

# Dijital Gerçeklik ve İnsan Sonrası Düşünce Bağlamında Facebook Horizon Uygulaması<sup>1</sup>

## ÖZET

*İnsan sonrası düşünce, içerisinde yaşadığımız dünyayı insan ve insan dışı tüm canlılar ile birlikte bir bütün olarak gören ve etik açıdan tüm türleri kapsayan yeni bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Günümüz dünyasına hâkim olan teknolojik ilerlemeler, insan ve inşaa dışı varlıklar için tehditler veya imkânlar oluştururken bir yandan da bizi yaşamsal etik üzerine yeniden düşünmeye davet etmektedir. İnsan sonrası düşüncenin kapsadığı alanlardan birisi de bu nedenle, dijital teknolojilerdir. Dijital teknoloji denilince akla gelen bir diğer kavram olan sanal gerçeklik de böylesi bir düşünce akımı içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Dijital teknolojilerin otonom halde olduğu kanaatinde olan insan sonrası felsefe ile sanal gerçekliğin pratik uygulamaları arasındaki ilişki bu anlamda dikkat çekicidir. Bu çalışmada sanal gerçeklik pratiklerinden birisi olan ve yakın zamanda piyasaya sürülmesi beklenen Facebook Horizon uygulaması araştırılmaktadır. Uygulamanın web sayfasında sunulan içerikler, betimsel olarak analiz edilmekte ve insan sonrası felsefe ile dijital teknolojilerin içerdiği gerçeklik olgusu üzerinden çözümlenmektedir. İnsan sonrası etik ve sanal gerçekliğin kesiştiği bir mecra olan Facebook Horizon'un bu etiğin içerdiği söylemlerden uzak olduğu ancak gerek kullanıcının gerekse üreticinin idealindeki sanal gerçeklik deneyimini sunabildiği gözlenmiştir.*

**Anahtar Sözcükler:** İnsan sonrası felsefe, dijital gerçeklik, sanal gerçeklik, Facebook Horizon.

- **Servet Can Dönmez**  
Arş. Gör. Mersin Üniversitesi  
[servetcandonmez@gmail.com](mailto:servetcandonmez@gmail.com)  
ORCID ID: 0000-0003-2590-3102
- **Selver Dikkol**  
Arş. Gör. Mersin Üniversitesi  
[selverdikkol@gmail.com](mailto:selverdikkol@gmail.com)  
ORCID ID: 0000-0002-1918-6795

Geliş Tarihi 04.03.2020

Kabul Tarihi 21.04.2020

Yayın Tarihi 01.07.2020

<sup>1</sup> Bu makale Mersin Üniversitesi "2019-3-TP3-3820" nolu Bilimsel Araştırma Projesi desteği ile hazırlanmıştır.

## Facebook Horizon in The Context of Digital Reality and The Notion of Post-Human

### ABSTRACT

*Digital technologies are one of the cornerstones in post-humanist approach, which suggests an ethical new world in which the human and non-human entities living in today's world. Virtual reality, which is the first notion that comes to mind in the context of digital technologies, also finds itself a place in such a current of thought. This philosophy, which believes that digital technologies are included and are autonomous, the practical applications of virtual reality are remarkable in this sense. The relationship between this philosophy, which thinks that digital technologies are autonomous, and the practical applications of virtual reality is striking in this sense. In this study, Facebook Horizon application, which is one of the virtual reality practices and expected to be released soon, is examined. In the study, the expressions included in the web site of the application are analysed descriptively and evaluated through the post-human philosophy and the reality contained in digital technologies. It is observed that Horizon, which is an environment where post-humanist ethics and virtual reality intersect, is far from the discourses that this ethics contains, however it could offer the experience which is ideal both for the user and the manufacturer as a virtual reality.*

- **Servet Can Dönmez**  
Arş. Gör. Mersin Üniversitesi  
[servetcandonmez@gmail.com](mailto:servetcandonmez@gmail.com)  
ORCID ID: 0000-0003-2590-3102
- **Selver Dikkol**  
Arş. Gör. Mersin Üniversitesi  
[selverdikkol@gmail.com](mailto:selverdikkol@gmail.com)  
ORCID ID: 0000-0002-1918-6795

**Keywords:** Posthumanism, digital reality, virtual reality, Facebook Horizon.

## GİRİŞ

Modern/post-modern, hümanist/post-hümanist (insan sonrası) eksenli tartışmaların gündemde olduğu günümüzde; toplumsal yaşam, sanat yaratımları veya bilimsel üretimde insanın merkezi konumu sorgulanır durumdadır. Gerek küresel çaplı çevresel krizler, savaşlar veya göçler gerekse yeni toplumsal hareketler (LGBTQ, etnisite, prekarya gibi kimlik ve sınıf temelli hareketler, hayvan hakları veya sosyal medya temelli örgütlenmeler) bağlamında ele alınan sorunlar, bu sorgulamaların tezahürleri gibidir. Bilişim teknolojilerinde çığır açan yenilikler, kara deliğin fotoğraflanması, genetik bilimlerin insan organlarını kopyalamaya kadar varan ilerlemesi gibi gelişmeler *transhümanist* (ölümsüzlüğe doğru geçiş yapan insan) yaklaşımlarda olumlu bir yere sahiptir (Lilley, 2012; Bostrom, 2003; Cordeiro, 2016). Diğer bir yandan bu ilerleme yarattığı tahribatlar noktasında eleştirilmektedir (Bruce & Bruce, 2014; Hansell & Grassie, 2011; Wasson, 2011; Persson & Savulescu, 2010).

Özellikle tıp ve uzay bilimleri alanında büyük bir yeri olan bilişim teknolojileri, bir yandan da dijital evreni doğrudan veya dolaylı biçimde gündelik hayatımıza katmıştır. Bu dijital evren, farklı bir varoluş dünyasını da mümkün kılması bakımından insan sonrası felsefe için de merkezi bir yerde konumlanmıştır. Bedeni sanal uzam içerisinde tartıştığı çalışmasında Hansen (2006, s. 21), bedeni kod içinde düşünmenin, insanın kendi varlığından önce orada bulunan duyularla birlikte eş zamanlı olarak düşünmek olduğunu ifade eder. Çünkü birer koda dönüşen bedenlerin algılayacağı duyular da kodlanmıştır. Büyük verilerin oluşturduğu bilgi kümelerinde insan/kullanıcılar tikel olarak yer alırken, bedenin parçaları kodlar halinde konumlanmakta ve kendilik kazanmaktadır. Başka bir deyişle, dijital ortamlardaki bilgi akışı kendi otonom varlığını oluşturarak yeni bir form haline gelmiştir. İnsan sonrası durumun büyük veri ile olan ilişkisi de bu yeni otonomluktan ileridir.

Doğrulanır şeffaf niteliği sayesinde gömülü ilişkilerimizi bilinir hale getiren veriler, daha önce görünmez olan koşullu ve karmaşık nedensellik zincirlerini anlamamızı kolaylaştırmakta; insan ile insan olmayan, özne ile nesne arasındaki ayrımın sonsuza dek bulanıklaştığı, kendi kendini yöneten ve yaşatan (otopietik) bir insan sonrası ontoloji sunmaktadır (Chandler, 2015, s. 845). Büyük verilerin bu yönü, insan-dışı bir varlık olarak dijitalliğin öne çıkmasını sağlar. ‘Yeni teknoloji dolayimli duyumsallık biçimleri ve insan biçimcilik sonrası gelişen ve değişen algı tarzların’ (Rosi, 2019, s. 86) da kapsayan bu varlık biçimi, dijital beşeri bilimler olarak tanımlanan ve insan-dışı varlıkları da özneleştiren bir metodolojik yaklaşım önerir. Siber uzamın otonom yapısını ve insan sonrası bağlamdaki anlamını *siborg* miti ile anlatan Donna Haraway ve insan sonrasındaki ‘insanı’ tanımlamaya çalışan Katherine N. Hayles bu noktada akla gelen ilk isimlerdendir. Haraway (2006, s. 2), insan ve hayvan arasındaki sınırı aşan yer mit sunmakta, ‘makine ile organizmanın oluşturduğu bu melez, kurgusal sibernetik yaratığa’ *siborg* adını vermektedir. ‘Siborg dünyası, insanların hayvanlar ve makinelerle akraba olmaktan korkmadıkları, sürekli parçalı kimlikler taşımaktan ve çelişkili konumlarda durmaktan çekinmedikleri, canlı bir toplumsal ve bedensel gerçeklikle ilgilidir’ (Haraway, 2006, s. 14). Hayles (1999, s. 246) ise, insan sonrasındaki ‘insanı’, bilgi işleme makineleri- özellikle de akıllı bilgisayarlarla temel benzerliklere sahip olan bilgi işleme makineleri – olarak düşünmek gerektiğini belirtir. Dolayısıyla, insan ve makinelerin iç içe girerek kurdukları bu bağda, insandan bağımsız olarak gelişen bir özneliliğin varlığı da söz konusudur.

İnsan sonrası ile dijital uzam konulu çalışmalara genel olarak baktığımızda, bağlam çeşitliliğinin göze çarptığı görülmektedir. Pragmatizm (Dixon & Cassidy, 2005); performatiflik (Keeling, 2005); öznellik (Whitehead & Wesch, 2012); sosyal medya (Ringrose & Renold, 2016); kent (Rose, 2017) veya ölümsüzlük (Demir, 2018) gibi pek çok farklı kavram ve olgu etrafında insan sonrası dijital evren ele alınmaktadır.

Bu çalışmada ise yakın bir gelecekte piyasaya sunulması beklenen Facebook'un yeni sanal gerçeklik uygulaması olan *Horizon*'nun insanlara vadettiği evren; insan sonrası felsefe, sanallık ve gerçeklik eksenlerinde analiz edilmektedir. *Horizon* uygulamasının, sosyallığe yaptığı vurgu ve vatandaşlık gibi yönleriyle *VRChat* ve *Rec Room* (Lang, 2019; Stein, 2019) gibi popülerliğini hala koruyan öncüllerinden kendisini ayırabildiği düşünülmektedir (Yao, 2019; Hamilton, 2019; Machkovech, 2019). Buradan hareketle; insan sonrası felsefenin ısrarla üzerinde durduğu ve dijital teknolojilerle de doğrudan ilintili olan etik kaygılar ile birlikte bu teknolojilerin beraberinde getirdiği sanallık ve gerçeklik tartışmaları, *Horizon* uygulaması örneğinde yeniden ele alınmaktadır. Uygulamanın web sayfasında yer alan içeriklerin betimsel olarak analiz edildiği çalışmada insan sonrası felsefe ile dijital teknolojilerin içerdiği gerçeklik olgusu üzerinden çözümleme yapılmaktadır. Betimsel analiz yöntemi çerçeve oluşturma, tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması olarak işleyen bir yapıdadır. Bu yöntemde elde edilen veriler veya bilgiler önceden belirlenmiş temalar çerçevesinde özetlenir ve yorumlanır. Amaç, eldeki verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış olarak okuyucuya sunulmasıdır. Veriler sistemli ve açık bir şekilde betimlenir. Daha sonra yapılan betimlemeler açıklanır ve neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde yorumlanarak birtakım sonuçlara varılır. Ortaya çıkan çeşitli temalar anlamlandırılarak ilişkilendirilir ve ileriye dönük olarak çıkarımlarda bulunulur (Yıldırım & Şimşek, 2013, s. 256). Bu anlamda çalışmada, çerçeve oluşturulması adına öncelikle sanal gerçeklik teknolojisi içerisinde *Facebook Horizon* uygulamasının yeri tanımlanacaktır. Sonrasında ise uygulamanın temel özelliklerinden yola çıkılarak belirlenen *Kendinizi Keşfedin*, *Oyun*, *Yaratım ve Yaratıcılık* ve *Vatandaşlık* temaları çerçevesinde bulgular ve veriler tanımlanıp yorumlanacaktır. Son olarak ise elde edilen bulgu ve yorumlar araştırmanın temel teorik arka planı olan insan sonrası felsefe üzerinden ve neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde yorumlanacaktır.

## 1. İNSAN SONRASI DÜŞÜNCE VE DİJİTAL TEKNOLOJİLER

Hümanist felsefe ve insan sonrası (posthumanist) felsefenin tarihsel arka planı burada tartışılmayacak denli yoğun olsa da ana hatlarıyla bu iki yaklaşıma değinmek mümkündür. Tanımı gereği antroposentrik bir kavram olan hümanizm, tarihsel bir fenomendir; edebi ve felsefi bir yaklaşımın merkezine Tanrı yerine insanı yerleştirerek, Antik Yunan ve Roma'nın retoriği ve medeniyeti için yeniden yorumlanan bir tasarımın üzerine kurulmuştur (Bolter, 2016, s. 1). İnsan sonrası (posthumanist) felsefe ise, akıl insanı (*man of reason*) olarak evrenselleşmiş Batılı ideal insanın merkeze yerleştiği bu yaklaşımı reddetmektedir. Bu yaklaşım, insan türünü istisnai bir varlık olarak sunmakta ve bu da bir 'tür hiyerarşisi' yaratmaktadır (Rosi, 2019, s. 64). Hümanist anlayışın günümüzde yarattığı gözle görülebilir küresel-jeolojik değişimler, bugün artık Antroposen çağ olarak insanlık tarihindeki yerini almıştır. Gürbüz'ün (2013) 'jeolojik imzamız' dediği Antroposen çağ (Crutzen & Stoermer, 2000), insan aklının evrensel dolayımının günümüze getirdiği jeolojik yıkımı tanımlar

niteliktedir. İnsanın doğaya verdiği zararın geri dönülmez bir noktada olduğunun açıklamasını içeren bu çağ, insan sonrası felsefenin önemli bir sacayağını da oluşturmaktadır; beraberinde pek çok felsefi tartışmayı da getirmektedir. İnsan sonrası felsefe, bu jeolojik yıkımdan ve insan aklının sorgulandığı bu dönemden olumlu bir biçimde çıkmak amacıyla, insan dışı varlıklara otonomluklarını yeniden kazandırma gayreti içindedir. Dijital teknolojileri de bu çaba için yeniden tanımlamaktadır. Bu amaçla maddeci materyalist görüşe ek olarak yeni-materyalist ve bütünsel bir yaklaşım öneren insan sonrası felsefe, varlıkların iliştilmiş (*embedded*), bedenlenmiş (*embodied*) ve yaşamsal olduğunu iddia eder (Rosi, 2019, s. 55). Bu görüş, otonom ve sürekli değişim halinde olan varlıkların ancak birbirleri ile ilişkilendiklerinde olumlayıcı ve yaşam dolu bir potansiyeli açığa çıkaracağına vurgu yapar.

Materyalist felsefenin öncüsü Herakleitos'un zaman kavramı için ileri sürdüğü sürekli devinim hali- her şey akar (*pante rei*) – bugün, evrenin ve varlığın sonu gelmeyen sürecini de tanımlar niteliktedir (Gökberk, 1993, s. 25). Zamansal olarak ele alınan bu akış, 'şimdi' kavramına yüklenen anlamları da tanımlamaktadır. Bir zaman dilimi olan 'şimdi', statik bir blok değil, aynı anda var olan farklı yönlere vurgu yapan bir 'oluş'- *process of being*- halidir (Rosi, 2019, s. 55). Şimdiye odaklı olmayan bu *nonlinear* zamansal akış, postmodern felsefenin önemli düşünürlerinden Deleuze ve Guattari'nin rizom düşünce önermesini akla getirmektedir. Rizom düşünce, bir kök veya yapı ile benzerlik gösteren belli noktalar veya konumlar içerir; herhangi bir nokta herhangi başka bir noktaya bağlanabilir ve bu iki nokta arasında organik bir bağın bulunması zorunlu değildir (Deleuze & Guattari, 1988, s. 8-21). İnsan sonrası felsefeyi anlamak için eleştirel ve disiplinler üstü bir yaklaşım öneren Rosi de, akıl yürütmenin yeterli olmadığı aynı zamanda rizom düşünceye de – yani aynı argümanlara sahip olmayan disiplinlerin de kolaylıkla birbirine bağlanabildiği yaklaşıma – ihtiyaç olduğunu belirtir (Rosi, 2019, s. 87). Bu anlamada, bir disiplin olarak medya, teknoloji ile kurduğu tarihsel ilişkiden ötürü farklı disiplinler ile kolaylıkla iş birliği yaparak sorunun anlamlandırılmasında önemli bir pay sahibidir.

Dijital dünyanın gündelik hayata dâhil olduğu günümüzde ise evren, daha çok zihinsel faaliyetler çerçevesinden anlamlandırılmaya başlamıştır. Bu anlamlandırma çabası aynı zamanda doğanın yıkımı, göçmenlik, küresel ısınma, insan kaynaklı afetler gibi birtakım gerçeklerle insanlığı yüz yüze bırakmıştır. İnsan sonrası kuram, bir yandan insan aklı merkezli bu teknolojik ilerlemeleri ve yıkımları eleştirirken diğer yandan tüm bu olumsuzlukların bertaraf edilebilmesi için gerçeğin yeniden işlenmesini ve dönüştürülmesini önermektedir. Ancak bu dönüşüm, dünya üzerinde yaşayan her varlığın sürece dâhil edildiği etik bir kavrayış ile mümkün olabilecektir. Zoe/jeo/tekno bağlı bu etik anlayış, insan ile insan olmayan canlı maddelerin iç içe geçmesi (zoe), yeryüzü (jeo) ve ilerlemeci teknolojinin bileşiminden oluşmakta; olumsuz olanın yeniden işlenmesini kolektif biçimde hayata geçiren bir praksis sunmaktadır (Rosi, 2019, s. 68-72).

## 2. SANAL VE GERÇEKLİK

Varlığın ne olduğu ve nereden geldiği sorusuna çağlar boyunca farklı perspektiften yaklaşımlar sunulmuştur. Öz, töz veya *arkhe* olarak farklı adlandırmaları olan bu ilk madde veya varlığın başlangıcına ilişkin yaklaşımlar, antik çağlarda metafizik bir varlığa işaret ederken sanayi devrimi sonrasında maddi bir varlık arayışının vuku bulduğunu söylemek mümkündür. Dijital dünyanın reel dünya üzerinde ağırlığını daha da fazla hissettirdiği 21.yy'da



ise evreni ve varlığı anlamlandırma çabası, zihinsel bir faaliyet üzerinden şekillenmektedir. ‘Gerçeklik’ ise, çağa özgü dijital teknolojilerle birlikte hiç olmadığı kadar üzerine konuşulan, düşünülen ve sürekli yeniden tanımlanan bir olgu olarak karşımıza çıkmıştır.

Paramenides ve onu izleyen düşünürler varlığa ve gerçekliğe ancak akıl yolu ulaşılabileceğini; duyular aracılığı ile elde edilen bilgilerin çelişkili olduğunu düşünmektedir (Cevizci, 2012, s. 43). Paramenides’in aksine Protogoras gibi sofistler ise varlık ve gerçekliğe ilişkin yaklaşımlarını insan temelli olarak şekillendirip, göreceli ve öznel bir gerçeklikten bahsetmiş, ona ulaşmak için kullanılan duyuların da öznel veriler sunacağını dile getirmiştir (Hilav, 2011, s. 50). Platon, ünlü mağara metaforunda, duyular ile elde edilen bilgilerin birer yansıma olduğunu ve gerçek bilgiye ancak idealar düzleminde ulaşabileceğini öne sürmektedir (Platon, 2010, s. 231-234). Descartes ise düşünce ve varlığın; madde ile ideanın, beden ve ruhun birbirine indirgenemeyeceğini, Tanrısal olmayan tözün (insan doğasına ait olan töz)- ister ruh olsun ister cisim- tek başlarına yeterli varlıklar olmadığını düşünmektedir (Randall & Buchler, 2014, s. 306). Dolayısıyla, varlığa ilişkin gerçekliğin bütünsel olduğu ve bu gerçekliğin hem maddi hem ideal yönlerinin bulunduğu görülmektedir. Tüm bu tartışmalar ışığında Platon’un savunduğu şekliyle varlığın esas boyutunun idealar evreni olduğu fikri, bugün post-hümanizmin dijital dünya ve zihin temelli açıklamalarına daha yakın görünmektedir. Çağımızın en çok tartışılan konularından birisi olan dijital/sanal gerçeklik (VR-Virtual Reality) tam da bu varlık, madde, öz ve evrenin gerçek ile olan ilişkisi üzerine kurulmuş; teknoloji ise bu tartışmaların ortasında yerini almıştır. Sanal gerçeklik teknolojisinin gerçekliği nasıl ürettiği veya dönüştürdüğünü anlayabilmek için sistemin ve teknolojinin ne olduğunun ve nasıl çalıştığının anlaşılmasına ihtiyaç vardır.

## 2.1.Sanal Gerçekliğin Gerçekliği

Gerçek kavramı, bir nesne veya nitelik bakımından var olan, varlığı inkâr edilemeyen şeydir; gerçeklik ise var olan şeylerin tümüne, hakikate işaret eder. Orhan Hançerlioğlu gerçeği “bilinçten bağımsız, somut ve nesnel olarak var olan” şeklinde ifade eder; hakikat ise “... nesnel gerçekliğin zihnimizdeki öznel yansımaları dile getirir” (Hançerlioğlu, 1985, s. 214, 276). Felsefe tarihi, gerçekliğin zihin temelli mi yoksa zihinden bağımsız mı olduğu sorusu üzerine kurulu materyalist ve idealist çatışması üzerinden yürüyen tartışmalar ile doludur. Marie-Laure Ryan, sanal olanı ‘olası gerçeklik’ olarak tanımlar. Gerçek dünya, içinde bulunduğumuz dünyayken, olası diğer dünyalar dışardan baktığımız dünyalardır; bu dünyalar, sadece içerisinde olanlar için gerçektir (Ryan, 1999, s. 115). Sanal teknolojiler için içerisine dâhil edildiğinde ise tanımlar çeşitlenmeye devam eder. Sınırlı bir biçimde, bilgisayar temelli bir iletişim teknolojisi olarak tanımlanan sanal gerçeklik teknolojisi (Jerald, 2016, s. 9; Sherman & Craig, 2003, s. 13) aslında daha geniş bir anlam ifade etmektedir. Mağara duvarlarına çizilen resimlerden hayallere, rüyalara ve hatta *lusid* rüyalara kadar birçok gerçeklik katmanı, sanal gerçeklik tanımı altında kendisine yer bulabilmektedir. Pimentel ve Texeira (1995, s. 23) sanal gerçekliği yazı yazmaya ve matematiğe benzetir; sanal gerçeklik zihnimizde olanı ifade etmenin ve iletişim kurabilmenin araçlarından birisidir ancak esasen bundan fazlasıdır. Çünkü bu gerçeklikte, fikirlerimizi kısıtlayan semantik ve sözdizimsel kuralları soyut sembollere dönüştürmemiz gerekmez.

Sanal gerçekliği reel gerçeklikten ayıran nokta ise sanalın, zihinsel temelli bir faaliyet oluşudur. Sanayi devriminin ardından gelen bilişim devrimi ile toplumsal hayatın hemen hemen tüm dinamikleri dönüşüm geçirmiştir. Zaman ve mekândan bağımsız iş ve özel hayata sahip

insanlar, sanal bir dünya içinde de kendilerini var etmeye başlar. Sanal gerçeklik, bilgisayar aracılığıyla yaratılmış sanal ortamlarda veya dünyalarda ‘sanal gerçeklik başlığı, *haptik* geri bildirim ve takip sistemi bulunan donanımlar’ aracılığıyla kullanıcılar tarafından deneyimlenen bir gerçekliktir (Aronson-Rath, Milward, Owen, & Pitt, 2015). Sanal gerçeklik teknolojisinin çalışma sisteminin temelinde takip (*tracking*) sistemi yatmaktadır. Kullanıcının hareketlerini sürekli takip eden ve bu doğrultuda veriler toplayan bu sistem, insanlardaki duyu organlarına karşılık gelmektedir. İnsanlarda duyum, vücudu sarmalayan sinir sistemi ile beyindeki nöronlar arasında oluşan elektriksel veri alışverişi sonunda ortaya çıkan algılama ile çalışır ve algılananların yorumlanması ile nihayete erer. Dolayısıyla organların veya sinirlerin yapay olarak uyarılması zihinsel açıdan bir farklılık teşkil etmez. Sinyallerin taklit edilmesi sonucunda zihin algıladığı şeyin reel olup olmadığına bakmaksızın onu gerçek olarak algılayabilir. Başka bir deyişle, sanal gerçeklik donanımlarından gelen veriler zihnen de gerçek olarak algılanabilmektedir. Duyum, beyinde gerçekleşen bir olgu olduğu için öznel bir durum arz etmektedir; yani duyum, sadece gelen veriler ile ilgili bir durum değildir, kişiden kişiye değişebileceği gibi aynı kişi için farklı fiziki koşul ve zaman dilimlerinde de değişiklik gösterebilir.

Sanal gerçeklik teknolojisinde organların ve duyu organlarının yerini teknolojik donanımların alması, bu teknoloji ile üretilen ve deneyimlenen içeriklerin gerçekliğini tartışmaya açmıştır. Michael Heim, giderek sayısallaşmaya devam eden insan hayatı içerisinde sanal gerçekliğin artık bir bilgisayar ekranından çok daha fazlası olduğunu belirterek, sanal olana gerçek olmayan muamelesi yapılmasının doğruluğunu sorgulamaktadır. Heim, sanal gerçekliği Jonathan Waldern’in bir sanal gerçeklik oyun serisinin deneyimi üzerinden şu şekilde tanımlar: “Kendisi gerçekte var olmayan ama etkileri gerçek olan olay ve varlıklar.” Gerçekliğin ne olduğu sorusu iki bin yıldan bu yana tartışılmaya devam ederken, sanal gerçekliğin bu tartışmalara yeni bir boyut getirdiğini söyleyen Heim, teknolojinin sağladığı imkânlar ile fiziksel gerçekliğe hayal gücünü de ekleyen bu yeni katmanın anlaşılmasının zor olacağını da belirtmektedir (Heim, 1994, s. 108-117).

Robert Geraci (2010, s. 72), artık sanal ve gerçek; fiziksel olan ile olmayan, oyun ile gerçek arasındaki ayrımın daha da bulanık hale geldiğini ve bu durumun toplumsal etkilerinin incelenmesi gerektiğini öne sürmektedir. Zira sanal dünyalar artık ana akım kültürün bir parçasını oluşturmaktadır. Böylece, dijital teknoloji öncesi ya da başka bir deyişle ENIAC öncesi dönemden daha zihin temelli bir dünyaya doğru akış söz konusudur. Fiziksel dünyadan aldığı verileri yorumlayarak kendi zihin dünyasında anlamlandıran bireylerin artık *hipergerçek* (Baudrillard, 2011) olanı anlama ve ona adapte olma konusunda yaşadığı zorluklar düşünüldüğünde konunun önemi daha net olarak ortaya çıkmaktadır.

David Weberman küreselleşme süreci sonucunda teknolojinin hayatın her alanına hâkim olduğu post-modern çağda, post-moderniteyi yaşadığımızı dile getirmektedir; bugünün post-modern dünyasında artık gerçek ile gerçek olmayanı ayırt etmek mümkün değildir. Gerçeklik *simule* edilebilen ve geliştirilebilen bir şeydir; *simule* edilmiş sanal gerçeklikler normal gerçekliğe tercih edilebilir (Wray, 2020) ve bu sanal gerçeklikler metafiziksel olarak en az gerçek gerçeklikler kadar gerçektir (2003, s. 262-264). Weberman simülasyon dünyası ile ilgi fikirlerini şu şekilde ifade eder;

“Gerçekten de çok daha fazlasını kapsıyor; doğrusunu isterseniz, bize, en sığ düşlerimizden en derinine, hayal edebileceğimiz her şeyi sunuyor. Makinelerin dünyayı olduğundan daha yoksul hale getirmediğini varsayarsak, sanal dünya bize müzeleri ziyaret etmek, konserlere gitmek,

Shakespeare ve Stephen King okumak, âşık olmak, sevişmek, çocuk yetiştirmek, derin dostluklar kurmak, her şeyi, her şeyi veriyor. Bütün dünya ayaklarımızın altında uzanıyor; hatta bu dünya, makineler bizden elde edilebilir enerji miktarını arttırmak için mutsuzluğun, kazaların, hastalığın ve savaşın olmadığı bir dünya yaratıp sürdürmek adına bütün motivasyonlara sahip olduğu için gerçek dünyadan daha güzel” (Weberman, 2003, s. 271-272).

Weberman gibi Baudrillard da, post-modern dünyada artık her şeyin sayısallaştığından ve hakikati aramanın boş olduğundan bahseder. Baudrillard, gerçekliğin artık yarı yarıya hileli olduğunu ve kurallarına sahip çıkacak bir Tanrının da kalmadığını söylemektedir. Artık bir alegoriye dönüşen gerçek, teknik açıdan kusursuzluk düzeyine erişmiştir. Simulakr’ın var olduğu o altın çağ artık sona ermiştir. Sanal gerçeklikle birlikte gösterge ve yeniden canlandırma dönemi başlamıştır. Artık her şeyin 0 ve 1 ile ifade edildiği bir dijital evrenden, sayısal bir işlem evreninden söz etmekteyiz (Baudrillard, 2005, s. 64-65). Baudrillard, gerçeklik ile hamur gibi oynama gücünün nesnel evrende mümkün olmadığını ancak sanal gerçeklik ile bunun mümkün olabileceğini; insanlığın hakikat arayışının son bulacağını düşünmektedir. Nick Bostrom, bu *simülasyon* evrenini üç farklı fikir düzleminde tartışır. Birinci düzlemde, henüz *simülasyon* yapacak seviyeye gelmiş bir uygarlık yoktur ve o seviyeye gelemeden de yok olacaktır. İkinci düzlem, *simülasyon* seviyesine gelmiş bir uygarlık olsa bile insanlığın varlığı ile ilgilenmemektedir. Üçüncü ve son düzlemde ise kesinlikle bir *simülasyon* evreninde yaşamaktayızdır. Bostrom üçüncü ihtimalin daha kuvvetli olduğunu düşünür. Teknolojik ilerlemeler dikkate alındığında eskiden imkânsız olarak görünen şeyler şimdi gerçekleştirilebilir durumdadır (2003, s. 243).

Tüm bu düşünceler ışığında gerçeklik ve hakikat arayışı içerisindeki insan, yanıtlara ulaşmak adına geliştirdiği teknolojileri bir yana bırakmış; günümüz post-modern dünyasında yanıt arayışını sonlandırarak kendi gerçekliğini yaratabilir hâle gelmiştir. Dijital teknolojilerin ve özelde sanal gerçekliğin dijital bireyleri, maddi dünyanın gerçekliği ve kökenini aramaktan uzakta kendi gerçekliğini dijital olarak üretmektedir.

*Facebook Horizon* uygulaması, bir oyun mecrasının insan sonrası, sanal gerçeklik, dijital uzam, etik ve hakikat bağlamlarında ve yukarıda yer alan teorik yaklaşımlar ışığında tartışılmasına alan sunmaktadır. Uygulamanın içerdiği olanaklar, kullanıcıları içerisine davet ettiği dünya ve özgür yaratım gibi özellikler açıkça tanımlandığından bu niteliklerin insan sonrası sanal gerçeklik bağlamında ele alınmasını da mümkün kılmıştır.



### 3. FACEBOOK HORIZON UYGULAMASI



Resim 1: Uygulamadan görüntüler

Gelişim serüvenine 1916 gibi çok eski bir tarihte başlayan sanal gerçeklik teknolojisi, takip eden yıllarda farklı alanlardaki gelişmelerin zamanla yöndeşmesi ile bugünkü halini almıştır. 2014 yılından itibaren özellikle Google’ın “Cardboard” uygulamalarını piyasaya sürmesi; bu teknolojinin kullanıcıya ulaşmasına öncülük eden *Oculus* firmasının *Facebook* tarafından satın alınması ve 2019 yılında *Oculus Quest* (Facebook, 2020) sanal gerçeklik başlığının piyasaya sürülmesi bu teknolojinin ivmelenmesinde bir dönüm noktası olmuştur (Dönmez & Erkılıç, 2019, s. 41-42). Facebook yeni medya ve iletişim teknolojileri alanı başta olmak üzere sosyolojiden psikolojiye kadar birçok farklı disiplinin çalışma konusu olmuştur ve olmaya da devam etmektedir. 2019 yılı itibarı ile 3.2 milyar dolar olan ve 2022 yılına kadar 6.8 milyar dolarlık market payına ulaşması beklenen sanal gerçeklik teknolojisinin önemli bir itki gücü *Oculus Quest*’tir. Başlığın, 25 Ekim 2019 tarihindeki satış rakamlarının 400.000 adet (Brightman, 2019) olduğu dikkate alındığında, Facebook’un dijital teknolojilere yaptığı yatırımların karşılık bulduğunu söylemek mümkündür.

*Facebook Horizon* (Facebook, Horizon, 2020) Facebook tarafından daha önce *Facebook Spaces* (Facebook, Spaces, 2020) adı ile kullanıcılara sunulan bir sosyal sanal gerçeklik platformudur. Platformun kuruluş amacı, sanal gerçeklik teknolojisinin sağladığı zaman ve mekândan bağımsız bir dijital evrende, sınırsız bir özgürlük ve etkileşim potansiyeli ile mevcut Facebook ve Instagram kullanıcıları gibi dijital dünyanın dijital vatandaşlarını siber uzamın içerisinde buluşturmaktır. Bugüne kadar siber uzam ile bir monitör veya cep telefonu ekranı üzerinden etkileşime geçen bireyler, *Horizon* ile birlikte kurulan bu yeni dijital evren içerisinde kendisine bir yer edinip, vatandaşlık alma imkânı bulmaktadırlar. Vatandaşlık sözlükte “bir yurttan doğup büyüme veya yaşamış olma durumu” olarak tanımlanmaktadır. Dolayısı ile Facebook’un ayrı bir başlık altında üzerinde durduğu bu kavram ile yaratılmaya çalışılan bu dijital *ayna dünya*’nın (Gelernter, 1992) varmak istediği temel ülküyü göstermesi bakımından önemlidir. Sonuç olarak Facebook’un amacının Zuckerberg’in (Jagneaux, 2019) ifade ettiği

gibi insanları bilgisayar deneyiminin merkezine yerleştirip, varoluş hissiyatını arttırmaya yönelik teknolojiler geliştirerek insanlara sanal gerçeklikte bir sosyal deneyim yaratmak olduğu mu yoksa Zuckerberg ve ekibinin, James Halliday (Ready Player One Wiki, 2020) olma hayaline giden başka bir adım mı olduğu sorusu ilerleyen yıllarda yanıt bulacaktır.

*Horizon* uygulaması, kullanıcılarına bir dizi deneyim vadetmekte, bu vaatler de web sayfasında ‘Genel Bakış ve Vatandaşlık’ sekmelerinde ifadesini bulmaktadır. ‘Genel Bakış’ sekmesi, kullanıcının sanal olarak kendisini keşfetmesini sağlayacak bir kılavuz ile başlamaktadır. Aynı sekme altında uygulama içi oyunların genel özelliklerinin tanıtılmasının yanı sıra son olarak uygulamanın kullanıcıya sunduğu yaratıcılık potansiyellerine de yer verilmiştir. ‘Vatandaşlık’ başlıklı diğer bir sekmede ise kullanıcıların *Horizon* uygulamasında hudutları belirli bir alan içerisinde tıpkı bir ülke vatandaşı gibi hareket edebileceği ve belli başlı vatandaşlık haklarına sahip olduğunu vurgulayan ifadeler yer almaktadır. Gerek ‘Genel Bakış’ gerekse ‘Vatandaşlık’ sekmelerindeki söylemler, insan sonrası felsefe ve gerçekliğin yeniden inşası bağlamında değerlendirilerek, bu yeni uygulamanın vadettiği dünya betimsel olarak analiz edilecektir.

### 3.1.Kendinizi Keşfedin!

Kendinizi keşfedin başlığı kullanıcıların zihin dünyasında kurduğu ancak reel dünyada gerçekleştiremediği hemen her şey için “burası sizin aradığınız yer” mesajı veren bir başlık olarak göze çarpmaktadır. Başlık altında şu ifadeler yer verilmektedir: *Burası size neyin ilham verdiğini keşfetmek için gelebileceğiniz ve daha sonra onu hayata geçirebileceğiniz yerdir. İster yeni yerler, benzersiz topluluklar, eğlenceli etkinlikler isterse ilginç etkinlikler olsun. Nasıl görünsün istiyorsanız öyle inşa edin.* İnsanın içindeki kendi gerçekliğini yaratma duygusuna hitap eden bu başlık hayal gücü ile sınırlı bir yaratım imkânı sunmasının da ötesinde bireylerin kendi benliklerinin derinliklerini keşfederek, belki de hiç bilmediği veya reel evrenin sınırlarından dolayı baskılamak zorunda kaldığı yönlerini keşfedip onları özgürce yaşaması veya onlarla yüzleşmesi imkânı vermektedir. Bu başlık altında *Horizon*’un temel özelliklerine değinen bazı ifadeler de yer almaktadır. *Defy Reality* doğrudan fiziksel dünyanın limitlerine karşı direnç gösterme, onunla mücadele etme ve onu alt etme anlamında kullanılan bir ifade olarak sanal gerçeklik teknolojisinin ve *Horizon*’un en temel çıkış noktalarından birisine işaret etmektedir. *Gerçekliğin ve kendinizin sınırlarını zorlayın. Aya uçun ya da bir başyapıt yaratın, evrenin içindeki bir arkadaşınızla bağlantı kurun, nefesinizi tutmadan okyanusta yüzün.* Sınırları zorlamak, nefes alma sorunu olmadan yüzmek, Aya uçmak gibi ifadeler reel evrende gündelik insanların aşamayacağı engellere yapılan vurgulardır. *Sonsuz Genişleyen Bir Evren* ifadesi yeniliklerin hiç bitmeyeceği, kullanıcıların asla sıkılmayacağı, sürekli olarak büyümeye devam eden ve genişleyecek olan bir platform olduğuna yapılan vurgudur. *Bu dünya, Horizon vatandaşları tarafından yapılan olağanüstü kreasyonlarla sürekli büyüyor. Her ziyaretinizde yeni bir şey eklersiniz.* Sıradan bireylerin kendi kuracakları ve belki de kendi kurallarını koyacakları bir dünya içerisinde söz ve hak sahibi olmaları, yapılan vatandaşlık vurgusu ile birlikte özgürlük ve demokrasiye duyulan ihtiyaca yönelik olarak yapılan bir vurgu olarak ön plana çıkarılmaktadır.

Sara Zac De Filc (2001, s. 5-8) internet çağında insanların artık siber uzamda çalışıp, okuyup, sohbet edip yaşayabildiklerini söylemektedir. Bunun bir sonucu olarak da insan ve egosu gerçek ve sanal arasındaki ayırmda birtakım sorunlar ile karşılaşmaktadır. İnsanlar

ailesine, işine, ırkına ve milliyetine göre farklı sosyal rollere ve kimliklere sahiptir. Bu kimliklerinin arkasında da bir benlikleri ve özleri bulunmaktadır (Blascovich & Bailenson, 2011, s. 78-80). Üç boyutlu siber uzam ise gerçek dünyada gösterilemeyen kişilik özelliklerinin sınırsız bir şekilde yansıtılmasına izin vermektedir. Avatarlar aracılığı ile sanal gerçeklik içerisinde bireyler, alternatif benlikleri ile fiziki dünyanın sınırlamalarından ve kurallarından münezzeh bir şekilde kendi öz benliklerini tatmin etme imkânı bulmaktadır (Nagy & Koles, 2014, s. 4).

Sherry Turkle “Rethinking Identity Through Virtual Community” (Sanal Topluluk Aracılığıyla Kimliği Yeniden Düşünmek) başlıklı yazısında çoklu katılımcılı online toplulukların bireylerin kendi benliklerini farklı avatarlar aracılığı ile sanal olarak yeniden dizayn ettiği ve yaşamlarını orada sürdürmekten keyif aldıkları sanal gerçeklikler olduğunu ifade etmektedir. Doug isimli bir oyuncunun 4 ayrı karakteri aynı anda pencereler arasında hızlı geçişler ile canlandırdığını söyleyen Turkle, Doug’ın bunu yaparken beynini her bir karakteri için ayrı ayrı bölümleyerek kullandığını ve bu bölümler arasında geçiş yaparken pencereleri aracı olarak kullandığını belirtmektedir. Doug gerçek dünyanın sadece başka bir pencere ve görece en iyisi olmayan bir pencere olduğunu söylemektedir (1999, s. 118). 1999 yılı için yapılan bu çalışmadan hareketle bilgisayar teknolojisi ve internet hızlarındaki gelişim izleğinde düşünüldüğünde sanal gerçeklik teknolojisinde farklı avatarlar aracılığı ile sınırsız benlik sunumu ve deneyimi imkânı sunulmaktadır.

### 3.2.Oyun

Kültürel olarak tanımları değişen oyun kavramı Sutton-Smith (1999)’e göre bulanık bir kavramdır. Rüyalardan gündüz düşlerine, televizyonlardan sanal gerçekliğe kadar birçok kavram oyun tanımı altında kendisine yer bulabilmektedir. Oyun kurmaca bir evren içerisinde belirli kurallarla ile gerçekleştirilen bir eylemdir, çocuklar oyun oynayarak gerçek dünyaya hazırlanmaktadır. Yani oyun kavramının tarihi insanlık tarihi ile eşitir (Huizinga, 2018, s. 9-10). Huizinga, oyunu belirli bir zaman ve mekân sınırı içerisinde kuralları ve bağlayıcılığı olan, gerilim ve neşe duyguları uyandıran, sıradan yaşamdan farklı bir etkinlik olarak tanımlamaktadır (2018, s. 45). Aynı şekilde Arth ve Bush’ta (1959) kurallara dayalı olarak yapılan bir faaliyet vurgusu yapmaktadır. Her bir oyunun kendi içerisinde kuralları ve sınırları olduğu göz önüne alındığında aslında oyunların kendi içerisinde bir sanal gerçeklik olduğunu söylemek mümkündür. Manovich (2001, s. 37-39) bir yeni medya aracı olan sanal gerçekliğin oyun ile kökten bağlı olduğunu dile getirmektedir. *Horizon* özelinde düşünüldüğünde sanal gerçeklik uygulaması olması sebebi ile özünde bir oyun platformu olan uygulama aynı zamanda içerisinde farklı oyunların oynanabildiği bir özgür bir evren olarak deneyimlenebilmektedir. Kendi içerisinde zaman ve mekân sınırlarının olmadığı, özgürlüklerin sınırlarını ve kurallarını kullanıcının belirlediği bir evren olarak sınırsız özgürlük vaat eden uygulama, en genelinde tüm bu evrenin yaratılması ve kullanıcıya sunulması noktasında ise programcının belirlediği kurallar ve fiziksel bedenin elverdiği kadar sınırlar ile çevrelenmiş durumda olması nedeni ile tam olarak oyun tanımı içerisinde yer almaktadır. *Yerçekimine meydan okuyan, mesafeyi ve oyun türü kavramını büken oyun deneyimleri. Ne olursa olsun Facebook Horizon’da bulabilirsiniz*, ifadesinde yer alan sınırsızlık vurgusuna rağmen belirli fiziki limitler ve yaratıcının koyduğu kurallar mevcuttur. *Dostane Yarışma, Sonsuz Eğlence ve Takım Çalışması* gibi ifadeler her kullanıcının güvenli bir şekilde sınırsız olarak sosyal bir eğlence ortamında var olabileceğine yapılan vurgular olarak görünmektedir. Özellikle *Takım Çalışması* başlığı altında

yer alan *Horizon*'da, bulmacaları çözmek, zorlukları aşmak ve sonsuz olasılıkları birlikte keşfetmek için dünyanın dört bir yanından insanlarla birlikte çalışabilirsiniz ifadesi platformun sosyal yönüne yapılan bir vurgudur.

### 3.3.Yaratım ve Yaratıcılık

Dijitalleşme ve yaratım arasındaki ilişki, kuşkusuz ilk kez *Horizon* uygulamasında yer almamıştır. Dijitalleşmenin yöndeşme (*convergence*) olarak bilinen temel niteliği sayesinde geçmişte birbirinden bağımsız teknolojik aygıtlarla sağlanan fotoğraf, ses, görüntü ve telekomünikasyon teknolojileri bugün tek bir cihazda toplanmaktadır (Jenkins, 2006, s. 3). Medyaların yöndeşmesi, zamandan ve mekândan bağımsız olarak insanların içerik üretimlerini destekleyerek hızlandırmış ve kullanıcı türevli içerik üretiminin ana aksını belirlemiştir. Bugün yaratıcı endüstri olarak (reklam, moda tasarımı, interaktif eğlence yazılımı, müzik, film, radyo ve televizyon, vd.) karşımıza çıkan üretim biçimleri makro düzlemde ürettiği yaratıcılık ekonomisinin yanı sıra minör düzeyde ve özellikle de sosyal medya ile birlikte daha geniş bir alana yayılmıştır. Günümüzde makro düzeydeki yaratıcı endüstriler, küresel çapta rekabet gücüne sahip, içerik ve hizmet üretimini planlayan, devlet ve endüstri desteği alan, bireylerin medya-okuryazarlığı ile dijital yaşama katılımını sağlayan bir yaratıcılık ekonomisi üretmektedir (Erkayhan, 2015). Esasen hem sanatsal yaratımın hem de söz konusu yaratıcı endüstrinin doğrudan kesiştiği alanların varlığı da söz konusudur. Örneğin kendisini 'medya sanatçısı' olarak tarif eden Refik Anadol, büyük veri ve yapay zekâ ile ilişkilendirilmiş sanat projeleri üretmektedir (Şah, 2019). Veri heykelleri ve veri resimleri üreten Anadol, katı bir mimari yapı üzerine yansıttığı *immersive* (izleyiciyi sarmalayan üç boyutlu oluşum) bir sanallıkla sanatını icra etmektedir. Sanatsal üretim için dijitali kullanan bir başka isim ise Anna Zhilyaeva'dır. '*Anna Dream Brush*' olarak bilinen resim sanatçısı, kendisini 'sanal gerçeklik sanatçısı' olarak tanımlamakta, gerçekleştirdiği kamusal performanslarda VR kask ve donanımı kullanarak sanal ortamda resim yapıp bunu ekrana eş zamanlı olarak yansıtmaktadır (Zhilyaeva, 2019). Sanatçıları destekleyen *Nvidia* ve *HTC* gibi küresel ölçekli teknoloji firmaları, dijitalleşme ve sanatın bir araya gelmesini sağlayarak makro düzlemde yaratıcılığı mümkün hale getirmiştir.

*Facebook Horizon* uygulaması da kullanıcılarının hayal gücünü ortaya çıkararak yaratıcı potansiyelini fark etmesine, kodlama bilgisine ihtiyaç duymayan kolaylaştırılmış ara yüzle hayallerini sınırsızca gerçekleştirmesine ve tüm bu yaratımlarını bir dokunuşta diğer kullanıcılar için görülebilir ve kullanılabilir hale getirmesine imkân vermektedir. *Facebook Horizon*'un sunduğu bu yaratım evreni, bünyesine kattığı *Oculus* firmasının sağladığı teknolojik alt yapı, donanımlar ve yazılım desteği ile mümkün hale gelmiştir. Böylece makro düzeyde bir teknolojik alt yapıda, kullanıcıların mikro düzeydeki yaratımları bir araya gelmektedir.

### 3.4.Vatandaşlık

*Facebook Horizon* saygılı ve rahat bir vatandaşlık kültürü geliştirmeyi hedeflemekte, kullanıcının deneyimini kontrol etmek için araçlar üretmektedir. Dünyanın dört bir yanından insanların bulunduğu bu çevrede, herkesin güvende olduğu ve hoş karşılandığı bir yer yaratmak hedeflenmektedir. *Horizon* yerlileri arkadaş canlısı, kapsayıcı ve meraklı olmalıdır. Her zaman yeni maceralara açık olmalı ve bu dünyanın sınırsız olanaklarından faydalanmayı bilmelidir.



*Horizon* yerlileri, misafirperver, yardımsever ve *Horizon* hakkında derin bilgiye sahip olan deneyimli bir topluluk olmalıdır. Uygulamaya yeni adım atmış kişiler veya başka bir şey keşfetmek isteyenler, *Horizon*'un bu yardımsever yerlilerine her an ulaşabilmektedir. Ayrıca *Horizon* uygulaması vatandaşlarının güvenliğini de ihmal etmemiştir. Uygulamanın vatandaşları, kendi çevrelerini kontrol altında tutabilmek, güvenlik desteği ve araçlarına her an erişebilecek durumda olmak adına teminat altındadır. *Horizon*'da özel alanın korunmasını sağlayan 'duraklatma' ve 'kalkan düğmesi' ile yerliler kendilerini diğer insanlardan ve çevreden bir süre uzaklaştırabilmekte, diğer oyuncuların kendilerine veya avatarlarına ne kadar yakın olabileceğini belirleyebilmekte ve nerede olursalar olsunlar temel güvenlik araçlarına kolayca erişebilmektedirler. Bu temel güvenlik ayarları menüde yer alan ve başka bir oyuncuyu anında sessize almayı, engellemeyi veya şikâyet etmeyi sağlayan ayarlardır.

*Facebook Horizon* kullanıcılarının siber uzamda birer vatandaş gibi yer alacağı ve adeta güvenli bir sitede yaşayan çevre sakini olarak karşılanacağı argümanına benzer ve hatta daha detaylı kurgulanmış bir ifadesi, 2016 yılında kurulan ve şu an bir milyonu aşkın vatandaşı bulunan ilk uzay ülkesi *Asgardia*'dır. Bu ilk uzay ülkesi tamamen sanal bir devlet anlayışı üzerine Azerbaycanlı bilim insanı ve iş adamı Igor Aşurbeyli tarafından kurulmuştur. Aşurbey 2018 yılında bu siber devletin başına oy birliği ile başkan seçilmiş ve o yıldan buyana başkanlığa devam etmektedir. Demokrasiyle yönetilen bu uzay devletinin, kendi kanunları, vatandaşlık hakları, kısaca siyasi yaşamı da bulunmaktadır. Uzayda uydusu bulunan *Asgardia*'nın yöneticileri ve vatandaşları, şartlar hazır olduğunda uzaya yerleşmeyi planlamakta ve bunun için somut adımlar da atmaktadır (Niesner, 2018).

*Facebook Horizon* ve *Asgardia* gibi vatandaşlık modelleri sunan sanal oluşumlar bize modern ulus-devlet anlayışı ile günümüz ulus-ötesi vatandaşlık kavramları arasındaki gerilimi hatırlatmaktadır. Batı Avrupa menşeli bu ulus-devlet, ekonomik açıdan ileri sanayi kapitalizmini yaşayan, siyasal yaşam bağlamında liberalizmi benimseyen -başka bir deyişle özgür ve eşit yurttaşlığı savunan- özel alan ile kamusal alanı birbirinden ayıran, çoğulcu ve demokratik bir parlamenter sistemi işleten bir yapıdadır (Tanilli, 2006, s. 142-145). Jeolojik sınırları belli olan bu kapalı devlet yapısının vatandaşları, belli bir dili konuşan, belli dini ritüelleri olan ve ulusal bir kimliğe sahip kişilerdir. Ancak insanların artık mobilize olup, yaşam alanlarını değiştirme pratikleri, ulus-devlet anlayışını özellikle de savaş sonrası yaşanan göçlerde yaşandığı gibi 'vatan' kavramını bulanıklaştırmıştır. Ulus-ötesi nosyonu, özellikle de yersiz yurtsuzlaşma kavramı ekseninde bulanıklaşan bu sınırı yeniden tanımlamak için kullanılmaktadır. Büyük mesafeler ve uluslararası sınırlar (ve temsil ettikleri tüm yasalar, yönetmelikler ve ulusal anlatılar) var olmasına rağmen, küresel ölçekte ve gerçek zamanlı olarak dünyaya yayılan bazı ilişkilerin sahip olduğu yoğun bağları, etkileşimleri, değişimi ve hareketlilik sistemlerini paradoksal olarak tanımlamayan ulus-ötesi kavramı, kolektif ve sanal bir faaliyet alanı olarak karşımızda durmaktadır (Vertovec, 2009, s. 3). Dijital vatandaşlık kavramı tam da bu saikler üzerinden sanallığa vurgu yaparak gelişir. Bugünün dijital vatandaşları, interneti düzenli ve etkili bir biçimde kullanan, gündelik hayatının vazgeçilmez bir parçası haline getiren, yeterli teknik donanımı ve medya-okuryazarlığı bulunan, vatandaşlık görevlerini yerine getirmek veya ekonomik kazanç sağlamak için teknolojiyi kullanan bireylerdir (Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2008). Bu tanım aynı zamanda dijital vatandaşın kim olmadığını da açıklar niteliktedir. Bu vatandaşlığın dışarıda bıraktığı kimseler, tıpkı bir yere ait olmayan ulus-ötesi kimlikte olduğu gibi, dijital dünyanın yarattığı olanak ve tanımlardan azade edilerek dışlanmaktadır. Literatürde dijital bölünme (Norris, 2001) olarak



yer alan bu ayırım içerisinde vatandaşlık sınırları içerisinde yer almanın ve alamamanın gerisinde yatan politik, ekonomik ve toplumsal nedenler gibi tartışmaları barındırmaktadır.

Dijital oyunlarda da karşımıza çıkan ulus-ötesi kimlik (Sloan, Brown, Wilson, & Bond, 2018; Montalvan Castilla & Pursiainen, 2019), farklı ulus ve etnik kimliklerden oyuncuların bir araya gelerek işbirliği içerisinde veya rakip olarak yer aldığı çevrimiçi sanal bir dünyada kendisine yer bulur. Bu bağlamda *Facebook Horizon* uygulamasında vurgulanan vatandaşlığın ulus-ötesi bir kimlik olduğunu belirtmek yerinde olacaktır.

#### 4. HORIZON'UN VADETTİKLERİ VE İNSAN SONRASI ANLAMLARI

Michael Heim “The Metaphysics of Virtual Reality” (1994) isimli kitabında sanal gerçekliği klasik bir bilgisayar animasyonundan ya da bir filminden ayıran temel noktanın üç boyut ve etkileşim olduğuna dikkat çekmektedir. Sanal, formel olarak bilinmeyen veya kabul görmeyen bir durum etkisinde olmak ve gerçeklik ise gerçek bir olay, varlık veya durumdur. İkisi bir araya gelince sanal gerçeklik, kendisi gerçek olmayan ancak etkisi gerçek olan olay veya varlık olarak tanımlanabilir (Heim, 1994, s. 108-110). Burada önemli olan görsel kalite değil gerçek dünyada etkisi hissedilebilen işlevselliştir. *Facebook Horizon* bu nokta görsel kalite olarak günümüzde teknolojik olarak geline noktanın hayli gerisinde gibi görünmekle birlikte meselenin özünün kavrandığı ve içeriklerin etkileşim kalitesi ve işlevselliğinin daha önemli olduğu göz önüne alınarak hazırlanmış olarak görülmektedir. Bu noktada Lewis-Williams’in Platon’un mağara alegorisi üzerine öğrencisi Glaukon ile bir diyaloga giren Sokrates’in mağaradaki tutsaklara ilişkin fikirlerinden aktardıklarından yararlanmakta fayda vardır;

...Aralarından -felsefeciyi simgeleyen- biri kaçmayı başarıp gölgelerin kaynağı olan arkadaki ışığa ulaşırsa ve geri dönüp tutsaklara gördükleri şeylerin gölgelerden başka bir şey olmadığını söylerse, kimse ona inanmaz. Eğer diye devam eder Sokrates, bilgisiz tutsakların bir “itibar ve övgü sistemi” varsa ve geçip giden gölgeler için en keskin göze sahip olana ve onları en iyi anımsayana ödülleri veriyorlarsa, ödülleri yalnızca yukardaki ışığa ulaşmış birinin sözüyle vazgeçmek istemeyeceklerdir. O da ödül kazananlara saygıyı paylaşmaya geri dönmek isteyecektir (Lewis-Williams, 2019, s. 192).

Hem dijital dünyada hem de Zizek’in (2003) belirttiği gibi zaten kültürel ve politik olarak sanal olan sahte bir dünyada yaşayan bireylerin gerçekleştirdikleri etkileşimler ve karşılığında elde ettikleri ödüller veya gelirler açısından bakıldığında günümüzde dijital dünyanın bireyleri hakikat arayışından çok uzakta kalmıştır ve yeni dünyanın dijital tanrıları tarafından yönetilmektedir. Ödül ve itibar sistemi gibi sistemler hali hazırda dijital oyun dünyasında, özellikle de online oyunların dünyasında zaten var olan bir sistemdir. *Facebook Horizon* ağı da bu ödül ve itibar sistemi ile dijital oyun ve sanal dünyayı bir araya getirerek bir nevi dijital tanrı rolünü üstlenmekte ve vatandaşlarına ütopyik bir evren vaadinde bulunmaktadır.

İnsan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi determinist bir boyutta ele alan transhümanizm felsefesi insanın ölümsüzleşmesi uğruna teknolojinin sunduğu bütün olanakları kullanarak

sadece insana odaklanmaktadır. *Horizon*'un da yukarıda vaat ettiği cennet esasen geçiş halindeki insanın hırslarıyla uyumludur. *Horizon* sadece insanın hayallerine ve arzularına odaklanarak diğer bütün canlı formları dışarıda tutmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi temelinde düşünüldüğünde giderek daha da foto-gerçekliğe yaklaşan grafikler, dokunma duyusunu tetikleyecek giyilebilir yapay deri (Gent, 2019) ve kostümler (Teslasuit, 2020) gibi her yeni gelişme dijital olan ile gerçek arasındaki bağı daha da güçlendirmektedir. Ancak insan sonrası anlayış teknolojinin bu ileri boyutunu nükleer silah, küresel ısınma gibi insanın ve diğer bütün canlıların yıkımına götürdüğü konusunda bizi uyarmaktadır.

Dijital denilince akla gelen ilk kavramlardan birisi olan sanallık insan sonrası yaklaşımda yeni materyalist gerçeklik bağlamında tartışılmaktadır. Zizek'in olumsuz bir biçimde ele aldığı sanal pratiklerin insan sonrası felsefede olumlayıcı ilişkisel ve yaşamsal bir materyalizme dönüşmesi mümkündür. Başka bir deyişle isminden mütevellit gerçek olmasına bir türlü alışılmayan sanal gerçeklik evreni bu tartışmalar süregiderken çoktan kendi evrenini kurmuş (özellikle online dijital oyunların yaygınlaşması ile), bununda ötesine geçerek bedenleşmeye başlayacak şekilde otonom hale gelmeye başlamıştır.

*Horizon* evreni sonsuz eğlence vaat ederek bir anlamda bu yeni materyalist anlayış içerisindeki olumlayıcı atmosferi yaratmış gibi görünse de ilişkisellik ve yaşamsal materyalist düzlemde ise daha transhümanist bir çerçeve sunmaktadır. Bunun nedeni *Horizon* vb. türevlerinin zoe/jeo/teknolojik bağlamda bütünsel bir etik anlayışı sunamamasıdır. Vaat edilen özgürlük alanı, eğlence dünyası ve gerçeğe dönüşen hayaller insan merkezli konumlandırıldığından etik olarak sorgulanabilir görünmektedir. Farklı bir biçimde ifade edilecek olursa insan dışı varlıklar hiçbir biçimde *Horizon* uygulamasının yukarıda tartışılan tanıtımında kendisine yer bulamamıştır. Dahası önerdiği dijital vatandaşlık dijital bölünmeyi de beraberinde getireceğinden tüm insanlığı da kapsayacak gibi görünmemektedir.

Rosi'nin dijital beşerî bilimlere atfettiği veri ağlarının *ontogenetik* kapasitelerinin - teknolojilerin akıl sahibi, kendi kendini örgütleyen ve insan formu olmayan biçimleri- açığa çıkması ancak onların birer özne olarak ele alınması ile mümkündür. *Horizon* uygulamasını teknolojik bir özne olarak ele aldığımızda kendi otonom yapısı olduğu anlaşılmaktadır. Fakat bu otonomide eksik olan etik uygulama içerisinde yer alan tüm varlıkların tıpkı reel dünyadaki kendi otonomluklarını kuramamasıdır. *Horizon* uygulamasında edimsel tüm haklara sahip varlık sadece insandır. Bu durum tekno-ekonomik düzlemde bakıldığında kullanıcının talep ettiği "tanrıyı oynamak" arzusu ile tutarlıdır. Sorunun kaynağı da bu tutarlılıktır. Sorun dijitalleşen teknolojide de sadece ekonomik çıkarları gözetip insanı merkeze alarak daha fazla maddi kazanç sağlama talebidir. Kasım 2019 (Lang, 2020) itibarı ile en büyük dijital oyun platformlarından birisi olan *Steam* platformuna bağlanan aylık sanal gerçeklik kullanıcı sayısının 1.5 milyon olduğu ve bu rakamların 2020 Kasımında 3 milyonu bulacağı ön görülmektedir. Bu rakamlara Ekim 2019'da 400.000 satış rakamına ulaşan ve sanal gerçeklik platformlarını geleceğe taşıyan mobil sanal gerçeklik başlıkları dâhil değildir. *Oculus Quest* gibi pahalı bir bilgisayar donanımına ihtiyaç duymayan bağımsız sanal gerçeklik başlıkları ve onlara özel olarak üretilen *Facebook Horizon* gibi uygulamalar doğrudan satış rakamlarını etkileyeceği için aradaki tekno-ekonomik ilişki daha net bir şekilde görünmektedir.

## SONUÇ

21.yy'da artık neredeyse yaşamının her alanında dijital teknolojiler ile temas eden insanlık giderek daha akışkan ve dijitalleşmiş bir durumda bulunmasından dolayı gerçeklik arayışına kendi yaratımları üzerinden yanıt aramaya başlamıştır. Herakleitos'un her şeyin aktığı ve süreklilik arz ettiği oluş hali içerisindeki fiziksel evrende gerçekliğe olan yaklaşımının bugün artık daha soyut ve zihinsel süreçler üzerinden devam ettiğini söylemek mümkündür. Post-modern dünyada fiziksel dünya ile bağımlı minimum düzeyde tutan insanlık maddi gerçeklik üzerinden aradığı özü artık kendi yarattığı dijital gerçeklik üzerinden anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu dijitalleşme ve teknolojik gelişim içerisinde bir yandan kendi iyiliği ve çıkarlarını gözetilen insanlık bir yandan da diğer yaşam formlarının haklarını zaman zaman göz ardı etmektedir. Dijital ilerlemede öne çıkan şirket ve kurumlarla bunların aldığı politik destek ile birlikte teknolojik ilerlemeler transhümanist bir yaklaşımın etkisi altında olup etik ilkeler bu anlamda kimi zaman hesaba katılmamaktadır. Başka bir deyişle teknoloji sürekli olarak insanın hizmetinde ve insan için ilerleme kaydetmektedir.

Daha özgür ve sınırsız bir dünyada yaşadığını düşünen bireyler / kullanıcılar bir yandan dijital olarak özgürlüğün tadını çıkarırken diğer yandan da kendi fiziksel özgürlüklerinden feragat etmektedir. İnsanların fiziksel bedenleri ve özgürlüklerini bir kenara bırakarak kolayca sanal ve dijital olana adapte olabilmesi ise artık sadece bir cep telefonu kadar küçük ve her zaman yanında taşıdığı yöndeşmiş medya ile mümkündür. Ancak bu durum aynı zamanda söz konusu medyaları yöneten çok uluslu şirketlerin geliştirdiği sosyo-ekonomik politikaların bir sonucudur. Fiziksel evrenin yanı sıra insanlar toplumsal hayattaki eşitsizliğini, eksikliklerini ve defolarını bir şekilde dijital dünyaya transfer ederek günlerini geçirmektedir. Artık neredeyse tamamen dijital dünyalar içerisinde var olan bireyler, bedenlerini sadece dijital dünyaya bağlanmak için gerekli olan bir araç olarak sürüklemektedir. Reel dünyada işe gidip dijital dünya için gerekli ekonomik altyapıyı sağlamak üzere sürüklenen bedenleri ile bireyler sanal dünya içerisinde özgür ve mutlu bir şekilde var olabildiğine inanmaktadır.

Kökünü 1900'lü yıllara kadar dayanan ve 90'lı yıllardan sonra bilim kurgu filmlerinde (Bahçivan 1992, Matrix 1999, Başlat 2018 vb) görmeye alıştığımız sanal gerçeklik teknolojisi bugün artık o kurmaca filmlerin ötesine geçerek gündelik hayata girmeye başlamıştır. *Facebook Horizon* gibi uygulamalar ile daha fazla gündelik hayatın içerisine girmeye başlayan bu teknoloji şu anki formunu alana kadar, yaşanan tüm gelişmeler göz önüne alındığında dijital teknolojilerin epeyce ilerlediği bir gerçektir. Bu teknolojiler insanın fiziksel dünya ile arasındaki bağları giderek azalttığından gelecek mefhumu insan merkezli olarak tartışılmakta diğer varlıklar ise bu gelecekte dışlanmaktadır.

*Facebook Horizon* uygulaması bir yandan kaçınılmaz olan dijital evrene transfer sürecinin bir başlangıcı olarak önemli bir uygulama iken diğer yandan da vaat ettikleri ve göz ardı ettikleri açısından sorgulanabilir bir uygulama olarak görünmektedir. Sanal gerçekliği insan sonrası felsefe açısından değerlendirdiğimizde bu gibi uygulamalarda eksik olan unsur insan dışı varlıkları gözetmeyen, insan merkezli düşünce biçiminde ısrar eden, bu nedenle doğa insan çelişmesini yeniden üreten mekanizmalardır. Dijitalleşmenin sanal uygulamalarla insanın hayatını gittikçe kolaylaştırması hatta eğlence anlamında giderek doldurmasının yanı sıra bu gibi sanal uygulamaların kimin için veya kimin yararına olacağı sorusu insan sonrası felsefe içinde güncelliğini korumaktadır. Sanal gerçeklik uygulamalarının halen insan aklı üzerinden

ilerlemesi, onu tek gerçek olarak görmesi ve dijital teknolojiyi hep insanın amaçlarına uygun olarak kullanması, insan sonrası felsefenin vurguladığı etik sorunun daima gündemde kalmasına sebep olmaktadır.

Fiziksel evrendeki kuralların ve sınıfsal ayırım gibi bir takım toplumsal deęişkenlerin de *Horizon* uygulamasında da yer bulacağını söylemek mümkündür. Zira en başta *Horizon* evrenine giriş yapabilmek için gerekli teknolojik donanımların ekonomik bir bedeli vardır. Mevcut tanıtım filmi ve reklamlar itibarı ile bakıldığında *Facebook Horizon* uygulaması transhümanist bir yaklaşımla tasarlandığından ve etik bazı kurallara ilişkin verilerin olmamasından kaynaklı olarak soru işaretleri ile dolu bir izlenim yaratmaktadır. Fiziksel olarak dünyanın varlığının son bulacağı veya yaşanamayacak hale geleceęi o gün geldiğinde artık bu dünyaya ihtiyaç duymadan yaşayabilecek olduęu şüpheli olan insanlık ilerlemeye devam ederken dünyayı ve dięer canlıları da gözeterek hareket etmek durumdadır. Sonuç olarak bu çalışmada sözü edilen sorulara yanıtlar zaman içerisinde bulunabilecek olup insanların dijital dünyaya olan adaptasyonu ve yaklaşımı *Horizon* vb. uygulamaların içeriklerini ve sistemlerini yönlendirecektir.

## EXTENDED ABSTRACT

In the frame of modern, postmodern and posthumanist discussions, arguments on human-centred notions continue in nearly all areas from artistic creations to social life and scientific productions. Global-scale environmental crises, war, migration, and new social movements, as well as social media-based organizations and the issues discussed in these frames, are progressing human-centred. Human cloning and ethical/religious problems of it, photographing the black hole, advances in artificial organs and genetic science, and progressive approaches to immortality, are approached positively in transhumanist notion (Lilley, 2012; Bostrom, 2003; Cordeiro, 2016). This human-centred approach of transhumanism is subject to criticism of damage caused by this progress (Bruce & Bruce, 2014; Hansell & Grassie, 2011; Wasson, 2011; Persson & Savulescu, 2010).

Technological advances as a result of the researches in medicine and space sciences, which have led to important advances in the historical progress of humanity, have led the digital world to join daily life. Unlike the real universe, this is a digital one where the human body could exist in virtual space. According to (Hansen, 2006, s. 21), the human body turns into code, and the senses that these coded bodies perceive are also coded. The information flowing in the digital world as big data transforms into an autonomous entity by separating from the human body, and turns into an independent form. The connection of the posthuman problematic with the digital universe and big data arises from this autonomy. These data, which are verifiable and transparent, reveal a posthumanist (autopoietic) ontology in which the distinction between human and nonhuman, subject and object is much self-autonomous and self-directed (Chandler, 2015, s. 845). This situation of big data highlights the digital as a post-human and non-human entity.

This form of existence, which includes 'new technology-mediated sensorial forms and changing wise of perception after post-human formalism' (Rosi, 2019, s. 86), proposes a methodological approach that is defined as digital humanities and accepts nonhuman beings as subjects. Donna Haraway and Katherine N. Hayles are important figures trying to define post-human cyberspace through the cyborg myth. Haraway (2006, s. 2) calls this fictional creature that emerged by the hybridization of the machine and organism as a cyborg. In the Cyborg world, there is a living social structure that people are not afraid of being related with animals and machines, and are not afraid to be in contradictory positions with fragmented identities (Haraway, 2006, s. 14). Hayles (1999, s. 246), on the other hand, thinks that post-human should be seen as information processing machines like smart computers. Therefore, there is a subjectivity developing independently from the human in this bond of people and machines.

We see that studies on digital space and posthuman progress in different contexts. The post-human digital space is discussed around many different concepts and phenomena such as pragmatism (Dixon & Cassidy, 2005); performativity (Keeling, 2005); subjectivity (Whitehead & Wesch, 2012); social media (Ringrose & Renold, 2016); the city (Rose, 2017) or immortality (Demir, 2018). The subject of this study is the "virtual reality" technology beginning to enter



the daily lives of people again in the axis of the rapid advances in information and smart technologies in the early 2000s and Facebook's new virtual reality application, Horizon, which is the driving force of this technology and expected to be released in the near future. Horizon app is separated from its popular predecessors VRChat and Rec Room with its social aspect and emphasis on citizenship (Yao, 2019; Hamilton, 2019; Machkovech, 2019). Therefore, it is inevitable that the ethical concerns being emphasized in the context of post-human philosophy, and the discussion of virtuality and reality in this technology exists in the Horizon app. In light of the information on the web page of the application, the phenomenon of post-human philosophy and reality in digital technologies has been analysed descriptively. In this sense, it has been possible to estimate where the Horizon application is located in the context of ethical and philosophical discussions. Descriptive analysis is enable to create a frame, process data thematically, define and interpret the findings. The data or information obtained in this method is summarized and interpreted within the framework of predefined themes. The aim is to present the data to the reader in an organized and interpreted way. The data are systematically and clearly described, and then these descriptions are discussed and at last, they are interpreted in cause-effect relationship to get reach conclusions. The themes reached at the end of the research is explained related to research questions and interpretations are made for further studies (Yıldırım & Şimşek, 2013, s. 256).

In this context, Horizon application promises its users a digital, virtual citizenship through a variety of games and applications with guides to discover their own virtual self. In the overview of Horizon, it is emphasized that users can act as citizens of a country and have certain citizenship rights within the boundaries of a "citizenship". The title "Explore" in the app's beta version calls its users to a promised world in which users can realize all their wishes and desires that they cannot realize in the real world. It is the emphasis on users who have discovered the depths of their own self, creating their own reality, free from the limitations of the real world. They are people who can spend time happily with the freedom of their bodies, which become autonomous and turn into data within this digital universe by resisting the limits of the physical world.

The gaming title, which is as old as human history, is featured on the web page as a separate title. "Game" notion with its culturally different definitions is a blurred concept according to Sutton-Smith (1999). Day dreams, night dreams, televisions, and even virtual reality itself can find a place to itself under the definition of the notion of the game. Game is an action performed with certain rules in a fictional universe, children are prepared for the real world by playing games. In other words, the history of the notion of the game is equal to the history of humanity (Huizinga, 2018, s. 9-10). In the Horizon application, all virtual and digital promises and possibilities offered to users are depicted in a funny and friendly environment. In a sense, it connects with the longing for the innocent game environment of the users' childhood and makes them escape from the seriousness and hardness of the real world.

In the context of creation and creativity, the Horizon application makes it easy for its users to realize their potential creativity by revealing their imagination. It allows him/her to realize his/her dreams unlimited with an interface that does not require coding knowledge and also make all these creations visible and usable for other users. This promise appeals to users

escaping for centuries from philosophical debates on the truth and its awareness. They are now trying to create their own reality in their own digital world, by turning into some sort of digital gods.

In the title of citizenship, we see that Facebook Horizon aims to develop a comfortable and respectful citizenship culture. Horizon natives shall be friendly, inclusive, and curious. They must always be open to new adventures and know how to take advantage of the unlimited possibilities of this world. In addition to this, Horizon natives should be hospitable, helpful, and experienced community having depth knowledge about Horizon. The transnational identity in digital games (Sloan, Brown, Wilson, & Bond, 2018; Montalvan Castilla & Pursiainen, 2019), find itself a place in a virtual world where the players having different nationalities and ethnic identities come together to cooperate or compete.

The Facebook Horizon app offers an important starting point for our consciousness transferred to the digital universe as an inevitable phenomenon of our time. However, the things what the app promises and ignores needs to be questioned. Such practices, which are formed only around the human-centred way of thinking and ignore to non-human beings, reproduce the contradiction between nature and human beings. Digitalization makes people's lives easier and even more funny with applications. However, the question for whom these apps are created or who benefits is a current discussion in post-human philosophy. The fact that virtual reality applications are still progressing through the human mind accepted as the only truth, the apps using digital technology in accordance with the aims of human always causes the ethical problem emphasized by the post-human philosophy to be on the agenda. Virtual reality applications are proceeding through the human mind, which is still seen as the only reality, and digital technologies are always used in accordance with human goals. Virtual reality applications are proceeding through the human mind, which is still seen as the only reality, and digital technologies are always used in accordance with human goals. This causes the ethical problem emphasized by the post-human philosophy to always be on the agenda.

## KAYNAKÇA

- Aronson-Rath, R., Milward, J., Owen, T., & Pitt, F. (2015). *Virtual reality journalism*. Tow Center For Digital Journalism. <https://legacy.gitbook.com/book/towcenter/virtual-reality-journalism/Details> adresinden alındı
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana satılan ruh*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Blascovich, J., & Bailenson, J. (2011). *Infinite Reality*. New York: Harper Collins.
- Bolter, J. D. (2016). Posthumasim. K. B. Jensen, & R. Craig (Dü) içinde, *The International Encyclopedia Of Communication Theory And Philosophy* (s. 1-8). Wiley.
- Bostrom, N. (2003). Human genetic enhancements: a transhumanist perspective. *The Journal of Value Inquiry*, 37(4), 493-506.
- Bostrom, N. (2013). Human genetic enhancements: a transhumanist perspective. *The Journal of Value Inquiry*(37), 493-506.
- Brightman, J. (2019, Eylül 25). GameDaily.Biz: <https://gamedaily.biz/article/1337/report-oculus-quest-has-sold-400000-units-will-leapfrog-pc-headsets-superdata> adresinden alındı
- Bruce, D., & Bruce, A. (2014). *Engineering genesis: ethics of genetic engineering in non-human species*. Abington: Routledge.
- Cevizci, A. (2012). *Felsefe tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Chandler, D. (2015). A world without causation: big data and the coming of age of posthumanism. *Millennium: Journal of International Studies*, 833-851.
- Cordeiro, J. (2016). Technological evolution and transhumanism. L. Gokhberk, D. Meissner, & A. Sokolov (Dü) içinde, *Deploying Foresight for Policy and Strategy Makers* (s. 81-92). Moscow: Springer.
- Crutzen, P., & Stoermer, E. (2000). The “Anthropocene”. *IGBP Global Change Newsletter*(41), 17-18.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). *A thousand plateaus*. Bloomsbury Publishing.
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve yapay zekâ bağlamında trans-hümanizm. *AJIT-E*, 9(30), 95-104.
- Dixon, J. B., & Cassidy, E. (2005). *Virtual futures cyberotics, technology, and post-humanism pragmatism*. New York: Routledge.
- Dönmez, S. C., & Erkilic, H. (2019). 360 derece sanal gerçeklik uygulamalarını sinema kuramı üzerinden okumak mümkün mü? *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 40-56.

- Erkayhan, Ş. (2015). Yaratıcı endüstriler ve dijital gelecek stratejileri. *Intermedia International Peer-Reviewed E-Journal Of Communication Sciences*, 2(2), 411-423.
- Facebook. (2020). Oculus: [https://www.oculus.com/quest/?locale=tr\\_](https://www.oculus.com/quest/?locale=tr_) adresinden alındı
- Facebook. (2020). Horizon: <https://www.oculus.com/facebookhorizon/> adresinden alındı
- Facebook. (2020). Spaces: <https://www.facebook.com/spaces> adresinden alındı
- Gelernter, D. (1992). *Mirror worlds*. New York: Oxford University Press.
- Gent, E. (2019, Kasım 25). Singularity Hub: <https://singularityhub.com/2019/11/25/synthetic-skin-is-bringing-a-sense-of-touch-to-virtual-reality/> adresinden alındı
- Geraci, R. (2010). *Apocalyptic ai*. New York: Oxford University Press.
- Gökberk, M. (1993). *Felsefe tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gürbüz, E. (2013). Jeolojik imzamız: antroposen. *Bilim ve Teknik*, 32-35.
- Hamilton, I. (2019, Ekim 1). Uploadvr. <https://uploadvr.com/>: <https://uploadvr.com/Oc6-Facebook-Horizon-Hands-On/> adresinden alındı
- Hançerlioğlu, O. (1985). *Felsefe ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hansell, G., & Grassie, W. (2011). *H+/-: transhumanism and its critics*. Philadelphia: Metanexus Institute.
- Hansen, M. (2006). *Bodies in code: interfaces with digital media*. New York: Routledge.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Agora.
- Hartree, D. (1946). The Eniac, an electronic calculating machine. *Nature*, 157(3990), 527.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University Of Chicago.
- Heim, M. (1994). *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press.
- Hilav, S. (2011). *Felsefe el kitabı*. İstanbul: YKY.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: oyunun kültür içindeki yeri üzerine bir inceleme*. (O. Düz, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Jagneaux, D. (2019, Eylül 25). Uploadvr: <https://uploadvr.com/facebook-horizon-social-vr-metaverse-oc6/> adresinden alındı
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jerald, J. (2016). *The vr book: human-centered design for virtual reality*. Illinois: Morgan And Claypool Publishers.

- Keeling, K. (2005). Passing for human: bamboozled and digital humanism. *Women & Performance: a journal of feminist theory*, 15(1), 237-250.
- Lang, B. (2019, Mart 28). Roadtovr: <https://www.roadtovr.com/rec-room-and-vrchat-oculus-quest-support-cross-platform-multiplayer> adresinden alındı
- Lang, B. (2020, Ocak 29). Roadtovr: <https://www.roadtovr.com/analysis-monthly-connected-vr-headsets-on-steam-record-high> adresinden alındı
- Lewis-Williams, D. (2019). *Mağradaki zihin*. (T. Esmer, Çev.) İstanbul: YKY.
- Lilley, S. (2012). *Transhumanism and society*. New York: Springer.
- Machkovech, S. (2019, Eylül 26). *Ars Technica*. <https://arstechnica.com/>:  
<https://arstechnica.com/Gaming/2019/09/Facebook-Reveals-Staffing-Plan-To-Be-Your-Vr-Chat-Concierge-Service/> adresinden alındı
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Montalvan Castilla, J. E., & Pursiainen, C. (2019). Cyberspace effects on civil society. the ultimate game-changer or not? *Journal of Civil Society*, 15(4), 392-411.
- Mossberger, K., Tolbert, C., & McNeal, R. (2008). *Digital citizenship, The Internet, Society, and Participation*. Massachusetts: The MIT Press.
- Nagy, P., & Koles, B. (2014). The digital transformation of human identity: towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds. *Convergence*, 20(3), 276-292.
- Niesner, L. (2018, Haziran 26). Sputnik Türkiye:  
<https://tr.sputniknews.com/yasam/201806261034018991-asgardia-uzay-ulkesi-devlet-baskani-Igor-Ashurbeyli-yeni-vatandaslar/> adresinden alındı
- Norris, P. (2001). *Digital divide*. Cambridge University Press.
- Persson, I., & Savulescu, J. (2010). Moral transhumanism. *The Journal of Medicine and Philosophy: A Forum for Bioethics and Philosophy of Medicine*, 35(6), 656-669.
- Pimentel, K., & Teixeira, K. (1995). *Virtual reality through the new looking glass*. New York: Mcgraw-Hill, Inc.
- Platon. (2010). *Devlet*. (S. Eyüboğlu , & M. A. Cimcoz, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Randall, J. H., & Buchler, J. (2014). *Felsefeye giriş*. (A. Arslan, Çev.) Ankara: Big Bang Yayınları.
- Ready Player One Wiki*. (2020). Fandom:  
[https://readyplayerone.fandom.com/wiki/James\\_Halliday](https://readyplayerone.fandom.com/wiki/James_Halliday) adresinden alındı
- Ringrose, J., & Renold, E. (2016). Cows, cabins and tweets: posthuman intra-active affect. C. Taylor, & C. Hughes (Dü) içinde, *Posthuman Research Practices In Education* (s. 220-241). London: Palgrave Macmillan.



- Roberts, J., Arth, M., & Bush, R. (1959). Games in culture . *American Antlrropologist*, 597-605.
- Rose, G. (2017). Posthuman agency in the digitally mediated city: exteriorization, individuation, reinvention. *Annals of The American Association Of Geographers*, 107(4), 779-793.
- Rosi, B. (2019). İnsan sonrası, pek insanca: bir posthümanistin anıları ve emelleri. *Cogito(Kış)*, 53-97.
- Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. interactivity: virtual reality and literary theory. *SubStance*, 28(2), 110-137.
- Sherman, W., & Craig, A. (2003). *Understanding virtual reality*. California: Elsevier Science.
- Sloan, R., Brown, G., Wilson, M., & Bond, E. (2018). Designing sugaropolis: digitalsugaropolis: digital games as a medium for conveying transnational narratives. *British DiGRA 2018: The Medium is the Game* (s. 1-16). Staffordshire: British DiGRA 2018: The Medium is the Game.
- Stein, S. (2019, Ocak 6). Cnet: <https://www.cnet.com/news/i-tried-facebooks-vision-for-the-social-future-of-vr-full-of-question-marks/> adresinden alındı
- Sutton-Smith, B. (1999). Overview: methods in children's folklore. B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. Johnson, & F. McMahon (Dü) içinde, *Children's Folklore A Source Book* (s. 63-75). Utah: Utah State University Press.
- Şah, E. (2019, Aralık 25). Onedio: <https://onedio.com/haber/yapay-zekayi-gorsel-solenedonusturen-sanatci-refik-anadol-892844> adresinden alındı
- Tanilli, S. (2006). *Uygarlık tarihi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Teslasuit. (2020). Teslasuit: <https://teslasuit.io> adresinden alındı
- Turkle, S. (1999). Rethinking identity through virtual community. L. Hershman Leeson (Dü.) içinde, *Clicking In : Hot Links to A Digital Culture* (Cilt 1, s. 116-122). Seattle: Bay Press.
- Vertovec, S. (2009). *Transnationalism*. New York: Routledge.
- Wasson, K. (2011). Medical and genetic enhancements: ethical issues that will not go away. *The American Journal of Bioethics*, 21-22.
- Weberman, D. (2003). *Matrix simülasyonu ve postmodern çağ*. (M. Sağlam, Çev.) İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Whitehead, N., & Wesch, M. (2012). *Human no more: digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology*. Colorado: University Press Of Colorado.
- Wray, M. (2020, Şubat 14). Global News: <https://globalnews.ca/news/6550977/mom-dead-daughter-virtual-reality/> adresinden alındı

- Yao, R. (2019, Ekim 3). *Medium*. <https://medium.com/>: <https://medium.com/ipg-media-lab/social-gaming-and-the-future-of-vr-38957e3bd54> adresinden alındı
- Yıldırım, A., & ŐimŐek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araŐtırma yöntemleri*. Ankara: ŐeŐkin Yayıncılık.
- Zac De Filc, S. (2001). External reality and virtual reality. J. Guimon, & S. Zac De Filc (Dü) içinde, *Challenges of Psychoanalysis in The 21st Century* (s. 5-8). New York: Springer.
- Zhilyaeva, A. (2019, Eylül 7). Anna Dream Brush: <https://www.annadreambrush.com/> adresinden alındı
- Zizek, S. (2003, Aralık 11). *Reality of the virtual*. Yersiz Őeyler: <https://yersizseyler.wordpress.com/2016/05/05/sanalin-gercekligi-slavoj-zizek/> adresinden alındı