu yüzde yapay zekanın zayıf olacağını savunmuştur (Searle, 2003, s. 31-32).

Yönelimsel iletişim şimdilik insanlara özgü bir yetenek olarak, animasyonlarda, oyun karakterlerinde ve Metaverse evreninde üç boyutlu olarak avatarlarda insan aracılığı ile uygulanmaktadır. Facebook, Meta ismi ile Metaverse için süper hızlı bir yapay zeka bilgisayarı geliştirdiğini duyurmuştur (TRT, 2022). Bir teknoloji şirketi olan Soul Machines, denemeleri sonucunda Metaverse için a dijital beyinlere sahip Müşteri hizmetleri departmanında yer alması amacıyla dijital insanlar ürettiğini duyurdu. Firma şu anda komutlara ihtiyaç duydukları için, hala bir eğitmenin rehberliğinde olan yapay zekalara bilic kazandırarak kendi kararlarını almaları için çalışmalar yürütmektedir (Güleç, 2021).

Yapay zekaların insan gibi iletişim kurabilmesi için yönelimsel iletişim yeteneği kazandırılmaya çalışılmaktadır. Ancak şu anda böyle bir yetenek kazandırılmadığı için, yapay zekalar hala algoritmalar üzerinden işleyen sayısal teknolojiler olarak varlık göstermektedirler.

*“Facebook’un üzerinde çalıştığı yapay zekâ, “chatbot” denen bir iletişim yazılımı... Peki, Facebook’un deneyi neydi? Şirket, uzun süredir, iletişime girdiği kaynaklardan öğrenerek iletişim yeteneklerini geliştiren bir chatbot üzerinde çalışmakta (Farklı kaynaklardan öğrenerek gelişen yapay zekâların en iyi örneklerinden biri ise yeni Google Translate). Facebook mühendisleri, bu uğraşlarında belirli bir yol kat ettikten sonra, web’de iki chatbot karşılaştığında ne olacağını merak ediyor. İşte dananın kuyruğu da orada kopuyor. Chatbot’lar bizimki gibi bir dil kullanmadıkları ve hatta gerçek bir iletişimsel niyetleri olmadıkları için birbirlerinin iletişim simülasyonlarını istatistiksel olarak manipüle etmeye başlıyorlar. Bizler için hiçbir manası olmayan ve fakat -bir chatbot’un örneğin satın alma davranışının olasılığını arttıran- söz dizim ve sözcük tekrarları üretiyorlar. Bu yaşanan, dil ve iletişim denince aklımıza gelen örneklerin hepsine ilk bakışta ters aslında. Chatbot’ların taklit etmek üzere kodlandıkları doğal diller, chatbot’ların uydurduklarının aksine, gayet minimalisttir. Yeni dil dedikleri de bu: İlk bakışta İngilizce, ama manasız sözcük ve sözcük öbeği tekrarları var. Demek öğrendikleri kaynak kendileri olunca, chatbot’ların foyası meydana çıkıyor. Onlar aslında konuşmuyor, sadece algoritmalarına uygun istatistikler yapıp sembolleri buna göre sıralayıp duruyorlar. Etkileşim deneyimlerinden öğrenerek kendini geliştirmek üzere dizayn edilmiş bu yazılımlar, birbirleriyle karşılaştıklarında birbirlerinin iletişim simülasyonlarını bozuyorlar. Facebook mühendisleri henüz insan ve büyük ihtimalle pazarlama alanında kullanacakları bu chatbot’ların hedef kitesinin de hâlâ insanlar olduğunun farkındalar. Bu yüzden bu verimsiz deneyi sonlandırıyorlar. Çünkü bir chatbot’un web’de başka bir chatbot’la karşılaşmayacağına garanti yok. Böyle bir karşılaşmada chatbot’lar bozuluyor. Asıl işlevi, yani insanlara “anamlı” gelecek istatistiksel cevaplar üretmeyi artık yapamayacaklar. Şirket açısından daha fazla para ve vakit harcamaya gerek yok bu noktada. Kısacası ortada ne yeni bir dil ne de bu dil aracılığıyla birbiriyle “fısıldaşarak” arkamızdan işler çeviren süper ileri yapay zekâlar mevcut” (Yıldız, 2017, s.90).*

Yönelimsel iletişim için dil ve yorumlama gerekmektedir. Bunlarda bilinç ürünüdür. Yapay zekalara yönelimsel iletişim ve dil yeteneği kazandırmak için, bilinç sahibi varlıklara dönüştürmek gerekmektedir. İnsanlar bilinçlerini algıları ve zihinsel işlem mekanizmaları vasıtasıyla oluşturmakta, bunun için de duyu organlarına yani bednen ihtiyaç duymaktadırlar. MerleauPonty’nin (2014) bedenlenme fenomenolojisini bilinç-beden bütünlü üzerine kurarak, öznenin dış dünya gerçekliğiyle ilişkisini algı temelinde ele alarak, algının öznenin bedeninden bağımsız değerlendirilemeyeceğini, algının öznenin bu dünyada bedenli bulunuşuna ait olduğunu savunmaktadır. “Bilinç, dünya ve algılayan insan bedeni birbirinden ayrı entiteler değil, tam tersine iç içe dolanmış karşılıklı olarak birbirine bağlı var olmaktadır” (Uslu, 2016, s. 51). Hubert L. Dreyfus (2002, s. 368) da insanın belirli bilişsel işlemlere ve temsile bağlı olarak ortaya koyduğu düşünme ve davranışın sosyal ve kültürel bir bedenden bağımsız meydana gelebileceğini ileri sürmektedir. Merleau-Ponty “algısal deneyim dünyanın bizzat kendisinin mevcudiyetini sahiplenmemize imkân verir” (Şan, 2015, s. 68) diyerek açıklamaktadır. Bilinç için algıya, algı içinse bedene ihtiyaç vardır.

Dreyfus, (2000, s. 293) “bir bedenın şeylere yönelmesi, herhangi bir temsilden bağımsız şekilde kendini onların çağrısına yanıt vermeye bırakmasıdır” diyerek

yönelimselliğe özne-nesne etkileşimini eklemiştir. Dreyfus (2005, s. 49), bedeninin dış dünya gerçekliğindeki nesnelere aracısız karşılaştığını, “arasında yaşadığımız anlamlı nesnelere, dünyanın bilincimizde ya da beynimizde depolanan bir modeli değildir; dünyanın kendisidir” diyerek beden ile dünya arasındaki bağı ifade etmektedir. Beden bu bağı uyaranlara yönelimsel karşılık vererek kazanmaktadır. Dreyfus (2000, s. 368), öznenin bu yönelimlerinin tekrar ederek, pratiklik, yeteneksel baş ediş ve alışkanlık haline geldiğini ileri sürmektedir. Kişi, dış dünyadan gelen uyaraıcılara, onların kendindeki yansımaya göre tepki vermektedir. Zihinsel işleyiş mekanizmasında yer alan bilinç kısmı, bu yönelimsel deneyimlerden ne kadar çok veri elde ederse, dış dünyadaki uyaranlara verdiği yönelimsel tepki de değişip dönüşecektir. Çocuğun gölgeyi öcü sanıp ağlaması ve zamanla aslında gölgenin düştüğü yansımının ne olduğuna dair algısı değiştikçe bu korkudan arınması gibi. İletişimde de karşımızdaki kişi ile iletişim süreçlerimizi bu yansımaya kapasitesi belirlemekte ve yönelindirmektedir.

Chomsky’ye (1957, s.13) göre bilinç ve dil doğuştan gelen, insan özgü bir yetenektir. Tomasello (2017), şempanzelerle yaptığı deneylerde de dil kullanımının insana özgü olduğunu, insanın yönelimsel iletişim ile hayvanlarla etkileşim kurarak, hayvan hareketlerine atfettiği niyetten yola çıkarak tavır aldığını; ancak hayvanlarda insanlardaki gibi yönelimsel bir tepki oluşmadığını ileri sürmüştür. Bu durum Yıldız (2017, s. 91)’ye göre de yapay zekalarla bu şekilde işlemektedir. “Sizinle ortak dikkat ve iletişimsel niyet taşımayan bir şeyle, mümkün değil konuşamazsınız (evcil hayvanlarla küçük deneyler yapabilirsiniz). Dil bu noktada yapısı itibarıyla keyfiliğe, göndergesel belirsizliğe düşecektir. Tıpkı Facebook chatbot’ları gibi... biz bir chatbot’un bizim niyetlerimizi okuduğu varsayımıyla ona niyet atfedip iletişimsel olarak tutarlı davranıyoruz (evcil hayvanlara da öyle). Fakat chatbot’lar bizim niyetlerimizi okumak üzere kodlanmamıştır. O yüzden karşılıklı, ortak niyetsellik kuramıyoruz. Niyet okuyan chatbot’lar yapamadık, çünkü ortak niyetselliği deneyimlese, onun ne olduğunu artık bilesek de nasıl olduğunu henüz bilmiyoruz”. Şimdilik insanla, insan gibi iletişim kurabilecek yapay zeka türü bilim-kurgu filmlerinden öteye geçememektedir. Yönelimsel iletişim Metaverse’de avatarlar arasında yine insan kanalı ile gerçekleştirilmektedir.

“Metaverse” ifadesi ilk olarak Neal Stephenson’un 1992 yılında yayınlanan Snow Crash (Kar Çöküşü) adlı bilim kurgu romanının 22. sayfasında kullanılmıştır. Metaverse Türkçede, meta “öte” ve verse (universe) “evren” kelimelerinin birleşimiyle “öteki/öte evren” olarak çevrilebilir. Metaverse fiziksel ve dijital dünyanın birleştiği, kullanıcıların dijital temsilcileri “avatar” vasıtasıyla bir araya gelip iletişim kurduğu, sosyalleşebileceği, oyun oynayabileceği, çalışabileceği, alışveriş yapacağı yani gündelik yaşamlarını sürdürebileceği üç boyutlu bir evrendir. Metaverse, gerçek dünyanın ötesinde geleceğin sosyal medyası olarak karşımıza çıkan üç boyutlu sanal bir dünyadır (Gauci, 2021).

Metaverse Grider’e göre “Metaverse, dijital ve fiziksel dünyaları kapsayan kalıcı, kullanıcıya ait bir internet ekonomisi oluşturmak için herhangi bir yerde bulunan insanların gerçek zamanlı olarak sosyalleşebilecekleri, birbirine bağlı, deneyimsel, üç boyutlu sanal dünyalar kümesidir” (Grider, 2021, s. 2). Alexander Fernandez’e göre Metaverse, “fiziksel kişiliğiniz ve dijital kişiliğinizin birleşik bir gerçeklik haline geldiği yer” olarak açıklamaktadır. İnsan etkileşimini odak noktasına alan Metaverse Leon Ng’e göre, “Dünyamızın dijital bir ikizi”dir. Don Stein Metaverse’ü “sanal dünyalar, odalar ve insanlardan oluşan paralel bir evren”, Grant Paterson ise “Tüketicilerin farklı sanal deneyimler arasında geçiş yapabildikleri, sanal bir ekonomi tarafından desteklenecek, kalıcı bir sanal dünyanın yaratılması” şeklinde tanımlamaktadır (Calandra & Chiu, 2021, s. 17-20). Burada yapay zeka sadece zayıf hali ile var olarak, kullanıcıya gerçeklik yanılgısı oluşturmaktadır. Bunun için de kullanıcının seçimlerini kullanarak, kendisine yüklenen

yazılım vasıtasıyla bu seçimlerden ilişkili olarak kodlanan benzer seçimleri kullanıcıya sunmaktadır. Sosyal medyada da benzerini yaşadığımız örneğin kişi parıltılı, lüks bir çanta NFT'si satın aldıysa bu seçiminden yola çıkarak, lüks marka reklamlarını Metaverse'de önüne getirmesi gibi. Burada kullanıcıya seçmesi öngörülerek, yazılım vasıtasıyla taklitsel seçimler sunulmakta ve kişi aslında yazılım değil, onu yazan yazılımcı tarafından manipüle edilmektedir (Başhan ve Parlayandemir, 2020). Dolayısıyla burada yapay zeka yönelisel iletişim kurmayı, taklitsel algoritmalar vasıtasıyla kullanıcıda hem gerçeklik yanılgısı yaşanan deneyimle hem de yapay zeka tarafından yönetiliyormuş algısı ile tecrübe ettirmektedir.

Husserl (2001, s. 98-100) yanlış anlama ya da algılamanın bilinç/benlik ve yönelmiş nesne arasındaki gerçek bir ilişki olduğunu, yanlış anlaşılan ya da algılanan nesnenin kişinin kendi içsel süreçlerindeki deneyimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıktığı için, kişi tarafından gerçektir ve zaman bütünlüğü ve deneyim varlığı ile beraber bir yönelmişlik deneyimi gerçekleştirilmiş olur. Kişinin o anda yönelmiş olduğu nesnenin doğru ya da yanlış algılanması yönelimsellik süreci açısından kişide bir fark yaratmamaktadır. Dolayısıyla kişinin arttırılmış gerçeklik ile zihnine gönderilen uyarıları gerçek gibi algılaması ve yönelimsellik süreci işletmesi ile gerçek bir uyarana karşı devreye soktuğu yönelimsellik arasında bir fark yoktur.

*“Deneyimde tasarlanan iki şey yoktur, biz nesnenin kendisini değil fakat ona yöneltmiş olan yönelmişlik deneyimini deneyimliyoruz. Tek bir şey vardır, temel tanımlayıcı niteliği söz konusu yönelim olan yönelmişlik deneyimi.” (Husserl, 2001, s. 98)*

Husserl (2001, s. 99) kişinin yöneldiği nesne ya da fenomenin gerçek ya da yanılısıma olmasının yönelimsellik sürecinin gerçekleşmesi noktasında bir fark yaratmadığını belirtmiştir. Burada yönelme kastetmek anlamına gelmektedir ve kişi aldığı uyarıyı zihinsel süreçleriyle dilediği gibi tasarlama gücüne sahiptir. Metaverse'de kişinin uyarıları kullanarak gerçeklik algısı oluşturması ve buna tepki olarak yaşadığı deneyimle ilişkili duyguları açığa çıkarması gibi. Metaverse'de tasarlanmış bir uzay yürüyüşü, güneşte gezinmek ve bunlar sanki gerçekten oluyormuş gibi heyecan duymak şeklinde işlemektedir. Husserl'a göre burada önemli olanın kişinin bilincinde o nesne ile ilgili içkin bir fikre sahip olunması ve yansımanın oluşmasıdır. Bu içkin fikir belirli bir tasarım deneyimine sahip olunması için yeterli olmaktadır. Yani güneşi, samanyolunu biliyorsan buna yönelik bir gerçeklik oluşturarak sunmak, bir uyarı olarak dizayn edip başka bir bilince fikir olarak yansıtmak da bu süreci bir parçası olmaktadır. Algı yönetimi de bu süreçlerin yönetilmesi ile gerçekleştirilmektedir. Burada Husserl için önemli olan yönelimselliğin oluşması için nesneyi fark etme ya da ona katılma edimidir. Bir şeye yönelmek için onun varlığını fark etmek ve onunla ilgili bir deneyim içine girmektir (Craine, 2015). Dolayısıyla her yönelimsellik edimi benliği geliştiren bir unsur olarak kişinin zihinsel süreçlerine etki etmektedir. Kişi ne kadar çok yönelim içine girerse o kadar gelişkin bir bilince sahip olmakta ve benlik ortaya koymaktadır. Algı duyu organları yani beden ile gerçekleştirilen ve yönelimselliğin temelini oluşturan en önemli unsurdur. Kişi beden aracılığı ile dış dünya gerçekliği ile temas etmekte ve oradan aldığı uyarılarla yönelimselliği başlatmaktadır (Husserl, 1983, s. 51). Bu yüzden artırılmış gerçeklikte bedendeki tüm duyuları harekete geçirecek uyarılar göndererek kişilerde bir gerçeklik yanılgısı yaratmaktadır.

Husserl'e (1983, s. 55-56 akt. Şenkaya, 2021, s. 114 ) göre *“bir özne için geçerli olan her şey diğer tüm özneler için de geçerlidir; onların birer insan olarak deneyimlenmesi her birinin onları deneyimleyen egoöznesinin bakış açısında kendisi gibi bir ego-öznesi olarak anlaşılması ile aynı anlama gelir. Egoöznesini ve kendisiyle aynı türden bir varlık olarak algıladığı diğer varlık öznelerini çevreleyen dünya herkesin bilince olduğu bir ve aynı*

*dünyadır; farklılık sadece onun anlamlandırılma kipindedir*". Kişi dış dünya gerçeği içinde yöneldiği her nesne gibi, kendi de bir nesne haline gelmektedir. Kişinin yöneldiği her nesne ile kendi beden nesnesi de dünya gerçeği içinde psikofizik bir varlık olarak yer almaktadır (Husserl, 1983, s. 82). Kişi duyularıyla dünyaya katılır ve ona yönelir. Dolayısıyla artırılmış gerçeklik her kullanıcıda aynı gerçeklik yanılgısı oluşmasına neden olmaktadır. Burada sadece yorumlamada farklılık oluşmaktadır. Karşı karşıya gelen iki ayrı kişinin her ikisi de duyular yani beden vasıtası ile diğerini algılaması ve ona yönelmesi iletişim sürecini de başlatmaktadır. Yönelimsellik, kişilerarası iletişimdeki kaynak-alıcı tarafların kendi bakış açısının niteliklerini belirleyen ve iletişim sürecini yöneten bir olgu yaratacaktır. Aynı konuyu farklı iki insan kendi deneyim alanları ve yönelimsellikleri ile farklı tartışıp, sonuca bağlamalarına neden olacaktır. Aynı şeyi görüp kendi bilincine göre tutum geliştirecektir. Çünkü her bilincin dünyaya yönelik tavrı kendine, kendi yönelimsel sürecine özgüdür. Metaverse'de iletişim kuran iki insan, gerçek dünyadakinden çok farklı bir deneyim yaşamayacaktır. Çünkü tüm duyularıyla, beden nesnelere ile bu evrenin uzantısı haline gelerek bir yönelim gerçekleştireceklerdir. Alıcı ve kaynak hangi evrende olursa olsun, o anki bilinçlerinin bir edimi olarak yönelimsel bir iletişim kuracaklardır (Rızvanoğlu, 2014, s.54). Bu yönelimsel iletişimin aracı ise dil olacaktır. Searle'e (1983, s. VIII) göre dil yönelimsel formların taşıyıcısıdır. Kişiler sosyal bir olgu olan dili kullanarak birbirlerine mesaj iletirken, bu mesajları o anki zihinsel süreçlerin sonucu olarak oluşturduğu anlamlar ile kurmaktadır. Kişi bir isteğini karşıya iletirken kurduğu cümle, kişinin aistek ve arzusunun değil onu temsil eden istek ve arzu durumunun yüklenmiş olduğu yönelimsel durumu ifade etmektedir. İletişim süreci dilsel kodlar değil, o kodlara yüklenen yönelimsel anlamların bir sonucudur. (Sözen, 1999, s. 32). İletişimi oluşturan o dilsel sembol ve göstergelere kişinin yüklediği yönelimsel içeriklerdir. Bu içerikler de kişinin hem içsel hem dışsal süreçlerinin toplamı olarak oluşmaktadır. Kişinin benlik algısı iletişime yönelimini de şekillendirmektedir. Kişi hem genetik ve psikolojik özellikleri, hem de dış dünya gerçeğinden elde ettiği algı ve deneyimleri ile anlamları yaratarak, yönelimsel iletişim süreçlerini gerçekleştirmektedir. Searle (1983) dilin sosyal bir fenomen olması nedeniyle, ortak toplumsal yönelimlerin bir sonucu olduğunu ileri sürmektedir. Dolayısıyla en az iki kişinin varlığını gerektiren iletişim de sosyal bir yönelimsel süreçtir. Bu yönelimsel süreç, teknolojinin gelişimine göre şekillenerek iletişimin formunu da değiştirmekte ve kişilerin deneyim alanlarını değişime uğratmaktadır. Bu da Husserl'in ileri sürdüğü "bir özne için geçerli olanın tüm özneler için geçerli olması" neticesinde ortak bir yönelimsel yapının ortaya çıkmasının sonucudur.

Psikologlar Premack ve Woodruff'un 1978 yılında şempanzeler üzerindeki nörobilimsel araştırmasından yol alarak yönelimsellik teorisini geliştiren felsefe kuramcısı Daniel Clement Dennett (1999, s. 109), yönelimselliğin bir kişinin "inançlarını" ve "arzularını" "göz önüne alarak", onun gerçek bir edim ortaya koymuş gibi yorumlanması olduğunu ileri sürmüştür. Denett daha çok eylem/hareket ve bunun zihindeki yansıması üzerine odaklanmaktadır. Denett, başkasının eylemlerine yönelik geliştirilen tutum ya da bakış açısı, yani o edime yöneliminin o edime insan biçimi vermek olduğunu belirtmektedir. Artırılmış gerçeklikte de aslında karşı tarafın edimleri kodlar olarak imgeleştirilerek bize karşımızda gerçek insan varmış algısı vermektedir. Denett (1999, s. 110-111) yönelimselliğin insanın atalarının zihninde biriken kolektif farklılıklar yığını olduğunu ve bunu keşfetmeye yarayan bir yöntem sunduğunu belirtmektedir. Burada fiziksel tavır ve tasarımsal tavır devreye girmektedir. Fiziksel tavır yöneldiğimiz edimken, tasarımsal tavır ise o edimin zihnimizdeki yansımasıdır. İletişim kurduğumuz kişinin bize öfkeli tavrı fiziksel tasarımken, bu tavra yüklediğimiz anlam ise tasarımsal tavidir. Biz karşımızda gördüğümüz uyararı zihnimizde tekrar tasarlayarak bir yönelim gerçekleştirmektediriz.

Patrick Power (2008, s. 36), Denett'in çalışmalarını "canlandırma sanatının canlı olmayan karakterlerinin görünümünün harekete dayalı temsili sunumlarını" yönelimsellik tavrıolarak geliştirmiştir. Animasyona uygulayarak bu yöntemi geliştiren Power, üç boyutlu avatarlar için de bir temel hazırlamıştır. Avatarlar ile Metaverse'de yer alacak kullanıcılar, bu avatarların edimlerine yön vererek, diğer kullanıcı avatarları ile iletişim kuracak ve yönelimsellik sürecini bunlar üzerinden işletecektir. Power animasyonlarda canlandırma yapan sanatçıların, karakterlerin duyuşal edimlerini gerçekleştirmesini örnek vererek, burada duygu ve davranışların dışavurumunu yönelimsellik ile gerçekleştirdiğini ileri sürmektedir. Avatarları kontrol eden kullanıcılar da aynı şekilde duyuşal edimlerin yönelimsellik süreçlerini işletmektedirler. Burada önemli olan kullanıcının avatarların edimlerinin altındaki duyguların farkında olmasıdır (Power, 2008, s. 48).

Kathryn S. Egan (2010) "Ruh faktörü: Bilgisayar animasyon karakterlerinin aldatıcı yaşam göstergeleri" başlıklı makalesinde sayısal karakterler ile onları seyreden seyirciler arasındaki ilişkiyi analiz etmiş, yönelimsellik kuramı ile çalışmasını temellendirmiştir. Sayısal teknolojilerle matematiksel olarak yaratılmış meta evrendeki kurgusal karakterlere verilen hareket algısının yönelimselliği oluşturduğunu, ancak bilgisayarların bu karakterlere ruh veremediğini belirtmiştir. Burada ruhu, animasyonlarda canlandırıcılar, metaverse de ise kullanıcılar avatarlara vermekte, animatör ve hareket yakalama teknolojisi seyircinin zihnini yönlendirmektedir (Egan, 2010, s. 113). Egan (2010, s.114-115) animasyon karakterleri ile seyircinin kurduğu yönlendirilmiş empatiyi Gollum karakteri üzerinden şu şekilde ifade etmiştir.

*"Gollum örneğinde, film bağlamında kendimi onun durumuyla çevreliyorum. Onun tıslama ve düzensiz bir şekilde hareket ettiğini görüyorum 'ruh hali' ortaya çıkıyor ve Gollum'u acı içinde algılamayı deneyimliyorum. Onun acısı bana ait değil ama içine çekildim ve onu Gollum'un yerinde deneyimledim ve sonra benden ayrı olsa da onun acısını hissedeceğim. Gollum, ilkel olarak bu acıyı hissetmek için temsil edilir ve ben onu ilkel olmayan bir şekilde deneyimlemeye yönlendiriyorum. Gollum'un şefkatle mücadelesine bakıyorum"* (Egan, 2010, s. 112).

Burada özellikle avatarları kontrol eden kullanıcıların, animasyonlardan daha fazla kurgusal evren içinde yer aldığı unutulmamalıdır. Vivian Sobchack (2004, s. 63) ise "ekranda izlediğimiz görüntüleri, onu sadece gözlerimizle deneyimlemiyoruz, kültürel duyuşlarımız ve tarihi ve nesnel bilgileri bilgilendiren tüm bedensel varlığımızla görüyor, anlıyor ve hissediyoruz" diyerek bu duruma dikkat çekmiştir. Animasyonlar da sosyal medya gibi, ekranda karşımızda oynayan iki boyutlu yapılardır. Ancak Metaverse'de ise kullanıcı artırılmış gerçeklik gözlük ve kıyafetleri ile tamamen bu kurgusal evrenin içindeymiş hissini yaşamakta ve gerçeklik yanılsaması ile gerçekten bu deneyimi yaşamış gibi algılamaktadır.

Bir artırılmış gerçeklik fenomeni olan Metaverse, sosyal ağlardan daha kapsamlı ve insanı tüm algı ve odağı ile içine alan üç boyutlu dijital bir ortamdır. Derinlik algısı gerçek evrenin üçüncü boyutunun görsel duyuşlarla algılanmasıdır. "Sık kullanılan temsil ortamlarında sadece resimsel bilgi vardır, sanal gerçeklik ortamı ise bazı araçlar ve donanımlarla bu dezavantajın üstesinden gelir. Gözlemci mekânsal fikri (özellikle üçüncü boyutunu) bu ortamda stereoskopik, dinamik ve resimsel bilgi kaynaklarından gelen bilgilerle algılar. Ayrıca sanal gerçeklik ortamında, gözlemci kendi varlığını ortamda hissederek mekânı algılar. Bu özelliklerinden dolayı sanal gerçeklik ortamı, diğer temsil ortamlarına göre gerçek ortam algısına daha yakın bir algı sunar" (Kayapa ve Tong, 2011, s. 348). Metaverse'ü sosyal ağlardan ayıran derinlik algısıdır. Göze takılan sana gerçeklik gözlüğü, sosyal medyanın aksine kişinin diğer tüm uyaranlara kapalı hale gelmesine ve kendini metaverse evereni içinde, onun bir uzantısı gibi algılamasına neden olan bir gerçeklik yanılgısı yaşamaktadır. Doğrudan gözü ile beynine akan uyaranlar beyin korteksi tarafından gerçek gibi

algılanıp, kişinin otomatik tepkiler vermesine neden olmaktadır. “Sanal gerçeklik ortamı, gerçek dünyaya ilişkin bir durumu veya hayali bir durumu, üç boyutlu bir simülasyon içinde, gözlemcinin de bu simülasyon ortamını özel araçlar yardımıyla kendi varlığını hissederek ve etkileşime girerek algıladığı ortamlardır” (Kayapa ve Tong, 2011, s. 350). İnsanlar gerçek dünyada evreni algımlarken iç mekanda mekanın içinde, dış mekanda ise gökyüzü, dış çevre ve yapay çevre ile sarmalanmış ve oradan gelen uyarıcılarla derinlik algısını oluşturmaktadır. Sosyal ağlarda iki boyutlu olduğu için, diğer uyarıcılarla birlikte yapay bir uyarıcı olarak fiziki çevre kadar insanı etkileyememektedir. Ancak sanal gerçeklikte kullanılan teknolojik aletler vasıtasıyla fiziki ortamdan kopup yaratılan ortamın içine girerek gerçeklik duygusu yaratmakta ve duygusal geri dönüşü arttırmaktadır (Sherman ve Craig, 2003). Adeta Platon’un mağara alegorisinin teknolojik bir formu gibi, beyin metaverse tarafından sunulan görüntüleri gerçek gibi algılamakta ve tepkiler vermektedir. Yapılan araştırmalar da duyarlarla içine girme derecesi daha yüksek olan dijital ortamlara evrilen algısal tepkilerin, fiziksel dünyada yaşanan deneyimlere evrilen tepkilere çok yakın olduğunu göstermiştir (Piemental ve Teixeira 1995; Sherman ve Craig, 2003; Sherman vd., 2009). Metaverse şu anda görsel ve işitsel duyarlar üzerinden uyarıcılar gönderse de sanal gerçeklik sistemleri özel giysiler yardımıyla koku, dokunma, ısı ve nem hissi, hareket gibi uyarıcılarla beş duyu organını da uyarmaktadır. Kişinin zihinsel algı mekanizmasına müdahale ederek, onda gerçeklik yanılgısı yaratmakta ve gerçek deneyimler yaşıyormuş yansıması zihinlerde bu uyarıcılar vasıtasıyla oluşturulmaktadır.

Metaverse kullanıcıların oyun oynamak için oturum açabilecekleri, sanal evler inşa edebilecekleri, sanal bir sosyal deneyime katılacakları, yüksek öğrenim, tıp (sanal ameliyat deneyimleri), askeri (sanal savaş) ve diğer ticaret türleri için kapsamlı bir öğrenme deneyimi yaşayacakları, sürükleyici öğrenme deneyimi için sanal sınıfları kullanacakları, sanal alışveriş merkezlerinde alışveriş yapacakları, dijital sanat, koleksiyon ve varlık, arazi veya koleksiyonlar dahil NFT alışverişi yapabilecekleri, ekonomi yönetiminde oy verebilecekleri, dijital para kazanabilecekleri veya NFT'ler oluşturabilecekleri, avatarlarını giydirebilecekleri, konserlere katılabilecekleri, başkaları ile tanışıp fiziksel dünyada yaşayacakları her tür deneyimi avatarları ile yaşayabilecekleri herkese açık bir yapay evrendir. Metaverse fikrini 1999’da Second Life adlı oyun ile hayata geçirmeye çalışan Philip Rosedale “sanal dünyalar distopyalar olmak zorunda değil” ve “Second Life, henüz 2000’li yılların başında dijital kimlikler, sanal gayrimenkul, dijital ekonomiler ve çevrim içi çok oyunculu ekosistem fikri ile devrim yaratmıştı” (Hatmaker, 2022) diyerek bilgisayar aracılı insan iletişimini daha üst bir boyuta taşımanın sinyallerini vermiştir. 2021 Ekim’de Facebook’un CEO’su Mark Zuckerberg’in Facebook şirketinin ismini “Meta” olarak yeniden markalaştığını duyurarak Metaverse’i sosyal bağlantının bir sonraki bölümü olarak tanımlamış; Metaverse’i oluşturmaya yardımcı olacak Meta içinse “3D olarak oynayacağımız ve bağlanacağımız bir yer” ifadelerini kullanmıştır (Medyabar, 2021). “Metaverse bizim sanal varlığımız olacak. Şu anda, elimizde gerçek hayatlarımız ve sosyal medya hayatlarımız var. Metaverse bunun bir adım üstünde, sanal ikizimiz gibi olacak. Bu ortamda her türlü etkinliği gerçekleştirebileceğiz”(Doğanay, 2021) .

Metaverse’de kullanıcılar, avatarları aracılığıyla yer alarak, özel giysiler ve artırılmış gerçeklik araçları ile diğer kullanıcılarla etkileşim kuracaklardır. Gartner Başkan Yardımcısı Marty Resnick “Metaverse, insanların fiziksel aktivitelerini çoğaltmasına veya geliştirmesine izin verecek. Bu, fiziksel aktiviteleri sanal bir dünyaya taşıyarak veya genişleterek ya da fiziksel olanı dönüştürerek yapacak” diye tanımlamıştır (Gupta, 2022). “Artırılmış gerçeklik (AR), esnek çalışma stilleri, başa takılan ekranlar (HMD’ler), AR bulutu (AR Cloud), Nesnelerin İnterneti (IoT), 5G, yapay zeka ve farklı uzamsal teknolojiler” geliştikçe Gartner iletişim, iş, alışveriş, eğitim, sosyal medya ve/veya eğlence için 2026 yılına

kadar insanların %25'inin Metaverse'te günde en az bir saat geçirmesini öngörmektedir (Doğaner, 2021).

Metaverse'de avatarlar iki boyutlu olmayıp, sanki üzerinde giyilmiş bir kıyafet hissi verecektir. Daha önce lunaparklar da ya da 3, 4, 5, ve üzeri boyutlu sinemalarla bu deneyimi yaşayan ya da yaşayanları seyredenler, artırılmış gerçeklik araçları ile, dış dünyadan tamamen koparak, o deneyimin içine girildiğini ve tüm bedenleri ile gerçek tepkiler verdiklerini deneyimlemişlerdir. Burada uyarıların tüm duyu organlarını uyarması nedeniyle, kullanıcı iki boyutlu sosyal ağlardan çok daha fazla bu üç boyutlu evren içerisine girmiş gibi hissederek, gerçeğe yakın deneyimler yaşayacaktır. Dolayısıyla bilgisayara aracılığıyla da olsa bu gerçeklik yanılsaması nedeniyle, gerçek dünyadaki gibi kişilerarası ilişki ve iletişim deneyimleri yaşayacaktır. 2021 yılında yalnızca dijital olarak üretilen (gerçekte olmayan) bir Gucci çantası 4000 dolara satılmış, çantanın fiziksel formu ise mağazada 3000 dolar olarak satılmaktadır (Wunder Thompson Raporu, 2021, s.38). İnsanlar şu anda Metaverse'de sanal emlak furçası ile gerçekte olmayan araziye sahip olmak için para ödemektedir. Artırılmış gerçeklik evreni olan Metaverse, kullanıcıları dış dünya gerçekliğinden koparacak uyarılar göndererek, zihinlerinde gerçeklik yanılgısı yaratmakta, yönelimsel olarak bu evrene tüm algıları ile girmelerini, dolayısıyla da gerçeğe yakın deneyimler yaşamalarını, kişilerarası iletişimleri için de benliklerinin uzantısı olan avatarları için Goffman'ın vitrin performans dediği benlik sunumlarına yönelik her tür gerçeğe yakın edimi (alışveriş, giyim, beden sunumu, mekan sunumu, vb.) gerçekleştirmekten sakınmamaktadır. Uyarılar ne kadar yoğunsa, kişilerin gerçeklik algısı şekillenmekte ve yönelimsellik süreçleri de güçlü bir şekilde işlemektedir.

## SONUÇ

Yönelimsellik iletişimin temelini oluşturan, kişilerin birbiri ile ilişkilerini de etkileyen zihinsel bir süreçtir. Yönelimsellik kişinin kendi içsel süreçleri (genetik faktörler, ruh hali, biyokimya, zeka düzeyi, zihinsel işlem mekanizma kapasitesi, sosyokültürel değerleri, geçmiş yaşam deneyimleri vb faktörler) ile dış dünya gerçekliğinden edindiği uyarılar arasında bağ kuran, uyarıcıları içsel süreçlerine göre algılayarak yorumlamasını ve bir tutum geliştirmesini sağlayan süreçtir. Dış dünyadaki bir nesneye yönelim gerçekleştiği için Türkçeye yönelimsellik olarak çevirilmiştir. Burada niyetten ziyade fark edilen bir uyarıya yönelme, onu zihinsel olarak işleme söz konusudur. Ortada kasti bir edim bulunmadığı için, bir niyet değil, zihnin doğal akışı içinde gerçekleşen otomatik tepkiler olarak da değerlendirilebilir. Bu nedenle yönelimsellik kişinin tüm süreçleri içerisinde fark etme ile başlayarak bir yorumlama sürecidir. Kişi bu yoruma göre iletişim sürecini başlatmaktadır.

Yönelimsellik kavramı, iletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte bilgisayarlara kazandırılabilen bir yetenek mi yoksa insan özgü mü tartışmalarını da beraberinde getirmiştir. Ancak yönelimselliğin bir bilinç ürünü olduğu ve dil üzerinden gerçekleştiği için, bilgisayarların sadece algoritma ve yazılımlar üzerinden taklit yolu ile bağlantı kurup, insan gibi bilinçli bir yorumlama süreci gerçekleştiremeyeceği öngörülmüştür. Teknoloji firmaları şu an bu yeteneği yapay zekalara kazandırmak için uğraşmaktadır. Ancak henüz bu konuda başarı sağlayamamışlardır.

Yönelimsel iletişim ve yapay zeka tartışmaları ara ara gündeme gelen tartışmalar olarak akademik literatürde yerini almaktadır. Bugün sosyal ağların çok daha gelişmiş bir versiyonu olan, artırılmış gerçeklik araçları ile insana fiziksel dünya deneyimi yaşıyormuş algısı yaratacak üç boyutlu sanal evren Metaverse için de tartışmalar tekrar gündeme gelmiştir. Metaverse kullanıcıların özel giysi ve aparatlar yardımı ile tüm duyu organlarına uyarı gönderen, bu nedenle de dış dünya ile tüm bağlarını keserek, tüm gerçeklik bu



evrenmiş gibi algılatan, bu yüzden de kullanıcıya gerçekten o deneyimi yaşıyormuş hissi veren dijital bir ortamdır.

1960’larda ARPANET ile başlayan, 1980’lerde “the World wide web” ile dünyaya açılan, 2004 yılında Web 2.0 olarak sosyal ağların doğuşuna imkan sağlayan internet, Web 3.0 ile üç boyutlu bir kurgusal evrenin doğuşunu mümkün kılmaktadır. Web 1.0 ile okuma ile sınırlı olan, web 2.0 ile okuma-yazma ve etkileşimi mümkün kılan internet, Metaverse web 3.0 ile NFT’ler aracılığıyla oluşturulan içeriklerden para kazanmayı mümkün kılan görsel bir ekonomiye (Şahin, 2022) ve fiziki dünya deneyimlerini yeniden kurgulayan bir evrene geçişi mümkün kılmaktadır.

Bir tür Jetgiller deneyimi sunacak Metaverse, kullanıcılara özel giysi ve araçlar yardımıyla yoğun uyarılar göndererek gerçeklik algısı yaratan, üç boyutlu bir evrendir. Bu üç boyutlu artırılmış gerçeklik evreni kullanıcılara, fiziki dünyadakine benzer sosyalleşip, çalışıp, alışveriş yapıp, eğlenip, öğrenip, dünyayı hatta galaksileri gezip görebilecekleri bir deneyim alanı sunmaktadır. Metaverse yapay zekaların da yer aldığı, hatta insanlara hizmet sunmak üzere tasarlandıkları, kullanıcıların sadece diğer kullanıcı avaturlarıyla değil, yapay zeka ile de etkileşim kuracağı kurgusal bir dünyadır. Bu evrende fiziki dünyadaki iş, aşk, alışveriş, seyahat, eğitim, ticaret gibi tüm deneyimleri kopyalayan, bunun için de yapay zekanın hizmet vereceği, kullanıcıların avaturları ile yapay zeka ve birbirleriyle etkileşime gireceği bir evren tahayyül edilmektedir. Bu da yapay zeka insan insan gibi yönelimsel iletişim kurabilir mi tartışmalarını alevlendirmektedir. Aralık 2021 tarihinde Oxford Üniversitesi öğrencileri bir araştırma yaparak NVIDIA’daki Uygulamalı Derin Öğrenme Araştırma ekibi tarafından geliştirilen Megatron isimli yapay zeka botuna yapay zekanın iyi mi kötü mü olduğu sorulmuştur.

“Tartışma sırasında yapay zekanın hiçbir zaman etik olmayacağını savunan öğrencilere, yapay zeka asla etik olmayacak dedi. Sonuç olarak bu, iyiye ve kötüye kullanılan bir araçtır, herhangi diğer araçlar gibi. İyi ve kötü yapay zeka yoktur, sadece iyi ve kötü insanlar vardır dedi.” (bibaktim.com, 2021)

Megatron’a milyonlarca makale okutulmuş ve algoritma düzeneği oluşturulmuştur. Megatron verdiği cevapta da kendi başına karar alamayıp, onu dizayn eden insanlar tarafından yönlendirildiğini belirtmiştir. Bugün için yapay zekaya bilinç kazandırarak insan gibi iletişim kurmasını sağlayan bir teknoloji bulunmamaktadır. Bu evrende yapay zeka kodlar vasıtasıyla kullanıcıların birbiri ile iletişim kurmasına ve kişiler arası ilişki ve iletişim deneyimleri yaşamasına hizmet eden bir yardımcı araçtan ibaret olarak hizmet etmektedir. Burada tartışılması gereken yapay zekanın bilinç kazanmasında ziyade, fiziksel dünyayı bırakarak tüm deneyimleri bu sanal evrende yaşamayı seçen ve bunun için de binlerce dolar harcamaktan çekinmeyen kullanıcıların bu tercihlerinin altında yatan psikolojik, ekonomik, sosyal nedenlerdir.

### Kaynakça

- Anscombe, G.E.M.(1957). *Intention*, Oxford: Blackwell.
- Anscombe, G.E.M. (1965). The Intentionality Of Sensation: A Grammatical Feature. *Vision And Mind, Selected Readings In The Philosophy Of Perception*, (A. No, And E. Thompson Eds.), Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.
- Arf, C. (1959). Makine düşünebilir mi ve nasıl düşünebilir?. *Atatürk Üniversitesi . Üniversite Araştırmalarını Muhite Yayıma Ve Halk Eğitimi Yayınları Konferanslar Serisi*, No. 1 Erzurum
- Aristoteles. (2014). *Ruh Üzerine*. (Z. Özcan, Çev.) Ankara: Sentez Yayıncılık

- Bibaktim.com (2021). Yapay zeka dikkatleri üzerine çeken, tartışmalı bir açıklamada bulundu. <https://bibaktim.net/yapay-zeka-dikkatleri-uzerine-ceken-tartismali-bir-aciklamada-bulundu/>
- Black, D. L. (2010). Intentionality In Medieval Arabic Philosophy. *Quaestio* (10), 65-81.
- Block, N. (1980). Introduction: What is Functionalism. *Readings in Philosophy of Psychology*, 1
- Bostan, B. (2007). *Sanal Gerçeklikte Etkileşim*. T.C. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi . İstanbul.
- Brentano, F. (1995a). *Psychology From An Empirical Standpoint*. (C. R. Antos, D. B. Terrell Ve L. L. Mcalister, Çev.) London: Routledge.
- Brentano, F. (1995b). *Descriptive Psychology*. (B. Müller, Dü. Ve B. Müller, Çev.) New York: Routledge.
- Calandra, C., & Chiu, E. (2021). *Into The Metaverse*. Wunderman Thompson Intelligence.
- Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structures*. The Hague: Mouton
- Crane, T. (2015). Brentano'nun Yönelimsel İçkin Varoluş Kavramı. *Kutadgubilig: Felsefe Bilim Araştırmaları* 27, 59-74
- Dennett, D. (1999). *Aklın Türleri: Bir Bilinç Anlayışına Doğru*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Doğaner, S. (2021). Metaverse Üzerine Bir Derleme. <https://www.sertacdoganay.com/metaverse-uzerine-bir-derleme/> adresinden alındı.
- Dretske, F.(1969). The Intentionality Of Cognitive States. *The Nature Of Mind*. (D. Rosenthal Ed.). Oxford: Oxford University Press, 1990.
- Dreyfus, H. L. (2000). A Merleau-Pontyan Critique of Husserl's and Searle's Representationalist Accounts of Action, *Proceedings of the Aristotelian Society, New Series* (100), 287-302.
- Dreyfus, H. L. (2002). Intelligence without Representation – Merleau-Ponty's Critique of Mental Representation. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* (1), 367–383.
- Egan, K. S. (2010). The Soul Factor: Deception in Intimations of Life in Computer-Generated Characters. *Deception*, 113-122. Doi:10.7761/9789731997582\_10
- Eysenck, H. J. (1990). Biological Dimensions Of Personality. *Handbook Of Personality*. (Ed.Lawrence A. Pervin). New York: The Guilford Press
- Gauci, I. (2021, Kasım 15). *The Metaverse, Convergence & Online Gaming*. Ocak 2, 2022 Tarihinde Lexology: [https://www.lexology.com/library/detail.aspx?G=844e1fc3-d41c-43e3-8eac-721165d59c54#:~:Text=The%20phrase%20%E2%80%9Cmetaverse%E2%80%9D%20was%20initially,The%20real%20world%20or%20universe](https://www.lexology.com/library/detail.aspx?G=844e1fc3-d41c-43e3-8eac-721165d59c54#:~:Text=The%20phrase%20%E2%80%9Cmetaverse%E2%80%9D%20was%20initially,The%20real%20world%20or%20universe.). Adresinden Alındı
- Grider, D. (2021). *The Metaverse: Web 3.0 Virtual Cloud Economies*. Grayscale Research
- Gupta, A. (2022). What is A Metaverse?. *Gartner* <https://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse-> adresinden alındı
- Güleç, B. (2021). Metaverse İçin Yapay Zeka Teknolojisi ile Sanal İnsanlar Üretiliyor. *Girişim.io*. <https://girisim.io/metaverse-icin-yapay-zeka-teknolojisi-ile-sanal-insanlar-uretiliyor/> adresinden alındı

- Hatmaker, T. (2022, Ocak 14). *Second Life's Creator Is Returning To Advise The Original Metaverse Company*. Ocak 2022 Tarihinde Techcrunch.Com: <https://Techcrunch.Com/2022/01/13/Second-Life-Philip-Rosedale>Returns-Linden-Lab-High-Fidelity/> Adresinden Alındı
- Husserl, E. (1980). *Phenomenology And The Foundations Of The Sciences; Ideas Pertaining To A Pure Phenomenology And To A Phenomenological Philosophy* (İdeas 1). Martinus Nijhoff Publishers.
- Husserl, E. (1983). *Ideas Pertaining To A Pure Phenomenology And To A Phenomenological Philosophy; First Book General Introduction To A Pure Phenomenology*. Martinus Nijhoff Publishers.
- Husserl, E. (2001). *Logical Investigations Volume II*. New York: Routledge.
- Husserl, E. (2010). *Fenomenoloji Üzerine Beş Ders*. Ankara: Bilgesu Yayınları.
- İnceoğlu, M. (2011). *Tutum Algı İletişim*. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Karatay, A. (2015). *Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Ve Müze İçi Eser Bilgilendirme Ve Tanıtımlarının Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Yordamıyla Yapılması* T.C. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. Kütahya.
- Kayapa, N. (2010). *Gerçek Ve Sanal Gerçeklik Ortamları Arasındaki Algısal Farklılıklarda Gözelleştirmeye İlişkin Özelliklerin Araştırılması* Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi. İstanbul.
- Kayapa, N. Ve Tong T. (2011). Sanal Gerçeklik Ortamında Algı. *Sigma* 3; 348-354
- Kuiper, N.A, Macdonald M.R. Ve Derry. P.A (1983). Parameters Of A Depressive Self-schema. *Psychological Perspectives On The Self. Volume 2*. (Ed. Jerry Suis Ve Anthony G. Greenwald). London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- Loewer, B.(1987). From Information To Intentionality. *Synthese*, 70: 287–317.
- Merleau-Ponty, M. (2014). *Algılanan Dünya*, (Ö. Aygün, Çev.) İstanbul. Metis Yayınları
- Medyabar. (2021, Ekim 29). *Facebook Inc.'İN Yeni Adı "Meta"*. Ocak 2, 2022 Tarihinde Medyabar.Com: <https://Medyabar.Com/Haber/8079631/Facebook-İncin-Yeni-Adi-Meta> Adresinden Alındı
- Morris, C. G. (2002). *Psikolojiyi Anlamak*. Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.
- Mutlu, E. (2000). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Sofos Yayınları
- Orhan Özen, S. Ve Karaman, M. K. (2011). Eğitimde Gerçekliğe Yeni Bir Bakış: Harmanlanmış Ve Genişletilmiş Gerçeklik. [Http://İnet-Tr.Org.Tr/İnetconf16/Bildiri/76.Pdf](http://İnet-Tr.Org.Tr/İnetconf16/Bildiri/76.Pdf)
- Başhan, E. ve Parlayandemir, G.(2020). Makine Öğrenimi ve Yapay Zeka Sistemlerinde Önyargı İhtimali: Veri ve Algoritalar. *Sosyal Medya Psikolojisi*. (Özdemir, Ş ve Türk GD ed.). Ankara: Nobel Yayınları
- Piemental, K. Ve Teixeira, K. (1995). *Virtual Reality: Through The New Looking Glass*. New York: Intel/Mcgraw-Hill,
- Power, P. (2008). Character Animation And The Embodied Mind—Brain Animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 1(3), 24-48. Doi:10.1177/1746847708088734

- Prince, S. (1996). True Lies: Perceptual Realism, Digital Images And Film Theory. 27-37. Eylül 10, 2020 Tarihinde <http://www.jstor.org/stable/1213468> Adresinden Alındı
- Rızvanoğlu, E. (2014). Derrida'nın İletişim Anlayışında Yinelenebilirlik Ve İmza Kavramları. *Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi* 18, 45-60
- Searle, J. R. (1980). Minds, Brains and Programs". *The Behavioral and Brain Sciences*, 3, 417-424.
- Searle, J. R. (1983) *Intentionality*. New York: Cambridge University.
- Searle, J. R. (1998) *Mind, Language and Society: Philosophy in the Real World*, New York: Basic Books.
- Searle, J. R. (2002) *Consciousness and Language*. New York: Cambridge University.
- Searle, J. R. (2003) *Minds, Brains and Science*. New York: Harvard University.
- Searle, J. R. (2008) *Philosophy in a New Century*. New York: Cambridge University.
- Sherman, W.R. Ve Craig A.B. (2003). Understanding Virtual Reality. Elsevier Science, Usa.
- Sherman, W.R. Ve Craig A.B. Ve Will, J.D., (2009). Developing Virtual Reality Application, Foundation Of Effective Design. China: Morgan Kaufmann Publication
- Searle, J. R. (1983). Intentionality (An Essay In The Philosophy Of Mind). Cambridge: Cambridge University Press
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment And Moving Image Culture*. University Of California Press
- Soykan, A. ve Üncüer, F.Ö. (2018). Hipnoz Ve Hipnoterapi Hakkında GENEL BİLGİLER. <Http://Www.Atilasoykan.Com/Hipnoz-Hipnoterapi-Tedavi.Htm>
- Sözen, E. (1999). *Söylem (Belirsizlik, Mücadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite)*. İstanbul: Paradigma Yayınları
- Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2019). Intentionality. <Https://Plato.Stanford.Edu/Entries/Intentionality/#:~:Text=In%20philosophy%2C%20intentionality%20is%20the,Or%20that%20they%20have%20contents.>
- Stuss, D. T. (1991). Self Awareness, And The Frontal Lobes: A Neuropsychological Perspective. *The Self: Interdisciplinary Approaches*. (Ed. Jaine Strauss Ve George R. Goethals). New York: Springer-Verlag
- Şahin, A. (2022). WEB 3: Tanımı, Anlamı ve Önemiyle 3. Nesil İnternet. *Journo*. Erişim <Journo.com.tr/web-3-nedir>
- Şenkaya, A. C. (2021). Yönelmişlik Kavramının Gelişimi: Husserl Ve Brentano. *Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 6(1), 101-119
- Tomasello, M. (2017). *İnsan İletişimin Kökenleri*. Ankara: Metis Yayıncılık
- TRT (2022). Meta, dünyanın en hızlı yapay zeka bilgisayarını inşa ediyor. *TRT Haber*. <https://www.trthaber.com/haber/dunya/meta-dunyanin-en-hizli-yapay-zeka-bilgisayarini-insa-ediyor-648474.html> adresinden alındı
- Tutar, H. (1988). *Simetrik Ve Asimetrik İletişim Bağlamında Örgütsel Algılama Yönetimi*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 49: 433-460

- Türk, GD (2018). *İbn Haldun Bağlamında Yönetim Sistemlerinin Meşruiyet Sorunu Ve Meşruiyetin İnşası*. Marmara Üniversitesi SBE Yayınlanmamış Doktora Tezi
- Türk, GD ve Bayrakçı, S (2019). Sosyal Medya Ve Toplumda Değişen Estetik İşlem Yaptırma Algısı. *AJIT-E: Online Academic Journal Of Information Technology*, 10(39)
- Türk, M.S.(2014). Medyanın Gerçeklik İnşası Ve Gerçeklik Algısı. *Türkiz Siyaset Ve Kültür Dergisi*,5(28), 9-33
- Uslu, A. (2016). Hafıza ve Geçmişin Talebi Olarak Tarih Arasındaki Ayrım. *Vira Verita* (1), 42-64.
- Wunderman Thompson Metaverse 2021 raporu (2021). *Into The Metaverse*. Wunderman Thompson Intelligence.
- Yıldız, T. (2017). Yapay Zeka, Şempanze, İnsan İletişimlerinin Kökenleri Ve Dil. *Kitapçıl* 90-91