

Sanal Gerçeklik, Hakikat Kavramının Dönüşümü ve Popüler Kültürdeki Yansımaları *

Virtual Reality, Transformation of ‘Truth’, and The Subsequent Reflections on Popular Culture

Ebru AĞAOĞLU ERCAN** 

Öz

İnsanoğlu evreni anlamaya, görünen dünyanın gerisinde ne olduğunu çözmeye çalışmıştır. İnsan, evrenin temelini maddi mi, yoksa “maddi olmayan” mı olduğu üzerine fikir ayrılıklarına düşmüştür. Bütün düşünce tarihi, bu temel çerçevesindeki yaklaşımlar üzerine kuruludur. Teknoloji devrimi, ekonomik, kültürel ve sosyal uygulamalara hükmederek, yaşamın tüm alanlarında alışkanlıkları değiştirmiştir. Teknoloji insanların hayatını sanal ortamlara taşımaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi (VR), duyu organlarını aldatarak kullanıcıyı sayısal bir dünyanın içine daldırabilmektedir. Böyle bir ortamda “gerçeklik” ve “sanal” kavramları dönüşüme uğramaktadır. İnsanlığın hakikat arayışı sanal gerçeklik teknolojileriyle yeni bir döneme girmiştir. İnsanın gerçeklikle kurduğu ilişki, popüler sinema filmlerinin konusu olmuştur. Sanal gerçeklik evreninde hakikat arayışının toplumsal iz düşümlerini ele almak için, 90’lardan bu yana, filmlerin sanal gerçeklik teknolojisine yaklaşımlarını incelemek önemlidir. Artık gerçeğin ne kadar gerçek olduğunu sorgulama noktasına gelinmiştir. Bu çalışma, popüler sinema ürünleri üzerinden insanoğlunun ve toplumun, sanal evrene göçünü incelemeyi amaçlamaktadır. Makale, popüler sinema ürünlerinde hakikatin peşinde koşma refleksinin, giderek hakikatten kaçma eğilimine dönüştüğünü göstermeyi hedeflemiştir. Sanal gerçeklik evreninde hakikat arayışının toplumsal iz düşümlerini ele almak için, örneklem olarak Matrix ve Başlat filmleri seçilmiştir. Bu örneklem, evrenin tözü ile ilgili iki bin yıllık tartışmanın vardığı noktayı gözlemlemeyi sağlaması amaçlanmaktadır. 90’ların fiziki gerçekliğin savunucusu filmler dizisine örnek olarak kült film *Matrix*, son dönemi temsilen de *Başlat* filmi incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Arkhe, Teknoloji, Bilinç.

* Bu makale, Ebru Ağaoglu Ercan’ın “Sanal Gerçeklik, Hakikat Kavramının Dönüşümü ve Popüler Kültürdeki Yansımaları” adlı doktora tezinden türetilmiştir.

* Dr. Öğr. Üyesi. Nişantaşı Üniversitesi. Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Bölümü, İstanbul, Türkiye,
E-mail: ebru.agaoglu@nisantasi.edu.tr.

Abstract

Since ancient times humankind has tried to understand the universe and to figure out what is behind the visible world. Humans, who tend to accept what they perceive by their senses as “truth”, have clashed over whether the basis of universe and nature is material or immaterial. Even though the understanding of what underlies the universe constantly changes, the entire history of thought has evolved around these two assumptions. Technological developments which has been taking place since the mid-twentieth century has changed habits in all areas of life by dominating economic, cultural and social practices. Technology brings people’s lives into virtual environments. The virtual reality technology can submerge the user into a digital world by blocking the external world and deceiving the senses. It is possible that this day-by-day developing technology is an alternative to physical reality. In such an environment both the concepts of “reality” and “virtual” as well as the processes of information undergo a transformation. Humanity’s search for ultimate reality has entered a new era with the virtual reality technologies. The person who seeks the real truth through philosophy has used artistic products to make sense out of himself. The relationship, which both the individual, and the society as a whole have established with reality, has been the subject of popular motion-pictures. In order to address the social projections of truth-seeking in the universe of virtual reality, it is important to analyse the approaches of films to the virtual reality technology since the 1990s. In this era in which the line between the physical and the virtual reality has become blurred, we have already come to the point of questioning how real the truth is. This article aims to investigate the migration of humanity and society to the virtual universe through the popular cinematography products. The article aims to show that the pursuit of truth in popular cinema products has gradually turned into a tendency to escape from reality. In order to address the social implications of the search for truth in the universe of virtual reality, *Matrix* and *Ready Player One* films were chosen as the sample. This sampling is intended to enable the observation of the point where the two thousand-year-old debate on the substance of the universe has reached. The cult film *Matrix* was selected as an example of the films defending the physical reality of the 90s, and the *Ready Player One* film was considered as a representative of the last period.

Keywords: Reality, Virtual Reality, Arche, Technology, Consciousness.

Giriş

İnsanoğlu ilkçağlardan itibaren çevresinde var olanları gözlemlemiş ve görünen dünyanın gerisindekileri anlamaya çalışmıştır. Dünyadaki varlıklar, şeyler nereden gelmektedir? Gerçek neye denmektedir, gerçeğin bilgisine nasıl ulaşılır? İnsanoğlu evreni ve yaşamı anlamlandırmada doğanın ve var olanların yapı taşının ne olduğunu, en temel soru olarak ortaya koyar (Bağlı, 2011, s. 35, 59). Var olanların nereden geldiği, evrenin temelinde ne olduğu arayışı süreç içinde sürekli dönüşüm geçirse de, bu arayış hep devam etmiştir. “İlk madde”, “ana madde”, “ilk ilke”, “ilk neden”, “töz”, “arkhe” adları alan bu kavrama nasıl yaklaşıldığı tüm düşünce tarihini belirler. Bu konuya madde temelli yaklaşanlarla, maddi olmayan temelli yaklaşımlar arasında çatışma hala devam etmektedir. İnsan, önce çevreyi gözlemleyerek belli bir mantık çerçevesinde bu sorulara açıklama getirmeye çalışırken, zamanla elindeki bilgi ve teknoloji arttıkça, çevresini anlamlandırmak için geliştirdiği kuramların gücü ve çeşitliliği de artmıştır. Evreni, doğayı ve insanı anlama çabasında bilim ve teknolojinin gelişmesinin doğrudan etkisi vardır. Tarih içinde bilimsel ve teknolojik gelişmeler genellikle maddesel kuramlara zemin hazırlarken, bugün sanal kavramının önem kazanması, evreni daha zihin merkezli bir yer haline getirmiştir.

Sanal kavramı; insan toplumu, kültürü, teknolojisi, beden ve algularla olan ilişkisi üzerinde geniş kapsamlı bir etkiye sahiptir. Bilgisayarların ve bilgisayar ağlarının ortaya çıkışı ile giderek ön plana çıkan bir kavramdır (Grimshaw, 2014, s. 1). Sanal gerçeklik (*virtual reality*) teknolojisinin gelişmesiyle beraber insanlığın arkhe ve hakikat arayışı daha da ilginç bir noktaya gelmiştir.

VR teknolojisiyle gerçeği yeniden var eden sanal dünyalar yaratmak mümkün olmuştur. Çığır açan teknoloji, kediler ve hamamböcekleri ile yapılan çalışmaların gösterdiği gibi, sadece insan hayal gücünü değil aynı zamanda hayvanları ve böcekleri de kandırabilecek kadar ikna edici sanal ortamlar yaratmayı mümkün kılmıştır. Bilim insanları, özellikle potansiyel problemlerin fiziksel olarak yeniden yaratılmasının imkânsız olduğu senaryolarda bu teknolojinin yararlarını uzun zamandır anlamıştır (Kennedy, 2012).

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki bu ilerlemeler zaman ve mekânın algılamasında büyük dönüşüme yol açmaktadır. Sanallığın giderek hacmini büyüttüğü bu yeni atmosfer, bugüne kadarki bilindik dünyanın değiştiğini göstermektedir. Fiziksel olan/olmayan, doğal/kurgu, gerçek/sanal ayrımlarının bulanıklaşmasının, insan aklı ve toplum üzerindeki etkileri değerlendirilmelidir. Belki de bir zamanlar gerçek ile düşünce, hayat ve oyun kolaylıkla ayrıştırılabiliyordu, ancak artık sanal dünyalar bir zamanlar katı olan engellere meydan okumaktadır. Sanal dünya, somut olmayan olsa da, şimdi ana akım kültürde önem kazanmaktadır (Geraci, 2010, s.72). Filozoflar insan zihni ve gerçeklik, insan ve makine ilişkileri gibi konularda anlayışlarını tekrar elden geçirerek insanlığın büyük dönüşümünün etkilerini anlamaya çalışmaktadır.

Bu çalışmada, insanlığın ontolojik arayışının ilk çağlardan itibaren nasıl şekil değiştirdiği, bilim ve teknolojinin buna etkisi, insanoğlunun hakikat arayışının doğa ve toplum üzerindeki etkisi, gelinen son noktada maddi evrene ciddi bir alternatif oluşturabilecek sanal gerçeklik evreni ele alınmaktadır. Felsefe tarihi materyalizm-idealizm, madde-ruh/bilinç/zihin ikiliği üzerine kuruludur. Bu ikilik, makalenin temel perspektifini oluşturmaktadır. Bu çalışmanın birincil savı, fiziki dünyanın sanal bir uzama doğru göç etmesi ve bu noktada “madde temelli bir dünyadan”, “zihin merkezli bir evrene” geçişin gerçekleşiyor olmasıdır. Sanal gerçeklik teknolojileri ile bilinç kendi başına bir evren yaratabilecek güce sahip olmaktadır.

Gerçeğin ne olduğu sorusunu felsefe aracılığıyla arayan insan, yaşadıklarını sanatsal ürünlerle ifade etmiştir. Sinema toplumsal değişimlerin en çok yansıtıldığı alandır. Sanal gerçeklik evreninde hakikat arayışının toplumsal iz düşümlerini ele almak içinse, örneklem olarak popüler sinema ürünleri incelenmiştir. Makalenin problemi, popüler sinema ürünlerinde hakikatin peşinde koşma refleksinin, hakikatten kaçma eğilimine dönüştüğünü göstermektir. Başka bir deyişle bilgisayar aracılı gerçekler, fiziki dünyaya alternatif ve paralel bir dünya yaratmaktadır ve bu durum sinema eserlerine yansımaya başlamıştır. Fiziki dünyanın resmi ve hiyerarşik yapısını ortadan kaldırarak, kısıtlanmamış bir ifade özgürlüğü sunan yeni iletişim teknolojileri, bilim kurgu dünyalarında gitgide hâkimiyet kurmaktadır.

Gerçekliğin yeniden oluşum süreçlerini ele alış, idealist ve materyalist felsefeler çerçevesiyle sınırlıdır. Çalışmanın konusu, duyu organlarının uyarılarak, dış dünya bloke edilerek, bilgisayar yaratımı etkileşimli bir dünyaya daldırma sağlayan sanal gerçeklik (*virtual reality*) sistemleridir.

Örneklem olarak ele alınan sanal gerçeklik filmleri 1990'lerden bugüne kısıtlı tutulmuştur. İncelenecek filmler, “konusu” sanal gerçeklik (VR) teknolojisi olan filmlerdir. Yani, sinir sistemini uyaran belli bir aparat, kabin, gözlük, vb. kullanımı ile bedeni fiziksel dünya üzerinde dururken, zihni başka bir mekâna yolculuk yapan karakterlerin yer aldığı filmler seçilmiştir. Konusu sanal gerçeklikle ilgili olan filmlerden yüksek hasılatlı, ses getirmiş iki film hedeflenmiştir. Bu filmlerin sanal gerçekliğe yaklaşımının birbirinden çok farklı olması, inceleme amacına uygun olarak görülmüştür.

Çalışma kapsamında seçilen filmler, araştırma sorusu kapsamında, nitel araştırma yöntemi kullanılarak ve felsefi varsayımların izdüşümleri aranarak incelenmiştir. Nitel araştırma yapılırken söz konusu felsefi varsayımları ortaya çıkaran teorik ve yorumlayıcı çatı olarak dönüştürücü/postmodern çatı seçilmiştir. Cresweel (2016), “dönüştürücü çatının temel ilkesi; bilginin nötr olmadığı ve toplumdaki güç ve sosyal ilişkileri yansıttığı”nı söylerken, postmodern perspektif, düşünme yollarındaki değişimi esas alır. Postmodern çatı gerçekliğin kökeni ile ilgili şimdiki kadar oluşturulmuş “meta anlatı” veya “evrensel yapı”ların bilgi teknolojileri etkisiyle birlikte tartışılması gerektiğini söylemektedir (s. 25-36). Filmler bu felsefi varsayımlar perspektifinden incelenerek içerik ve görüntüler analiz edilmiştir.

Araştırmada örnekleme şekillendiren konu, gerçekliğin nasıl ele alındığıdır. Nitel araştırmada kullanılan stratejilerden, “teori temelli” (Cresweel, 2016, s.158) örnekleme türü tezin varsayımına uygun düşen örneklerle birlikte seçilmiş, detaylı bir şekilde incelenmiş ve test edilmiştir. Bu örneklemin, evrenin tözüyle ilgili iki bin yıllık tartışmanın vardığı noktayı gözlemlemeyi sağlaması amaçlanmaktadır. 1990'ların fiziki gerçekliğin savunucusu filmler dizisine örnek olarak kült film *The Matrix/Matrix* (The Wachowskis, 1999), son dönemi temsilen de *Ready Player One/Başlat* (Steven Spielberg, 2018) filmi incelenmiştir.

Kendi Hakikatini İnşa Eden İnsan

Arkhe Arayışı

İlk filozoflar evrende görünüşlerin gerisinde keyfiliğin ve gelişigüzeğin değil, temel ve düzenli bir yapının olduğuna inanmıştır. Filozoflar doğada sürekli olarak varlığa gelen ve sonra yok olup giden döngünün içinde, “değişmeden kalan”ın peşine düşer. Tek tek varlıklar üzerinden evreni açıklamak mümkün olamayacağı için varlıkların kendisinden türediği ilk madde bulunmaya çalışılır. Bu “sonsuz madde” sürekli değişen bir evreni anlaşılır kılacaktır. Bu madde bulunduğu zaman varlık açıklanacak ve neyin gerçekten var olduğu belirlenebilecektir (Cevizci, 2012, s.13). “İlk madde”, “ana madde”, “ilk ilke”, “ilk neden”, “töz”, “arkhe”¹ gibi isimlerle anılan ana maddeyi kimileri doğa güçleri ile kimileri doğaüstü nedenlerle açıklar. İlk maddenin doğada bulunan maddi bir varlık mı yoksa zihinsel olarak kavranabilen soyut bir varlık mı olduğu ve hangisinin hangisinden türediği tartışması başlar.

1 *Arkhaios*: Başlangıç, temel, kök (Hançerlioğlu, 1985a, s. 98).

Bu yaklaşımların ilkinde gerçekliğin meydana geldiği kalıcı ve değişmez öge her şeyin kendisinden türediği maddi olmayan, tinsel ve sonsuz bir varlıktır. Niteliği ve ismi dönem dönem değişen bu güç var olanlara veya maddeye içkin değil, aşkındır (Cevizci, 201, s. 25). Sonsuz varlık nasıl evrenin gerçeğini ve merkezini temsil ediyorsa, ruh, insanın gerçek özüdür, temel ve ayırt edici özelliğidir. İnsan ruhu ve akli ile öznedir, karşısındaki her şey (madde) nesneleşir. Zaten bireysel ruh eninde sonunda evrenin yaratıcısı evrensel ruh ile bütünleşecektir. Evrensel ruhun doğadaki temsilcisi insan aklıdır ve idealizm adı verilen bu düşünce her şeyin merkezine akli koyar (Hançerlioğlu, 1985b, s. 217; Platon, 2001, s. 35-42).

Birliğin doğa yasalarıyla açıklandığı diğer yaklaşıma göre dünyadaki her şey maddedir. Materyalizm adı verilen yaklaşım madde dışında hiçbir şey tanımaz. Düşünce de bir madde türü veya maddenin bir formudur. Fiziksel bir organ olan beynin nöral bir faaliyetidir. Evrendeki tek tek varlıkların oluşturduğu çokluğun türediği şey de maddedir. Gerçekliğin maddeselliğine ilişkin tezde doğanın akla göre önceliği, hem kronolojik öncelik (yeryüzünde yaşamın başlangıcı ile insanın ortaya çıkışı arasındaki zaman) anlamında, hem de doğanın şimdi ve gelecekte insan üzerinde göstermeye devam edeceği etki anlamında vurgulanmaktadır (Timpanaro, 1997, s.50). Materyalizm maddenin, evrenin doğaüstü güçlerden ve insan aklından bağımsız ve önce var olduğunu, evrenin ve yasalarının bilinebileceğini, bilgi sürecinin evrensel yaşamda birlikte pratikte doğrulanabileceğini savunur (Hançerlioğlu, 1985c, s. 59; Politzer, 2010; Lenin, 2001, s. 63).

Sanal Gerçeklik Çağında Arkhe Arayışı

Madde, zihin, epistemoloji, gerçeklik, sanallık tartışmalarında yeni bir alan açacak olan olgu sanal gerçeklik teknolojisidir. David Weberman (2003) *Matrix ve Felsefe* kitabında 1966 ve 1974 yılları arasında teknolojinin gelişmesi ve sermayenin sınırları aşarak küreselleşmesi sonucu dünyanın büyük bir değişim geçirdiğini ve artık yeni bir döneme girildiğini söyler. Televizyon, kablolu TV, bilgisayarlar, internet, cep telefonlarının gelişimi yaşanan süreci doğrudan ve büyük oranda etkilemiştir. Bütün bunlar insan tecrübesini, duyguları, düşünceleri değiştirmiş insanları “gerçek bir yer duygusu olmayan bir dünyada” “kuşkucu ve inancsız” “birer ruhani gezgin” haline getirmiştir (s. 262).

İnsanoğlu tarih boyunca gerçeğin ne olduğunu bulmaya çalışmıştır. Platon'dan Descartes'a, Hegel'den Marx'a bu temel sorun belirsizliğe mahkum kalmıştır. Kant'tan bu yana felsefe, “tek, sabit, birleşik evren” fikrinden kademeli olarak gerçeğin ve dünyaların çeşitliliğine doğru ilerler. Kuantum teorisiyle evrenin monistik birliği düşüncesinden kopulur. Evren ve gerçek hem çoğullaşmış, hem de göreceli olmuştur. Gerçeğin ne olduğu sorusu bir türlü çözüme ulaşamamışken teknolojinin ilerlemesi ve toplumsal dönüşümlerin sonucunda simülasyon evreni ve sanallık kavramları gündeme girer. Bu durum gerçeğin ne olduğu sorusunu daha da karmaşıklaştırmaktadır.

Bu belirsizlikte gerçekliğe kayıtsızlık, Antik Yunan sofistlerinin tutumunu hatırlatmaktadır. Sofistler, her şeyin sürekli değişim içinde olduğunu ve bu değişen nesnelere duyumu da kişiden kişiye fark ettiği için nesnel bir değerlendirme mekanizmasının oluşamayacağını söylemiştir. İnsan ancak fenomenleri bilebilir, nesnenin gerçek bilgisine ulaşamaz. Duyu deneyimini önemseyen

sofistler duyum ve algının kişiye özel olmasından dolayı görecelilik vurgusu yapmıştır. Onlara göre nesnel bilgi yoktur, kişiye, topluma ve kültüre özel bilgi vardır. (Hilav, 2016, s. 50; Lange, 1996, s. 56).

Sofistlerden sonra gelen filozoflar, başta Platon olmak üzere, bu fikirlere karşı savaş açmıştır. Herkes için geçerli nesnel bilginin olabileceğini ispat etme uğraşısı tüm felsefe tarihi boyunca sürmüştür. Ancak bugün gelinen noktada simülasyon evreninin kuşkucu gezginleriyle Antik Yunan sofistlerinin gerçeğe karşı tutumlarında benzerlik mevcuttur (Işık ve Küçükvardar, 2016, s. 131-133). Her ikisi de gerçeğin ne olduğu konusuna kayıtsızdır, nesnel gerçekle ilgilenmemektedir. Gerçeğin yerine geçen *simülakr*ların² sağanağı altında sersemlemiş insan, neyin gerçek neyin sanal olduğunu ayırt edemez durumdadır. Görünen fenomenlerin arkasındaki “değişmez töz”, *arkhe* arayışı bitmiş gibidir. Sofistler için “insan her şeyin ölçütüdür” ve mutlak gerçeğin yerini tutar. Sanal gerçeklik evreninde ise gerçeğin yerini modeller ve imgeler almıştır.

Kuşkuculuk üzerinden yola çıkılan önermelerde, neyin gerçek olduğu sorusu, tüm evrenin simülasyon evreni olabileceği şüphesini de kapsayacak şekilde genişlemektedir. Tüm evrenin bir yanılsama olabileceği aslında yeni bir önerme değildir. Descartes (2013), *İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar*'ın ilkinde tüm evrenin kötücül bir cinin oyunu olabileceği bir düşünce deneyi ortaya atmıştır. Descartes kötücül cinin bütün enerjisini kullanarak insanları dışarıda bir dünyanın olduğuna inandırmış olabileceğini varsaymıştır (s. 187).

İlk simülasyon teorisi sayılabilecek bu zihin deneyinin aksini kanıtlamak, kesin bir bilgi olarak dış dünyanın var olduğunu söylemek imkânsızdır. Descartes'tan esinlenerek aynı deneyi 1981 yılında Hilary Putnam “kaplar içinde beyinler” (*brains in a vat*) adıyla yapar. “kavanozdaki beyin” veya “kaplar içinde beyinler” isimli bu çalışmalar çeşitli filozoflar ve bilim kurgu yazarları tarafından kullanılan düşünce deneyleridir. Bu önermede kötü cinin yerine, Matrix filminde olduğu gibi yüksek teknoloji ürünü bilgisayarlar gelmiştir (Olshin, 2006, s. 87).

Bu düşünce deneyi felsefi bir sorun olarak incelendiğinde insan hayatının kavanoz içinde bir beynin deneyimlerinden ibaret bir şey olup olamayacağı sorusu tüm bilinmezliğiyle ortadadır. Felsefeci Benjamin B. Olshin (2006), bu deneyin iki temel problemi ortaya çıkardığını söyler. İlki, insanların, Putnam'ın “Kavanozdaki Beyin” ya da “Matrix”te tasvir edilmiş olduğu gibi bir tür simülasyonda yaşıyor olup olmadığını görmek için tasarlanabilecek bir test olup olmadığıdır. İkinci probleme göre ise, bazı açılardan daha zor olanı şudur: Bu tür bir simülasyonla fiziksel gerçeklik olduğuna inanılan şey arasındaki fark tam olarak nedir (s. 87)?

Olshin'e (2006) göre beynin bulunduğu konumdan bu önermenin doğru veya yanlış olduğu ispatlanamaz. Her iki durumda da deneyimi yaşayan beyin açısından hiçbir şey değişmemekte, her iki durumda da aynı şeyleri yaşamaktadır. Fiziksel nesnelere dair kesin bilgi elde etmek için tek yöntem duyu verileri olduğu için, beynin bu yanılsamayı kendi kendine çözmesi mümkün değildir.

2 Simülasyon bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile yeniden üretilmesidir. Bu evrede artık semboller ve göstergelerin esas işlevi gerçeğin yokluğunu gizlemektir. Baudrillard hala gerçek varmış gibi davranan, gerçeğin yokluğunu gizlemeye çalışan, şeylere simülakr adını vermektedir. Bir sonraki aşamada ise gerçeklik tamamen yok olmuştur, simülakr her tarafı sarmış ve gerçekliğin yerine geçmiştir. Nesnel gerçeği elde etmenin imkânsızlığının yanı sıra toplumsalın yok oluşu da söz konusudur. Simülasyon aşamasının gerçeklik evreni ile uzaktan yakından alakası yoktur (Adanır, 2008; Baudrillard, 2011).

Olshin dışarıdan gelen bilginin düzenli bir şekilde manipüle edilmesiyle “kavanozdaki beyin” benzeri bir senaryonun gerçek olabileceğini savunur. Olshin insanların, bir kulaklık/mikrofon seti olan gözlüklerle bir tür sanal gerçeklik kaskı taktığı bir durum varsayar. Gözlükler sürekli video girişiyle beslenmektedir. İnsanlar tüm yaşamları boyunca bu gözlükleri (kask ve diğer aparatları) giymiştir; gördükleri ve duydukları şeyler, Platon’un mağarasının sakinlerine benzer bir şekilde, onlara dışarıda gerçek bir dünya olduğunu hissettirmeye yönlendirmiştir. VR deneyimcisi kendi dünyasının gerçek olduğunu düşünürken, yansıtılan görüntüden daha fazlası olup olmadığını sorgulamaz. Maddi gerçeklikle dolaylı etkileşime girdiğine inanmaktadır. VR deneyimcisi böyle düşünüyor, çünkü sadece simülasyon mekanizmasını bütünüyle görebilmektedir (s. 100).

Bu deney, gündelik hayata uygulandığında ne olur? Olshin (2006) fiziki evren içindeki insanların, tıpkı VR başlığı takan kişi gibi, algıladığı her şeyin maddi bir gerçekliğe sahip olduğunu varsaydığını söylemektedir. Olshin, kastettiğinin “fiziksel gerçekliğin” belirli bir kaba tanımı olduğunu kabul etmiştir. Makalesinde fiziksel gerçeklik tanımı yerine “algılanan gerçeklik” terimini tercih eder, çünkü sadece insan beyninin neyi algılayabileceğinin üzerinde yoğunlaşmıştır. Doğal olarak, birçok filozof ve bilim insanı, gerçekten ayrı bir maddi gerçeklik olduğunu ve bunun insan algısının kapsamıyla alakasız olduğunu doğrulayacaktır. Bununla birlikte, Olshin’ın VR senaryosunda, insan zihninin algı tarzı önemlidir, çünkü simülasyonu ortaya koyan şey budur. Eğer gerçek deneyimler dünyasında durum böyleyse, simülasyon hipotezi test edilebilir, tartışılabilir hale gelmiştir (s. 100).

Simülasyon evreninde yaşama ihtimalinde yani insanların birer “kavanoz içinde beyin”e dönüşmesi durumunda veya VR teknolojileri geliştikçe sanal gerçeklik deneyimlerinin gerçek dünyadan ayırt edilemez kaliteye ulaşması gibi durumlarda “gerçek nedir?” sorusuna verilecek cevaplar iyice muğlaklaşacak gibi görünmektedir. Böyle bir evrenin gerçeklik anlayışının nasıl olacağını, sanal ve fiziki gerçeğin birbirini dışlayan kategoriler mi ya da birlikte melez bir bütün mü oluşturacağını zaman gösterecektir.

Algının doğal ve yapay işleyişi arasında karşılaştırma yapmak ve birini diğerine göre daha “gerçek” kabul etmek ne derece doğrudur? Bu konuya epistemolojik ve biyolojik ele alışla itirazlar söz konusudur. Jim Blascovich ve Jeremy Bailenson (2011), fiziksel dünyada gerçekleşen algının tek doğru deneyim sayılmasına itiraz eder. Onlara göre algı her zaman inşa edilmiş bir bilgi biçimidir. Renkler, kokular ve sesler bir fiziksel gerçekliğe sahip değildir. Duyum beyinde üretilir, bir kişiden diğerine değişebilir ve hatta zaman zaman aynı kişi tarafından farklı biçimlerde de deneyimlenebilir (s. 17-18). Aynı zamanda bilim insanları, insanların gördüğü, duyduğu, dokunduğu, kokladığı ve tad aldığı dış uyaranların gerçekten fakirleşmiş versiyonlar olduğunu bilmektedir. Örneğin, ışık tayfında insanların görülebildiğinden daha fazla renk olması (kızılötesi gibi) ve duyabildiğinden daha fazla koku (karbon monoksit gibi) olması gibi. Özetle, insanın deneyimlediği fiziksel gerçeklik zaten sanal boyuta sahiptir ve tek doğru deneyimin fiziksel gerçeklikte sayılması gerçek dışı görünmektedir (s. 266-267).

Sonuçta sanal ve “sanal olmayan” gerçeklikler, yakından ilişkili yapıların sadece iki farklı uygulamasıdır. Bazı farklılıklar olabilir, ancak bu farklılıklar herhangi birinin gerçek olup olmadığını ya da daha değerli olup olmadığını belirlemeye yol açacak düzeyde değildir (Chalmers, 2016, s. 28).

Sanal Evreni Avantajlı Yapan Özellikler

Gitgide artan oranda sanal ortamların tercih edilmeye başlanmasının nedeni sanal gerçeklik dünyasının kendine has özellik ve avantajlara sahip olmasıdır. Ayrıca kullanıcılar sanal gerçeklikte gönüllü olarak, fiziki gerçeklikte zorunlu olarak var olmaktadır (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 136). Sanal dünyaları fiziksel olandan ayıran bazı özelliklerse şunlardır: Bedensizleşme, ölümsüzlük, zaman ve uzamın ortadan kalkması, kişinin kendilik değerini değiştirebilmesi ve fantazi dünyalara kaçış imkânı.

Bedensizleşme

Bugünün koşullarında bedensizleşme VR'nin sanal dünyasıyla mümkündür. VR'da bedenin konumu iki türdür. Birincisi VR diğer medya türlerinden farklı olarak bedensel olarak aracın içinde var olma imkânı tanır: kullanıcı pasif bir seyirci olmaktan öte, elleri, kolları, tüm duyu organları ile çerçevesiz bir dünyanın içine girer. İkinci olarak VR, fiziksel bedenin eksikliklerini tamamlama veya tamamen bedeni terk edebilme imkânı tanır.

Bu konuda Marshall McLuhan'ın *Gutenberg Galaksisi* (1994) adlı çalışması teknolojinin dünyayı algılamayı ve dünyayla etkileşimde bulunmayı nasıl değiştirdiğini açıklar. Kabile toplumunda beden tüm duyularını eşit olarak kullanarak duysal dengeyi koruyan bir roldeyken, alfabe veya radyonun ortaya çıkışı duylardan birine üstünlük verip diğerini öteleyen bir beden durumu yaratmıştır. Elektronik çağın ikonu, merkezi sinir sisteminin yansıması olan bilgisayarlardır. McLuhan bilgisayar kullanan kişiyi, beyni ve sinir sistemi derisinin dışında olan kişi olarak tarif eder. Bilgisayar, insan uzantısının son aşaması, bilincin teknolojik simülasyonudur (McLuhan, 1994, s. 3).

Sanal gerçeklik meraklıları bu tanımı benimseyerek VR'a uyarlamıştır. VR'nin tüm duylara hitap eden teknolojik yapısı nedeniyle, insanlığın kabile köklerine geri dönüşünün bir aracı olarak görülmesi söz konusudur. Duylardan bir veya birkaçının diğerlerine göre üstünlük kurmasından ziyade, bütün bedenin duysal dengeyi bozmadan dahil olduğu, aktifleştirdiği ve tekrar merkezi bir konum üstlendiği bir durum oluşmaktadır (Kornelsen, 1991, s. 15-26). McLuhan'ın yeni teknolojilerin duyu dengesine odaklanması, bilgi ve algının oluşmasında bedenin ve duyu organlarının kilit rolüne olan vurgusu, VR'nin beden ile ilişkisini incelemeyi önemli hale getirmektedir. Bir uçuş simülöründe değişen hava basıncını bedensel olarak hissetmek ile bir yazıdan okumak arasında ciddi farklar bulunur (Kornelsen, 1991, s. 26).

VR'nin bedeni tekrar oyuna sokan teknolojisinin yanında, bedenden tamamen kurtulmayı bir olanak olarak sunması kendine has bir durumdur. VR, gerçekliğe bağlantı aracı beden ve zihin arasındaki temel ilişkiyi değiştirmeyi önermektedir. Kaza, uzuv kaybı gibi bir durum olmadıkça pek de sorgulanmayan beden-zihin ilişkisi, VR ortamına girildiğinde şok edicidir. Stereo ses sistemlerinin gücü, duyu organlarının dış dünyadan bloke edilmesi, izleme sistemleriyle hareket yönünde sürekli güncellenen ekranlar aracılığıyla yaratılmış alternatif bir dünya illüzyonu karşısında beyin aptallaşır. Beynin muhatap olduğu fiziki beden kaybolmuştur, yerine sanal beden gelmiştir (Thalman, 1994, s. 128).

VR'da bedensizleşme “kavanozdaki beyin” düşünce deneyinin gerçekleşmesidir. VR'da beden ve beyin ilişkisini anlamak için hayalet ağrı/uzuv konusunu hatırlamak gerekir. Fiziksel dünyada insanların artık var olmayan uzuvlarını hala ordaymış gibi hissetmeleri (kimi zaman ağrı, kim zaman karıcalanma, şişkinlik veya sıcaklık olarak) ile ilgili bir durum olan “hayalet uzuv” fenomeni, beyinin işleyişi için bir örnek durum teşkil eder. Hayalet uzuv fenomeni, sanal bedenlerin gerçek dünyada gerçekleşmesidir. Bu beyinsel fonksiyonlar açısından “vücuda gelme” (cisimleşme) durumu için fiziki bir beden gerekmediğinin en somut halidir (Meijsing, 2006, s. 445-446).

Ölümsüzlük

VR'da gerçek bir doğum olmadığı gibi, gerçek bir ölüm de yoktur. Simüle doğum olabilir, ancak kimse gerçekten doğmamıştır. Simüle ölüm olabilir, ama kimse gerçekten ölmez. Bir avatar yok edildiğinde, tipik olarak başka bir avatar içinde “reenkarne” olabilir. Yapmasa bile, birinin yaşamı başka yerde olsa da devam edecektir (Chalmers, 2016, s. 25). Bu noktada ölümsüzlük VR'ın en büyük kozudur. Heim (1993), sanal dünyayı tercih olarak tam bu noktaya işaret eder. İnsanoğlunun ölümlü bir varlık olarak kendini bilmesi, bu kısıtlılığı aşmasına imkân veren sanal dünyaları tercih etmesine neden olur. Fiziki dünyada yaralanma ve ölüm ihtimalleri, biyolojik yaşamın geçici oluşu, gerçeklikle tecrübeyi belirleyen unsurlardır (s. 135-136). VR tüm bu engellerin aşıldığı, insanın kırılğanlığını unutup her şeyi deneyebildiği bir yer olarak alternatif yaratır.

Zaman ve Uzamın Ortadan Kalkması

Sanal mekân, fiziki engellerden ve zamanın kısıtlamalarından kurtulmuştur. Zaman, zamansızlık sıfatına sahip olarak yeni boyuta geçmiştir (Benedikt'ten akt. Timisi, 2003, s. 154). Sanalı fiziki olana tercih ettiren en büyük avantaj budur. Uzaklık ve zaman engelleri, sanal dünyalarda bir mazeret olmaktan çıkar. İnternet ağları dünyayı sararak her türlü mesafeyi ve zaman farkını ortadan kaldırır. Beden zorunlu olarak fiziki dünyada çapalı durumdayken, bilinç VR'da istediği yer ve zamana yolculuk yapabilir (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 137).

Fiziksel evrende canlı belli bir yer kaplar, bu durum zorunludur ve kesintiye uğratılmaz, terkedilemez. Kesintiye uğratmak canlının ölümü demektir. Belli bir x, y, z koordinatında ancak bir canlı veya cansız yer alabilir. Yer değiştirmedeği sürece bu koordinatları başka bir varlık dolduramaz (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 138). Einstein öncesi fizik teorilerine göre varlıklar mutlak zaman ve uzamda yer alır. Bu yaklaşımlara göre “var olmak” uzayda ve zamanda yer almak demektir, başka türlü varoluş olamaz. Einstein, Newton'un mutlak zaman ve uzam teorisine karşı çıkmıştır ama onun teorisinde de bir cisim (ister bir forma sahip olsun, ister olmasın), uzam ve zamansız var olamaz. Zaman ise ardaşıklık gerektirir, bir olay belli bir “t” zamanında ve “y” uzayında gerçekleşir, yeni bir olayın olması için “t1” zamanına geçilmesi gerekir (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 150-151).

Sanal dünyalarda ise böyle zorunluklar yoktur. Uzam istenildiği takdirde terkedilebilir, aynı anda birden çok nesne/beden/varlık aynı uzamı işgal edebilir. Nesnelere fiziksel bir varoluşa sahip değildir, dolayısıyla uzayda yer kaplamaz ya da bir yeri sahiplenmez. Sanal dünyada hiçbir coğrafi ve zamansal sınır yoktur. Bir yerden bir yere gitmek için zaman ve emek harcanmaz, zamanda ardaşıklık

zorunluluk değildir, eş zamanlılık mümkündür. Eş zamanlılık birçok işi bir arada yapabilmeyi ve birçok kişiyle aynı anda iletişim kurabilmeyi sağlar (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 138-139). Bütün bu imkânlar fiziki dünyanın zorunluluklarından kurtulabilmeyi sağlar. Sanal dünyalarda var olan hiçbir şey mutlak değildir, her şey akışkandır ve oluş halindedir (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 151-154). İnternet, mobil ve elektronik cihazlar, VR teknolojileri sadece gündelik hayatı kolaylaştıran araçlar olmaktan çıkmıştır. Sadece daha iyi düşünmeyi veya içerik üretmeyi sağlayan iletişim araçları değildir. Bu araçlar insanın kimliğinin doğasını değiştirmekte ve varoluşunun mekânını fiziksel olandan sanal olana taşımaktadır. İnsanoğlu şimdye kadar gerçekleştirdiği faaliyetleri, zamansal ve mekânsal tüm engelleri ortadan kaldıran siber evrene taşımaktadır (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 38, 91, 137).

Kendini Gerçekleştirme

Sanal gerçeklik, kendini sunmayı başka bir düzeye taşıyabilir. Böyle üç boyutlu evrenlerin sürekli kullanıcıları için gerçek hayat, kişiliğinin belirli yönlerini ortaya koymasına izin veremeyecek kadar çok dar bir yerdir. Bu nedenle, bir ekran kişiliği oluşturmak, bir dizi sanal maskenin içine girildiği zaman, kendini ifade etme fırsatıdır. Avatarlar, bir kavramın sınırlarını zorlayabilecek kadar akışkan ve çoklu bir kimliğin yaratılmasını mümkün kılar (Turkle, 1996). Sanal ortamda yeni bir benlik yaratır. VR teknolojisinin üç boyutlu etkileşimli avatırı, tipik bir internet ve sosyal medyanın iki boyutlu avatarından oldukça farklıdır. VR matematiksel kod dilinin görüntüye dönüşmüş halidir, alternatif bir dünya yanılmasıdır. Avatar, fiziksel gerçeklikle sınırlanmaz, kişinin görünüşü ve davranışlarıyla ilgili her şey kapsayabilir. Bir avatar, onu giyen kişiyi “daha uzun”, “farklı cinsiyet”ten ve hatta “farklı bir türden” yaparak zahmetsizce dönüştürülebilir (Blascovich ve Bailenson, 2011, s. 111-112).

Yapılan çalışmalar sanal dünyada elde edilen güvenin etkisinin fiziki dünyada da devam ettiğini göstermiştir. Örneğin sanal dünyada çekici bir imaja sahip olmak, insanın kendi algıladığı çekiciliğini arttırmaktadır. Sanal benliğin etkileri fiziki dünyaya taşınmaktadır (Sabah, 2016, s. 120). Bu psikolojik etkinin kendisi bile insanların sanal dünyayı deneyimlemek istemesine yeterken, avatarlar “akışkan benlik” özelliği ile insana kendini hem yeniden hem de farklı bir şekilde yaratma imkânını sağlamaktadır.

Popüler Kültür Ürünlerinde Hakikat Kavramının Dönüşümü

Gerçeklik ve simülasyon ile ilgili filmler en genel liste olarak şöyle özetlenebilir: *Welt Am Draht/ Tel Üstünde Dünya* (Rainer Werner Fassbinder, 1973), *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Brainstorm/ Deneyim Makinesi* (Douglas Trumbull, 1983), *Total Recall/ Gerçeğe Çağrı* (Paul Verhoeven, 1990), *The Lawnmower Man/ Bahçıvan* (Brett Leonard, 1992), *Abre Los Ojos/ Aç Gözünü* (Alejandro Amenábar, 1997), *The Matrix/ Matrix* (The Wachowskis, 1999), *Thirteenth Floor/ 13. Kat* (Josef Rusnak, 1999), *EXistenZ/ Varoluş* (David Cronenberg, 1999), *The Cell/ Hücre* (Tarsem Singh, 2000), *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), *Simone/ Simone* (Andrew Niccol, 2002), *The Matrix Reloaded* (The Wachowskis, 2003), *The Matrix Revolutions* (The Wachowskis, 2003), *Silent Hill/ Sessiz Tepe*

(Christophe Gans, 2006), *Surrogates/Suretler* (Jonathan Mostow, 2009), *Avatar* (James Cameron, 2009), *Tron/Tron Efsanesi* (Joseph Kosinski, 2010), *Inception/Başlangıç* (Christopher Nolan, 2010), *Source Code/Yaşam Şifresi* (Duncan Jones, 2011), *Total Recall/Gerçeğe Çağrı* (Len Wiseman, 2012), *Ready Player One/Başlat* (Steven Spielberg, 2018).

Özellikle erken dönem sanal gerçeklik filmlerinin ortak noktası, karanlık gelecek tasviridir. Fiziki dünya kaos ve çöküşün eğişinde, insanlık sürekli büyüyen teknoloji karşısında umutsuzluk ve atıllık içindedir. Dünya kıtlığa, yoksulluğa, hastalığa, savaşa, iklim değişikliğine, dünya çapında enerji krizlerine yenik düşmüştür. İnsanlar bu “anlamsız” dünyada yaşamaktan yorulmuş, ancak VR evreninde anlam bulmaktadır. Ancak bu filmlerde VR teknolojisi insanları pasifize eden, kan emici, makinelerin insanları sömürdüğü teknoloji olarak resmedilmiştir. 1990’lardan bu yana teknolojinin ilerlemesiyle VR’a bakış açısı değişir. Bireysel yaşantılardan kurumsal ilişkilere, fiziki dünyadan sanal dünyaya göç gerçekleştikçe, bu değişimin popüler kültüre yansması da gerçekleşmeye başlamıştır. 2018 yapımı *Başlat* filmi buna en uygun örnektir.

1990’lardan bugüne sanal gerçeklik temalı filmlerin finalleri incelendiğinde sanal evrenlerin yok edilmek istenmesinden – sanal evrenlerin korunması veya tercih edilmesi aşamasına geçildiği gözlenmektedir (Tablo 1).

Tablo 1. 1973 – 2018 arası VR temalı filmlerin finalleri

Filmin Adı	Orijinal Adı	Yıl	Finali
<i>Tel Üstünde Dünya</i>	<i>Welt Am Draht</i>	1973	Sanal gerçeklik aldatmaca olarak gösterilir. Filmin Türkçeleştirilmiş ismi “Yalan Dünya”dır.
<i>Tron</i>	<i>Tron</i>	1982	Sanal gerçeklik evreni yok edilir.
<i>Deneyim Makinesi</i>	<i>Brainstorm</i>	1983	Deneyim makinesinin bulunduğu laboratuvar bombalanarak yok edilir.
<i>Bahçıvan</i>	<i>The Lawnmower Man</i>	1992	Sanal Gerçeklik laboratuvarı bombalanarak yok edilir.
<i>Matrix</i>	<i>The Matrix</i>	1999	Sanal Gerçeklik evreni ve makinelere savaş açılır.
<i>13. Kat</i>	<i>Thirteenth Floor</i>	1999	Sanal gerçeklik yanılsama olarak gösterilir.
<i>Varoluş</i>	<i>EXistenZ</i>	1999	Sanal gerçeklik sistemleri ve yaratıcısı öldürülür.
<i>Simone</i>	<i>SImOne</i>	2002	VR avatarı Simone yok edilir.
<i>Suretler</i>	<i>Surrogates</i>	2009	VR aracılığıyla kullanılan avatarların fişi çekilir.
<i>Avatar</i>	<i>Avatar</i>	2009	VR kullanan Jake Sully, fiziki evreni terk eder.
<i>Başlangıç</i>	<i>Inception</i>	2010	Dom Cobb, VR içinde yaşamayı daha çok tercih etmektedir.
<i>Tron Efsanesi</i>	<i>Tron</i>	2017	VR evreni yok edilir.
<i>Başlat</i>	<i>Ready PlayerOne</i>	2018	OASIS binlerce üyesi tarafından kurtarılır.

İnceleme kapsamında gerçeklikle kurulan ilişkinin zaman içinde seçilen filmler bazında nasıl değiştiği bazı tematiklerle ele alınmıştır. Sanal gerçekliği tercih etme nedenleri üzerinde durulurken, fiziki evren-sanal evren farkı araştırılmıştır. Sanal-fiziki evren farklarının ortaya koymak, insanların kendi bedenlerinin ve fiziksel dünyanın kısıtlılıklarından bahsetmektir. Araştırmanın ana sorusu bu kısıtlılıkları VR aracılığıyla aşabilmenin, filmlerde seyirciye nasıl yansıtıldığıdır. “Sanal evreni avantajlı kılan özellikler” başlıkları şu tematlere dönüştürülmüştür:

- Bedensizleşme ve ölümsüzlük
- Zaman ve uzamın ortadan kalkması (Fiziksel ve sanal ortam nasıl tasvir ediliyor?)
- Kendini gerçekleştirme

Matrix ve Başlat Filmlerinin Konusu

Matrix Filminin Özeti ve Künyesi

Film, kurumsal bir firmada bilgisayar yazılımcısı olarak çalışan Thomas Anderson'ın, bilgisayarına gelen bir mesajla tüm dünyasının deęişmesini anlatır. Anderson aynı zamanda hacker'lık yapmaktadır. Yaşadığı dünya ile tam olarak açıklayamadığı bir huzursuzluk duymaktadır. Trinity ile tanışan Anderson, onun yönlendirmesi ile kendisini bir direnişçi grubun içinde bulur. Bu grubun lideri Morpheus, ona şok edici gerçekleri açıklar. Anderson doğduğundan beri yapay zeka tarafından oluşturulmuş bir sanal gerçeklik sisteminin içinde bir nevi uyutuluyordur. İşi, evi, arkadaşları kısacası tüm hayatı yapaydır. Aslında kendisi bir devasa bir üretim çiftliğinde, bir fanus içinde canlı tutulmaktadır. Onun gibi milyonlarca insandan elde edilen enerji, yapay zeka tarafından kullanılmaktadır. Bu zihin hapishanesinde köle olarak tutulan Anderson, bir seçim yapmak zorunda kalır. Eđer kırmızı hapı seçerse Morpheus'un anlattığı Matrix köle sistemini kendisi deneyimleyecektir. Mavi hapı seçerse, simülasyondaki hayatına hiçbir şey olmamış gibi devam edecektir. Neo kırmızıyı seçer. Bir nevi yeniden doğarak Neo ismini alır. Bu tanımadığı yeni gerçeklikte ve Matrix simülasyonunun hiç deneyimlemediği boyutlarında, hayatta kalmak için uzun bir eğitim aşaması geçirir. Neo ve arkadaşları yapay zekaya ve onun silahı sanal gerçekliğe savaş açar.

THE MATRIX/MATRIX
Yönetmen: Wachowski Kardeşler
Oyuncular: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Gloria Foster, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Julian Arahanga, Matt Doran, Belinda McClory, Anthony Ray Parker.
Gösterime giriş tarihi: 3 Eylül 1999 (Türkiye)
Bilet gişesi: 463 milyon USD

Başlat Filminin Özeti ve Künyesi

Ernest Cline'in bir bilim kurgu çalışmasından uyarlanan Steven Spielberg'in yönettiği *Başlat*, 2045 yılında geçer. Dünya kıtlık, yoksulluk, enerji krizleriyle boğuşmaktadır. Fiziki dünya yaşanmaz bir hale gelmiştir. Bu karanlık gelecekte insanlar hayattan umutlarını kesmiş, sanal gerçeklik sisteminde yaşamaktadır. Bir anlamda fiziki dünyayı terk etmiş bu insanların kurtarıcısı, herkesin dahil olduğu büyük bir VR sistemi olan OASIS'tir. OASIS sanal gerçeklik oyunundan daha fazlasına dönüşüp, toplumsal yaşamın yerine geçmiştir.

Wade ailesini çok küçükken kaybetmiş, teyzesi ile birlikte yaşamaktadır. Evleri bir römork parkında dikey olarak yığılmış yığınlardan oluşmaktadır. Wade bu fakir ve umutsuz hayatının tersine, OASIS'te son derece aktif ve sosyaldir.

Dahi James Halliday, OASIS sanal gerçeklik evreninin kurucusudur. Bir gün Halliday vefat eder ve mirasını özel bir oyunun içine gizleyerek OASIS'in kullanıcılarına bırakır. Bu bir Paskalya Yumurtası avıdır. Bu yumurtayı bulacak kişi hem büyük bir servetin, hem de OASIS'in sahibi olacaktır. Bu cazip teklif herkesi harekete geçirse de, uzun bir süre kimse ilk aşamayı geçemez. Bir gün Wade şifreyi çözüp ilk meydan okumayı geçince herkesin dikkatini çeker. Bu şifreyi çözmeyi bir başka şirket de büyük bir arzuyla istemektedir. Ancak eğer şirket OASIS'in kontrolünü ele geçirirse, onu tamamen ticari bir ranta dönüştürmesi söz konusudur. Wade ve arkadaşları buna izin vermek istemez. Filmin karakterleri bir meydan okumadan diğerine atlarken, film, müzik ve video oyunlarını takip ederek ve Halliday'ın sevdiği ipuçlarını bularak problemi çözmeye çalışır.

READY PLAYER ONE/BAŞLAT
Yönetmen: Steven Spielberg
Oyuncular: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Lena Waithe, T.J. Miller, Simon Pegg, Mark Rylance.
Gösterime giriş tarihi: 30 Mart 2018 (Türkiye)
Bilet gişesi: 582 milyon USD

Sanal Gerçeklik Evrenini Filmler Üzerinden İnceleme

Bedensizleşme ve Ölümsüzlük

Matrix'te Neo'nun bedeniyle ilişkisi, *Matrix*'ten kurtarılma sürecinden itibaren farklılaşır. Bu kurtarılma anından sonra Neo, hem *Matrix*'te hem de VR dışında bedenine yabancılaşır. *Matrix*'te o zamana kadar bildiği tüm kurallar gibi bedeniyle ilişkisi de değişmiştir. O zamana kadar gerçek kabul ettiği bedeni bir aldatmacadır. Bedeninde delikler olmasına rağmen sanal gerçeklikte bunlar görünmez, bir anda vücudu akışkanlaşabilir, ağzından akan kan gerçek değildir, bir anda dövüş sporları yapabilir hale gelebilir. Neo, *Matrix* avatarının gerçek olmadığı bilinciyle onunla mesafeli bir ilişki kurar. Keyifle yemek yediği, sanal bedeninin avantajlarını salt kendisi için deneyimlediği görülmez. Filmde kötü karakterler bedensel hazların keyfini çıkarırken (Cyber'in bifeği, *Matrix Reloaded*'ta Fransız'ın şaraplar, tatlılar ve kadınlarla ilişkisi gibi), ya da kahin kehanetlerini sıcak kurabiyeler, kahve, sigara, şeker eşliğinde aktarırken, Neo orada sadece bir misyon gereği bulunur. Avatar bedeniyle özdeşleşmez, onu bir kabuk gibi giyer, bir silah gibi kullanır.

Neo üstelik biyolojik bedenine de yabancıdır. İlk kurtarılma anında, kamera sonsuz fetüs alanlarının korkunç görüntüsünü ortaya koyacak şekilde üreme çifliğini gösterir. Fetüsün hayatının ilk anlarından itibaren, makineler, Neo'nun beynini ve sinir sistemini doğrudan uyarmak için duyuş organlarını aldatır ve sürekli onu olmayan bir dünyanın simülasyonu besler. İnsanlar, kısaca, bir "kavanoz içinde beyin"lerden başka bir şey değildir. Filozof Hilary Putnam'ın ve Descartes'ın, deneyimlerin insanın kendisinden değil, şeytani bir dehadan kaynaklandığı şeklindeki düşünce deneylerinin yeniden gündeme gelmesi söz konusudur. "Kavanoz içinde beyin" "kavanoz içinde beden" şeklinde güncellendiği bu sistemde, beden hiç kullanılmamıştır.

Aslında bu durum, gerçek hayatta VR teknolojisinin bütün bedeni oyuna davet eden yapısına uymaz. Ancak filmin sanallaşmanın her yönüyle olumsuz yansıtıldığı kurgusunda VR, insanları yalıtma, oyuna ikna etme, uyuşturma aracıdır. Bu ortamda beden işlevsizdir. İnsan zihni ve bedeni

arasında bağlantı kopmuştur. İnsanlar fiziki bedenlerinin farkında değildir, neye benzediğine dair fikirleri yoktur, başka bir bedene sahip olduklarını zannetmektedir. Fetüs alanında adeta bir bebek gibi yeniden doğan Neo, var olduğunu sandığı saçlara sahip değildir. “Nebuchadnezzar” gemisinde hiç kullanmadığı kasları iyileştirilir, hep sınırlarla beslendiği için çiğnemeyi, yemek yemeyi öğrenir. Neo dış gerçeklikte, aynı bir bebeğin büyüme aşamalarında bedeniyle yaşadığı süreçleri tekrar yaşar.

Sanal gerçekliğin insana vadettiği ölümsüzlük fikri, Matrix’te tersine işler: bir kişi Matrix simülasyonunda ölüyorsa “gerçek” dünyada da ölür. Morpheus bu durumu “beden zihinsiz yaşayamaz” diyerek ve zihnin ancak bir beden içinde var olabileceği tezinden yola çıkarak açıklar. Slavoj Žižek (2014) de VR’in mantığına ters bu durumun çelişmesine dikkat çeker. Matrix’teki sanal varoluştan uyandırılmış Neo, simülasyona hükmedip onun ayarlarıyla oynayabiliyor, VR fizik kuralları içinde yeniden düzenleme yapabiliyor, kurşunları durdurabiliyorken neden sanal bedeninin ölmesi durumundan fiziki dünyada etkilenir (s. 70)? Filmdeki bu çelişki son kertede sözü yine sanal gerçekliğin söylediğini gösterir. Filme göre Neo, Matrix’i bir hamur gibi yeniden şekillendiriyor gibi görünse de, VR tüm algıları kuşatıp, deneyimlere hükmederken aynı zamanda kişinin bedeni üzerindeki hakimiyeti kaybetmesine neden olmaktadır. VR’in beden üzerindeki kontrolü eline alması nedeniyle “kimse ‘kendi bedeni’yle ‘kendisinin’miş gibi ilişkilenebilecektir” (s. 70). Žižek (2014) bu durumu beden ilhakı olarak tanımlar. Ona göre beden ve zihin, sanal bedenler dolayısıyla birbirine yabancılaşırken, en temel insan deneyimi olan “bana ait beden” (s. 70) duygusunun kaybına yol açmaktadır. Sürekli VR ortamında sanal bedenlerle geçirilen zamanlar, insanın kendi bedenine yabancılaşmasına neden olabilir.

Başlat filminde bedensizleşme, VR’in en büyük kozu olarak sahneye çıkar. Filmin kendisi de, OASIS ortamı da sanal bedenlerin kutsandığı mecralardır. Filmin yarısına kadar başrol oyuncularını sıfırdan yaratılmış CGI (*computer generated image*) bedenlerdir. İzleyici açısından hem fiziksel çevre hem de avatar bedenler o kadar başarılı yaratılmış ve göz alıcıdır ki, fiziksel dünyanın biyolojik bedenleri onların yanında sönük kalır. Senaryo gereği “gerçek” dünyaların önemine vurgu olsa da karakterler her fırsatta OASIS’e sanal bedenlerine koşmak için her fırsatı değerlendirir.

Fiziki yaşamın ikincilleştiği OASIS evreninde insanların birbiriyle muhatap oldukları sanal bedenler her şey olabilirler: Uzun, güzel, korkutucu, farklı cinsiyet, farklı tür, film karakteri ya da çizgi film karakteri. Filmde ana karakterlerin kendisiyle özdeşleştikleri avatar bedenleri vardır. Filmin ana karakterlerinin kendi avatarlarıyla bütünleşmesi söz konusudur. Bu sıradan bir kullanıcı-avatar ilişkisinin çok ötesinde bir özdeşleşmedir. Wade ve Aech yıllarca birbirlerini fiziki dünyada görmeden arkadaşlıklarını sürdürürler, keza Shoito ve Daito de. Fiziki dünyada karşılaşmak zorunda kaldıklarında birbirlerinin neye benzedikleri hakkında hiçbir fikirleri yoktur, karşılaştıklarında birbirlerini tanımazlar. Hatta birbirlerinden ürkerler. Burada aşına olunan, yabancılık çekilmeyen, önce gelen sanal bedenlerdir, biyolojik bedenler yabancıdır. Filmde bütün insanlar fiziki bedenlerinden daha çok avatarlarının nasıl göründüğüyle ilgilidir.

Dinlerin ruhu benliğin olduğu yer olarak gören ve bedeni (maddi olanı) ikincilleştiren yanı, Kartezyen düşüncenin ruh (bilinç)-beden ikiliği, transhümanist düşüncenin, teknoloji yardımıyla bilincin siber uzaya aktarılması ve maddi insan vücudunun sınırlarını aşma düşüncesi, siberpunk

literatürü ve bilim kurgu eserleri etkilemiştir. Bedenin zihnin kapsamını sınırlandırdığı düşüncesi (Flanagan, 2014, s. 102) *Başlat* filminde başattır.

VR'in bedeni oyuna davet eden yapısı en gerçekçi haliyle *Başlat* filminde gösterilmiştir. Matrix'in VR yapısında bağlantı ünitesine girildiği an atillaşan vücutlar, gerçekte VR'in teknolojik özelliklerine uymaz. McLuhan'ın eleştirdiği diğer iletişim araçlarının aksine tüm duyarları ve kasları, kemikleri ve sinir sistemiyle tüm bedeni aktif hale getiren VR, *Başlat* filminde olduğu gibi yansıtılır. Filmde birçok kere oyuncuların tüm bedenleriyle sanal gerçeklikte fiziki dünyada olduğu gibi yer aldıkları ve hareket ettikleri görülür. Koşu bandı eklenmiş düzeneklerde koşar, ellerini kollarını sallar, silah kullanır, sanalda vurulunca gerçek dünyada düşer ve yuvarlanır, okşandıklarında veya darbe aldıklarında özel dokunsal kıyafetlerle birebir hissederek. Ölümsüzlük konusu da güncel VR teknolojilerine uygun bir şekilde senaryolaşmıştır. *Matrix*'in aksine sanalda ölünce gerçek hayatta ölünmez, o zamana kadar elde edilmiş birikimler yok olur. Bedensizleşme ve ölümsüzlük konusunda, VR teknolojisinin birebir yansıtıldığı film *Başlat*'tır.

Zaman ve Uzamın Ortadan Kalkması

Matrix filminde sanal gerçeklikten kurtuluş anlatılırken, *Başlat* filmi, kullanıcı ile sanal nesnelere ve çevre arasında fiziki engellerin olmadığı kusursuz bir VR deneyimini gösterir. Her iki filmde de dış gerçeklik kendi içinde bir distopya olarak resmedilir. İlerleyen teknoloji insanlığın felaketi olmuş, iklim ve doğa büyük hasar görmüş, kaynaklar tükenmiş, enerji krizleri, gıda kıtlığı, savaşlar mevcuttur ve insanlık mutsuz vaziyettedir. Kısacası insanlık düşüştür.

Matrix filminde hem dış gerçeklik, hem de VR ortamı distopya olarak resmedilir. Ancak *Matrix*'in uğruna büyük bir savaşa girilen fiziki gerçekliği tam bir cehennemdir. Güneş kararmış, dünya kurumuş, sanal gerçeklikten kaçanlar kanalizasyon dehlizlerinde yaşamaktadır. Kıyafetler, ekipmanlar eskidir, yiyecekler kötüdür. Direnişçiler tarafından sümüğe benzetilen yemek, haz almak için değil beslenmek için üretilmiş, sentetik aminoasitler, vitaminler ve minerallerle birleştirilmiş tek hücreli bir protein bulamacıdır. Direnişçiler buldukları ortamdan aslında hiç memnun değildir. Neo da kurtarıldıktan sonra bu ortama ayak uydurmakta çok zorlanır. Platon'un mağarasından kaçmış ve aydınlıkta gözleri kamaşmış mahkum olmak kolay değildir. Film bu ortama rağmen yolunda yürüyenleri kahraman ilan eder. Fiziki dünyanın sefaletinden bıkmış Cyper, gerçekliğin yapay sürümleri tarafından baştan çıkarılmış bir günahkardır. Filme göre fiziki ortam ne olursa olsun yanılısamadan kurtulmak ve gerçekliği seçmek en erdemli olandır. *Matrix* filmi Platon'un mağara alegorisindeki mahkumun durumunu yeniden canlandırır, sahte bir gerçeklikte yaşamaktansa her şeye katlanacaktır.

İki filmde de bu kasvetli dünyaya karşılık sanal gerçeklik, fiziksel kısıtlamaların tamamen aşıldığı, zaman ve uzamın hiçbir öneminin kalmadığı bir çevrimiçi evrendir. *Matrix*'te çatılardan uçulabilir, yer çekimine karşı dövüş yapılabilir, kurşunlar durdurulabilir. Neo, kendisini son savaşı içinde bulduğunda, silah istemektedir ve aniden raflar dolusu silah sonsuzluğun boşluğundan ona doğru akar. Her ne kadar sanal gerçekliği eleştirse de filmin bütün aksiyonu *Matrix*'in VR dünyasının sağladığı imkânlar üzerine kuruludur. Bu avantajlara rağmen *Matrix*'in sanal gerçekliği diğer

filmdeki gibi bir görsellikte sunulmaz. Matrix'in hem içi hem de dışı karanlık ve soğuk renklerdedir. Kıyafetler, gözlükler, cep telefonları son teknoloji ürünü olmalarına rağmen, onları kullananları ruhsuz birer savaş robotuna çevirir.

Başlat filminde OASIS, 1980'lerin nostaljisi ile yüksek teknoloji sanal gerçekliği birleştiren sürükleyici, oyuna takıntılı bir dünyayı tasvir eder. Bu çok oyunculu VR dünyasında oyuncular istedikleri yere seyahat edebilir, arkadaşlarıyla sosyalleşebilir, aşk yaşayabilir. Bu ortamın cazibesi dış dünyanın ekonomik, çevresel ve sosyal çöküşü ile karşılaştırıldığında olağanüstüdür. Bitik dünyaya karşı elektronik bir sığınak olan OASIS, Zemeckis küpü satın alındığı takdirde zamanın geriye bile sarılabildiği büyülmüş bir cennettir.

Wade OASIS'ten bahsederken "gerçekliğin hayal gücümüzle sınırlı kaldığı bir yer" diye tarif eder. "İstedığımızı yapabiliriz", istediğimiz yere gidebiliriz, tatil gezegeni gibi". Bu sözlere son derece büyüleyici görüntüler eşlik eder. OASIS'in ütopyik dünyası ne kadar büyülmüşse, eş zamanlı olarak dış gerçeklik o derece korkunçtur. Yönetmen Spielberg de filmin bütün ağırlığını, OASIS'in ne kadar eğlenceli ve fantastik bir yer olduğunu göstermeye adanmıştır. *Başlat* filminde fiziki evren ikincil bile değildir, OASIS'te eğlenirken, sevgili olurken, mücadele ederken fiziki dünyada nerede olduğunun hiçbir önemi yoktur. Bu yüzden filmin IOI şirketine karşı savaş sekansında, caddeler ve sokaklar, anlamsızca hareketler yapan bir sürü insanla dolmuştur.

Matrix'te sınırları aşma, kuralları yıkma, lapa yerine biftek yiyebilme, sık kıyafetler giyebilme imkanlarına rağmen, tüm bunların elinin tersiyle itilmesi ve vahşiler gibi yaşamının, sırf "gerçek" olduğu için seçilmesi durumu vardır. Bu filmde iki dünya arasındaki imkânların farkı çok net ortaya konmuştur. Zaman ve uzamın ortadan kalkması, Neo ve arkadaşları için sadece savaşmak için bir araçtır ve zevk aldıkları, tercih ettikleri özellikler değildir. Zaman ve uzamın en çok ters yüz edildiği film olmasına rağmen, sanal dünyanın bu özellikleri karakterleri çok da fazla ilgilendirmez. Onların tek derdi makineleri yenmektir. *Matrix*'te gerçeklik dünyası ne kadar bitik olsa da, dünya yanmış kavrulmuş olsa da, kanalizasyonda yaşamayı göze alma pahasına gerçeklik önemsenir. Ancak *Başlat*'ın dünyasında durum böyle değildir. *Başlat* filminde, gerçekliğin kıyamet manzarası ve sanal dünyanın cazibesi arasındaki fiziki fark çok net gösterilir ve bu sefer gerçeklik dünyası her koşulda savunulması gereken bir yer olarak değil, OASIS'e gömülmenin meşruluğu için bir gerekçedir (veya tam tersi sanal dünyada istediğin yerde ve anda, istediğin kişi olabilmek, gerçekliğin dünyasından kaçmak için çok iyi bir nedendir).

Kendini Gerçekleştirme

Matrix filminde Neo, kendisine atfedilen "seçilmiş kişi" kimliğini kolay kabul etmez. Sanal dünyada uzun yıllar yaşamış olmanın, o zamana kadar olan hayatının gerçek olmadığını sancılarını bir süre yaşar. Başta anlatılanlara inanmak istemez, inkar eder, geri dönmek ister. Ancak zamanla Morpheus'un ona söylediği şeyi kabul edecektir.

Neo, Matrix simülasyonunda pasif bir şekilde var olmaya alışmıştır. Morpheus ve ekibiyle tanışınca kadar, simülasyonu aynı fiziki dünya kurallarıyla yaşar. Matrix'te fizik kurallarının yıkabileceğini ve özel yetenekler edinebileceğini, başkalarından aldığı eğitimlerle ve özel tedavilerle

“yolda” öğrenmiş ve ustalaşmıştır. Neo, fiziki dünya olarak konumlandırılan Nebuchadnezzar gemisinde de var olan hayata yabancıdır. Kaslarını ve gözlerini hiç kullanmamıştır, beyni simülasyon harici ilk defa kullanılmaktadır. İsmi de çağrıştırdığı üzere yeni doğmuş bebek gibidir. Komutan Morpheus ve ekibi, onu her iki dünyada yeni koşullarla tanıştırır. Her iki dünyada da, bilinmeyen ve alışılmamış gerçeklikte hayatta kalmak zorundadır.

Neo, şahsında bir nevi 1990’lı yılların sanal gerçekliğe yeni adımını atan ve teknolojiyi tam benimseyememiş “VR göçebesi”³ izleyiciyi temsil eder. Bu izleyici internetten VR’a, sanal olan her şeye yabancıdır. Matrix’te izleyici, Neo ile beraber sanal gerçekliğin imkânlarını öğrenir.

Neo’nun mücadelesi Matrix’in dışına çıkmakla yeni başlamıştır. Matrix’te sanallığa has kuralları aşmanın zihinsel, bedensel eğitimi ve tüm bu süreçlere adaptasyon ile uğraşmaktadır. Kung Fu bilgisi zihnine otomatik olarak yüklendiğinde hemen Morpheus’u yenebileceği yanılgısı, sanal dünyalardaki otomatik işlemlerde bile belli bir beceri gerektiğini gösterir. Neo her iki dünyada acemidir, her konuda daha deneyimlilerin refakatına muhtaçtır. Morpheus’un ona olan inancını taşımak, mürettebatın ilgisi, fiziki dünyanın zorlukları onu bir müddet yıpratır. Üstelik kahinle yaptığı görüşmede farklı bir olasılık ortaya çıkar: belki seçilmiş olan bile değildir. Neo, acemilikleri, her iki dünyaya da ait olamaması ve “seçilmiş olan” rolünün kabulündeki tereddütleriyle bir zoraki kahramandır.

Filmde VR dünyası makinelerin soğuk, akılcı, zalim yaşam biçiminin platformu iken, buna karşılık insanın biyolojik kodu iyilik, dayanışma ve sevgi üzerine kuruludur. Böyle bir ortamda özgür düşünce ve irade yoktur. İnsanlar mutlak bir minimum değere, vücutlarının temel yaşamını sürdürme işlevine indirgenmiş haldedir. Buna karşılık *Matrix* filmi, dış gerçekliğe, “kişinin özgür iradesi” mevhumunu koyar.

Matrix’te Neo kurtarıcı olarak tüm niteliklerini SG evrenine borçludur. Fizik kanunlarını aşabilmesi, kurşunları durdurabilmesi gibi (Zizek, 2014, s. 77). Bütün kilit savaşlar VR ortamında geçer. Dış gerçeklikte Neo sıradan bir savaşçıdan başka bir şey değildir. *Başlat*’ta ise Wade, OASIS içinde herkesin takip ettiği ve hayran olduğu karakterken, dış dünyada daha ergen bir çocuktur. OASIS dışında fiziki dünyada kötü insanlara karşı mücadele etmesi saldırıdan çok kaçmak şeklindedir. O ve arkadaşları rakiplerini alt etmek için sürekli VR evrenine bağlanmaya çalışır. *Matrix*’te Neo da gerçeklik için bütün savaşını ancak sanal gerçeklik ortamında sağlayabilir. Zizek (2014), “Matrix’ten topyekûn çıkarak, mahvedilmiş dünyanın üstünde yaşayan zavallı yaratıklardan farksız olduğumuz şu “gerçek gerçekliğe” girmeye ne oldu?” (s. 77) diye sorar. Kısacası Neo, sanal gerçeklikten kurtulmak için girdiği zorlu mücadelede, sanal gerçeklikle elde ettiği becerileri kullanır. Ancak film Neo’nun kahramanlığını sanal gerçekliğe borçlu olduğunun altını çizmez.

Matrix Reloaded ve *Matrix Revolutions*’ta Neo’nun aslında sistemin bir anormalliği olduğu ve seleflerinin defalarca ortaya çıktığı anlaşılır. İlk filmin sunduğunun aksine, Zion şehri de insan özgürlüğü için güvenli bir sığınak değildir. İlk filmde yaratılan “simülasyondan çık ve savaş” mesajının kendisinin bir simülasyon olduğu ortaya çıkar. Kahin’in başından beri vurguladığı, kişinin kendi kararlarını uygulayabileceği ve bu yolla kendini yaratacağı fikri sistemin yarattığı

3 VR araştırmacısı Steinicke (2016) bu kavramı, *immersive immigrant-immersive natives* şeklinde de kullanmaktadır (s. vii).

bir yanılısamadır. Her ne kadar üçleme, makinelerin yarattığı otomatikleşmeye direnen Neo'nun hikâyesini anlatsa da, son kertede iktidarın yapısı sarsılmaz, mevcut dünya olduğu gibi kalır. Zion kurtarılsa da, ne zamana kadar hayatta kalacağı belli değildir. Makinelerle mücadelenin sonu bitmek bilmez. İnsanın yapabilecekleri sınırlıdır. Özgür irade diye bir şey yoktur. Neo, adaklar adanan bir kahraman mertebesinden sistemin yarattığı bir program seviyesine düşer. Uğruna savaş verilen bir sistemin ajanı sıfatından kurtulmak için en son kendini feda eder. Yapay zekanın yazdığı bir koddan ibaret olmadığını, kendine ait bir iradesi olduğunu ispat etmeye uğraşır. Film, ilk önce yapay zekaya ve sanal gerçekliğe karşı çıkılabileceğini, simülasyonun insanı kısıtlayan yapısına karşı insanın özgür iradesini kullanabileceğini söyler. Sonra ise bunun imkânsızlığını gösterir. Bu durum *Başlat* filminde sanal gerçeklikte başlayan, fiziki dünyaya sıçrayan ve başarıya ulaşan mücadelenin tam zıttı bir durumdur.

Matrix filmi “kendini gerçekleştirme” perspektifinden ele alındığında, sanal gerçeklikte elde edilen benlik algısının Neo'yu dönüştürdüğünü görmek mümkündür. Ancak filmde bu konuda VR sistemine bir olumluluk atfedilmemektedir. Film aksine sanal gerçekliğe karşı, sanal gerçekliğin olanaklarıyla mücadeleyi anlatmaktadır. Neo'nun kişiliğindeki değişim, tamamen VR dünyasının etkileriyle olmasına rağmen, dış gerçekliğe çıkması sayesinde gerçekleşmiş olarak sunulmaktadır. Sanal benliğin fiziki dünyaya etkisi araştırıldığında ise durum karmaşıklaşmaktadır. “Neo'nun sanal dünyada edindiği benlik dış dünyada onu farklı biri yapmıştır” diyebileceksen, dış diye bir yerin olmadığı ortaya çıkmaktadır. Neo'yu önce kahraman sonra bir anomali yapmasıyla, ona önce özgür irade verip son noktada sistemi değiştiremeyen bir direnişçi olarak sunmasıyla, ister simülasyonda kalsın ister dışına çıksın insanı sistem karşısında etkisiz halde göstermesiyle, benlik ve VR ilişkisi bakımından *Matrix* filmi kötümserdir.

Başlat filminde Wade ve arkadaşlarının oyuncu kimlikleri ile gerçek hayattaki varoluşları, konumları arasında farklılıklar bulunur. Oklahoma'yı çevreleyen yığınlarda yaşayan 18 yaşında fakir bir yetim olan Wade, avatari Parzival ile fiziki görünüş, cinsiyet, ırk gibi özellikler bakımından çok ciddi bir fark göstermez ama sosyal açıdan fiziki dünyadaki içe kapanıklığı ile tam tersi bir kahramanlık durumu söz konusudur. Wade'in OASIS'te yıllarca yediği içtiği ayrı gitmeyen ama gerçek dünyada işler çok sertleşinceye kadar hiç tanışmamış olduğu en yakın arkadaşı Aech, gerçekte Afro Amerikalı bir genç kadındır. Film karakterlerin gerçek hayattaki var oluşları ve sanal dünyadaki kimlikleri birbirinden oldukça farklılık gösterir. Genellikle sıradan hayatın sınırlılıklarından kurtulmak, zayıflık olarak gördükleri özelliklerini saklamak eğiliminde olmuşlardır. Oyunların hetero-beyaz-erkek dünyasında ezilmemek, saygı görmek, sosyal güç ve statü kazanmak için içinde buldukları cinsiyet, ırk ve yaş kategorilerinde değişikliğe gitmiştir. Bu durum, sanal dünyalarda gerçekte kim olduğunu gizleme konusundan farklıdır, kimlik ve güç yapılarını yeniden yazmak için sanal gerçekliğin nasıl bir potansiyel taşıdığını göstermektedir. Böyle bir dünyada “doğru” kimliği başarıyla uygulayarak, başkaları için kabul gören özneler olmak, fiziki dünyadaki eşitsizliği daha da pekiştiren bir durum yaratabilir, sanalı fiziki dünyanın kurallarının geçerli olduğu bir mecra haline getirebilir. Tam tersi bir durum olarak VR ortamlarında “daha az makbul” rollere bürünmenin kullanıcıların bu kategorilere dair empati yeteneğini arttırma potansiyeli de söz konusudur. VR kullanımı yaygınlaştıkça etkileri de ortaya çıkacaktır. OASIS evreni bu çelişkileri içinde barındırır.

Hem hetero beyaz erkek dünyasını egemen kılar, hem de fiziki dünyanın ağırlığı altında ezilmiş genç insanları birer kahraman yapar. Wade ve arkadaşlarının oluşturduğu oldukça genç bir topluluk olan “High Five” grubu, sanal dünyada kazandıkları özgüven sayesinde gerçek hayatın acımasızlığıyla mücadele edecekleri gücü bulabilmiştir.

Sonuç

Kullanıcıyı var olduğu ortamdan ayırarak başka bir gerçekliğin içine daldıran VR teknolojisi, harekete bağlı sürekli güncellenen yapısıyla oldukça inandırıcı görsel ve işitsel bir dünya sağlamaktadır. İnternet kullanımının bu derece yaygın olmasının, VR’ın benimsenmesinde önemli bir faktör olacağı açıktır. VR teknolojisi ucuzlayıp yaygınlaştıkça, insanlar bilgisayarlar, mobil cihazlar, çeşitli sanal platformlar ve avatarlar aracılığıyla birbirleriyle daha çok sanal ortamdan iletişim kuracaklardır. Bununla birlikte tatmin edici kalitede VR uygulamalarını oluşturmak, karmaşık bir görev olmaya devam etmektedir, çünkü etkileşim özelliği insan faktörünü içerir. Bu durum, sıkı zamanlama ve kalite kısıtlamalarına yol açmaktadır. VR teknolojisi böyle bir yazılım sistemi üzerine kuruludur. Gelecekteki hedefleri söz konusu olduğunda da bu karmaşıklığın devam edeceğine dair görüşler bulunmaktadır (Van Dam’dan akt. Gobbetti ve Scateni, 1998, s. 22).

Teknoloji ve VR’ın ilerlemesi insanlara, hem mevcut dünyanın hem de kendi sınırlarını aşma ve kapasiteleri geliştirme imkânı vermektedir. VR, nesnel dünyayı değiştirme potansiyeline sahip bir teknolojidir. VR teknolojisi sadece eğlence aracı değildir; aynı zamanda bilinç, deneyim, gerçeklik gibi kavramlarla ilgili düşünceleri tartışmaya açmaktadır.

VR teknolojisi incelendiğinde temel bir soru ortaya çıkmaktadır: Gerçek nedir? Gerçekliğin doğası nedir? Kurgu bir dünya gerçekliğin değerini azaltır mı? “Fiziki evren mükemmelliğini” “kurgu olan” ile karşılaştırmadan önce, gerçekliğin bir yansıması olarak belirsizlikle dolu olduğunu kanıtlayan “doğal” kavramını sorgulamak gerekir. Gerçeğin ne olduğu ve gerçeğin nasıl anlaşıldığı şeklinde ontolojik ve epistemolojik yaklaşımlar, Antik Yunan’dan beri ortadadır. “Evrenin temeli nedir?”, “Nereden gelip nereye gitmekteyiz?”, “Dünya maddi temeller üzerine mi, düşünce üzerine mi kuruludur?”, “İnsan bedeninde ruh mu, beden mi önceliklidir?” şeklindeki sorular ve *arkhe* arayışı iki bin yıllık fikir tartışmalarının özüdür. 22. yüzyıla doğru ilerlerken, bu konu hala netlik kazanmış değildir.

Gerçeklik belli bir tutarlılığa sahip görünür. Ontolojik “gerçekçi” bakış açısı ve özelinde materyalist bakış, gerçekliğin öznenin dışında var olduğunu ve ondan belirli bir bağımsızlık derecesine sahip olduğunu söyler. Tüm düşünce ve bilim tarihi “gerçeklik” olarak lanse edilen bu “tutarlılığın” mutlak olmaktan çok uzak olduğunu, gerçeklik kavramının kültürel ve ideolojik bakış açılarını içererek epistemolojik, sosyolojik, dilbilimsel olarak göreceli olabileceğini göstermiştir. Ayrıca gerçeği bilme, ele geçirme, buradan güç devşirme meselelerinin ne derece sorunlu olduğu ortadadır; İlerleme geleneği, doğa ve insan üzerinde tahribatlar ve tahakküme yol açmıştır. Aydınlanma düşüncesine ve ilerleme idealine savaş açan postmodern eleştiri, gerçeğin ve doğanın kesinliğini ve köken arayışını topyekün ortadan kaldırmıştır (Haraway, 2006, s. 10). Gerçeklik konusu, sanal gerçeklik kavramı ortaya çıkmadan öncesinden beri göreceli ve tartışmalıdır.

Bilgisayar aracılı alternatif dünya, gitgide “hakikat” ile kurulan bağdan daha önemli hale gelmektedir. Ancak bunda gerçeklik tartışmalarının sanal gerçeklik öncesinde de belirsiz olması, gelecek nesillere aktarılacak, doğru, düzgün, nesnel ve değişmez bir gerçeklik yasası oluşturulamamış olmasının da payı vardır. Belki bu durum Baudrillard’ın (2005) söylediği gibi hayırlıdır; sanalın artan hakimiyeti ve gerçekliğin ölümü, insanları hakikati ele geçirme ve dünyayı bilgiyle yönetme saplantısına karşı koruyacaktır (s. 82).

Gerçeklik kavramının birkaç çeşidi olduğunu kabul etmek mantıklı görünmektedir. Kuantum mekaniğinin ontolojik ve epistemolojik bakış açısına meydan okuması buna bir örnektir. Bu, gerçeklik kavramının ortaya koyduğu genel sorunların çok kısa bir örneğidir, bu konuda asıl mesele VR’ın ‘gerçekliğin’ karşısındaki değeri değil, “sanal gerçekliğin özgüllüğü nedir?” sorusu olmalıdır. Sanal gerçeklik, bilgisayar denilen özel bir makinenin varlığına bağlıdır, o makinenin simülasyonudur. Simülasyon taklitten farklıdır. Bir simülasyon, bir model, bir algoritma gerektirir. Sanal gerçeklik, “gerçeklik” denilen şeyin bir ifadesi, “özel bir gerçeklik” türüdür.

Bilim, dünyanın nasıl çalıştığını anlamaya yardımcı olur. Sanat gerçekliğin ne anlama geldiğini yorumlamaya yardımcı olur. Yani ikisi ortak bilgelige gider (Rheingold, 2014, s. 287). Sanal gerçekliğin geleceğiyle ilgili bu belirsizlik, popüler kültür ürünlerine de yansımaktadır. VR teknolojisinin ortaya çıkışı ile birlikte, gerçek dünyadan ayırt edilemeyen sanal dünyalarda, insanların gerçeklikle kurduğu ilişki, algılardaki yanılsamalar tekrar tekrar konu edilmiştir. İnsan-bilgisayar etkileşiminin bu yeni paradigması, bir sürü yeni sorular sormaya yol açmaktadır. Bu soruların yansımaları Hollywood sinemasında tema taraması yapıldığında ortaya çıkmaktadır: VR sistemleri ilerleyen yıllarda nasıl gelişecek ve bu insanlığı nasıl etkileyecektir? Sanal bir devrim toplumu nasıl dönüştürecektir?

İlk dönem filmleri VR’ın yararları ve potansiyellerinden daha çok, olası tehlikeleri içerir. Kahramanlar “gerçeklikle doğrudan temas” ve “sanal ortamların cazibesi” arasında (mavi ya da kırmızı hap) seçim yapmak zorundadır. Gerçekliği tercih, kahramanca bir eylem olarak sunulmaktadır. Hem bilim kurgu yazarları hem de türün hayranları arasında, sanal ortamda yaşamaya yönelik bağlılığın, kişinin temel insanlığına çok pahalı bir maliyet getirdiği konusunda gayri resmi bir fikir birliği var gibi görünmektedir (Cogburn ve Silcox, 2014, s. 564). Sanal gerçekliğin aldatmaca, halüsinasyon ve hatta akıl hastalığı gibi sunulduğu bu filmlerde kahraman, kontrolü ve dolayısıyla insanlığını kaybeder. Daha yeni tarihli filmler ise, gelecekte yaşamın büyük ya da bir kısmının bilgisayar aracılı gerçekliğin dünyasında geçmeye başlayacağını, sanal göçün veya hibrit yaşantının o kadar kötü bir şey olmadığını tasvir etmektedir.

Çalışmada, inceleme konusu iki filmin gerçeklik anlayışı, “bedensizleşme ve ölümsüzlük”, “zaman ve uzamın ortadan kalkması”, “kendini gerçekleştirme” kriterleri çerçevesinde incelenmiştir. Bu kriterler, sanal evreni fiziki dünyadan ayıran ve tercih ettiren özelliklerdir. Sanal ve fiziki dünya farklarından yola çıkılarak elde edilen gerçeklik algısı *Matrix* ve *Başlat* filmlerinde büyük değişiklik göstermektedir. Bu filmlerin sanal gerçekliği ele alışı, toplumun VR ile ilişkisinin dönemeçlerini göstermektedir.

Matrix filmi, sanal gerçekliğe çok net tavır koyan bir filmidir. Filmin finalinin özeti şudur: *Matrix*’ten çıkış yolu vardır. *Matrix*’in fiziki gerçeklik dünyasına bağlılığı, sanal dünyayı avantajlı

kılan özellikleri de negatif bir biçimde yansıtmaya yol açar. Simülasyonun insanları esir alan kötücül bir cin gibi sunulması, sanal gerçekliğin avantajlarına bile kuşkulu yaklaşımı getirir. Bedensizleşme, insanın kendi bedeni üstünde kontrol yitimidir, kendi vücuduna yabancılaşmadır. VR ile sanal dünyalara bağlanması, fiziki dünyada bedeni saldırılara ve tacizlere açık ve savunmasız hale getirir. Zaman ve uzamın yok olması, sadece yapay zekaya karşı savaşıırken kullanılan araçlardır. Matrix'in hem içinde hem dışında var oluş mücadelesi veren Neo, *Matrix*'te simülasyonu ortadan kaldıracak mesih ilan edilmişken, serinin devam filmlerinde Matrix'in bir koduna indirgenir. Üçlemenin finalinde büyük sistemde hiçbir dönüşümün gerçekleşmemesi nedeniyle, yanılsamadan aslında çıkış olmadığını gösterilerek, Neo tahtından indirilmektedir.

Başlat gerçekliğin çölünden sanal bir vahaya kaçıyı anlatan filmidir. Filmde mahvolmuş bir dünya, bitmiş bir ekonomi manzarasının karşısına, tüm hayatı kaplayacak kadar gelişmiş bir sosyal sanal gerçekliğin cazibesi açıkça ortaya konmuştur. Sanal ve fiziki dünya arasında çok keskin bir fark vardır. OASIS, ütopya olarak kabul edilir. Sanal gerçeklik göz kamaştırıcı ve heyecanlıdır, büyük ölçüde fiziksel gerçekliğin eksikliğini kapatır gibi görünmektedir. Filmin genel havası *Matrix*'teki gibi karanlık ve ürkütücü değildir. Her ne kadar makineler tarafından köleleştirilmemiş olsalar da insanlar oldukça zor koşullarda yaşamaktadır. Buna rağmen hem sanal gerçekliği, hem de geleceği ele alış, umut vericidir. Spielberg, *Matrix*'in karanlık distopyasını, *Başlat*'ta bir masal dünyasına çevirir.

Filmin VR yaklaşımı “verilen” sınırlar içinde kalmayı reddetmekten ibarettir. Wade yoksul bir gecekonduda yalnız bir ergen olmanın sınırlarının dışına VR ile çıkar. Sadece Wade değil, birçok zorlukla mücadele eden, her biri ayrı bir ezilmişlik kategorisinin temsilcisi olan ekip arkadaşları için de siber uzay, bir “olasılıklar evi”dir. *Matrix* sanallığa karşı insanların fiziki gerçeklik için ölümüne savaşını anlatırken, *Başlat* filmi insanların sanal gerçekliğin kurtuluşu için, sanalda büyük savaşını anlatır.

Sanallığa dair yaklaşımda 1990'lardan 2020'lere doğru ilerlerken geline aşama, bombalarla patlatılan sanal gerçeklik laboratuvarlarından, fişleri çekilen, imha edilen avatarlardan, sistemi iki günlüğüne kapatıp mola verme aşamasına geçmiştir. Bu final fiziki gerçeklikten karma gerçekliğe uzanışın resmiyete dökülmesidir. Romanların ve filmlerin son on yılı, sanal gerçeklikle mücadeleden ziyade karma gerçeklik paradigmasıyla uyumlu olarak hibritlere yönelmiştir. Vernor Vinge'in *Synthetic Serendipity* ve *Rainbows End*, William Gibson'un *Spook Country* romanları ile *Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2008), *Avatar* (James Cameron, 2009), *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) ve *Hugo* (Martin Scorsese, 2011) filmleri gibi. Tüm bunlar, hem makine teknolojisinin hem de sanallığın yükümlülüklerini ve potansiyellerini kucaklamaktadır. Bu filmler, sanal alandan kaçarak değil, onunla melezleşerek, gerçekliğin boşluğunu iyileştirmeyi amaçlar (Seegert, 2014).

Kaynakça

- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana satılan ruh*. O. Adanır (Çev.). Ankara: Doğubatı Yayınları.
Bağlı, M. (2011). *Modern bilinç ve mahremiyet*. İstanbul: Yarın Yayınları.
Blascovich J. ve Bailenson J. (2011). *Infinite reality*. U.S.A.: Harper Collins E-Books.
Cevizci, A. (2012). *Felsefe tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.

- Chalmers, D. J. (2016). The virtual and the real. <http://consc.net/02.02.2018> tarihinde <http://consc.net/papers/virtual.pdf> adresinden edinilmiřtir.
- Cogburn, J. ve Silcox, M. (2014). Against brain-in-a-vatism: On the value of virtual reality. *Philosophy & Technology*. 27(4), 561-579.
- Cresweel, J. W. (2016). *Nitel arařtırma yntemleri, beř yaklařıma gre nitel arařtırma ve arařtırma deseni*. M. Btn, S. B. Demir (ev.). Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Descartes, R. (2013). *İlk felsefe zerine meditasyonlar*. A. Yardımlı (ev.). İstanbul: İdea Yayınevi.
- Flanagan, V. (2014). *Technology and identity in young adult fiction, the posthuman subject*. U.K.: Palgrave Macmillan Press.
- Geraci, R. (2010). *Apocalyptic AI, visions of heaven in robotics, artificial intelligence, and virtual reality*. U.S.A: Oxford University Press.
- Gobbetti, E. ve Scateni R. (1998). Virtual reality: Past, present, and future. *Studies in health technology and informatics*. (58), 3-20.
- Grimshaw, M. (2014). (Ed.). *The oxford handbook of virtuality*. U.S.A: Oxford University Press.
- HanerlioĖlu, O. (1985a). *Felsefe ansiklopedisi, 1. cilt*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- HanerlioĖlu, O. (1985b). *Felsefe ansiklopedisi, 2. cilt*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- HanerlioĖlu, O. (1985c). *Felsefe ansiklopedisi, 5. cilt*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu*. O. Akınhay (ev.). İstanbul: Agora KitaplıĖı.
- Heim, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. U.S.A: Oxford University Press.
- Hilav, S. (2016). *Felsefe el kitabı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- İřıklı, ř. ve Kkvardar, M. (2016). *Biliřim devrimi*, Ankara: Birleřik Yayınevi.
- Kennedy, L. (2012). From plato to portal: 3000 years of virtual reality. [www. virtualstudio.tv](http://www.virtualstudio.tv). 10.12.2017 tarihinde <http://www.virtualstudio.tv/blog/post/134-from-plato-to-portal-3000-years-of-virtual-reality> adresinden edinilmiřtir.
- Kornelsen, J. (1991). *Virtual reality? Marshall Mc Luhan and a phenomenological investigation of the construction of virtual worlds*. Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements For the Degree of Master of Arts. Canada: Simon Fraser University.
- Lange, F. A. (1996). *Materyalizmin tarihi ve gnmzdeki anlamının eleřtirisi*. A. Arslan (ev.). İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Lenin, V. I. (2001). *Materyalizm ve ampriokritisizm*. İ. Yarkın (ev.). İstanbul: İnter Yayınları (orijinal baskı tarihi 1909).
- Matrix_(film). *Wikipedia, The Free Encyclopedia* iinde. 06.06.2018 tarihinde [https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_(film)) adresinden edinilmiřtir.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: Extensions of man*. U.S.A: MIT Press.
- Meijsing, M. (2006). Real people and virtual bodies: How disembodied can embodiment be? *Minds & Machines*, 16(4), 443-461.
- Olshin, B. B. (2006). Reality check: The possible detection of simulated environments through observation of selected physical phenomena. *The University of Cape Coast Journal of Philosophy and Culture*, 3(2), 86-108.
- Politzer, G. (1997). *Felsefenin temel ilkeleri*. M. Erdost (ev.). İstanbul: Sol Yayınları.
- Platon. (2001). *Devlet*. F. Akderin (ev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Ready Player One. www.imdb.com. 11.07.2018 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt1677720/> adresinden edinilmiřtir.

- Rheingold, H. (2014). Quality, innovation, and the virtual world art, mind, technology. Ben Delaney (Ed.), *Sex, drugs and tessellation: The truth about virtual reality* içinde (s. 285-290). U.S.A: CyberEdge Journal.
- Sabah Ş. (2017). Ben, kendim ve avatarım: Sanallık ve gerçeklik arasında tüketim, sahip olunanlar ve kişisel benlik. *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*. 9(1), 117-154.
- Seegert, A. (2014). Desert of the real, Oasis of the virtual: Technostalgic pastoral in a rebours and Ready Player One. <https://www.academia.edu>. 11.08.2018 tarihinde https://www.academia.edu/9332745/Desert_of_the_Real_Oasis_of_the_Virtual_Technostalgic_Pastoral_in_%C3%80_Rebours_and_Ready_Player_One adresinden edinilmiştir.
- Steinicke, F. (2016). *Being really virtual, immersive natives and the future of virtual reality*, Germany: Springer International Publishing.
- Thalman, N. M. (1994). *Artificial life and virtual reality*. England: John Wiley & Son's Ltd.
- Timisi, N. (2003). *Yeni iletişim teknolojileri ve demokrasi*. Ankara: Dost Yayınları.
- Timpanaro, S. (1997). Materyalizm üzerine düşünceler. A. Ertuğrul (Çev.), *Teori ve Politika* içinde (s. 8-15). İstanbul: Teori ve Politika Dergisi.
- Turkle, S. (1996). Who am we? <https://www.wired.com/> 18.06.2018 tarihinde <https://www.wired.com/1996/01/turkle-2/> adresinden edinilmiştir.
- Weberman, D. (2003). Matrix simülasyonu ve postmodern çağ. *Matrix ve Felsefe* içinde (s. 262-277), M. Sağlam (Çev.). İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Zizek, S. (2014). *Matrix, sapkınlığın iki yüzü*. B. Turan. (Çev.). İstanbul: Encore Yayınları.

Virtual Reality, Transformation of ‘Truth’, and The Subsequent Reflections on Popular Culture*

Ebru AĞAOĞLU ERCAN**

In this study, how an ontological search of mankind changes its shape from the first ages, the effect of science and technology, the effect of the search for truth, on the nature and society are discussed. History of philosophy is based on materialism – idealism, matter – soul / consciousness / duality of mind. This duality constitutes the basic perspective of the article. The primary argument of this study is; The fact that the physical world migrates towards a virtual extension, at this point is a transition from a ”substance-based” world to a mind-centered universe. With virtual reality technologies, consciousness has the power to create a universe of its own.

The subject of the study is virtual reality systems (virtual reality), which stimulate sensory organs, block the outside world, and allow computer creation to be immersed in an interactive world. The virtual reality films considered as a sample have been limited since the 1990s. The subject of films with virtual reality technology (VR), so a certain apparatus that stimulates the nervous system, cabin, glasses and so on. While the body was focused on the physical world with its usage, the films with the characters who traveled to another place with their mind were selected. The films related to the virtual reality are targeted at two films that have achieved high revenue in the box office. The fact that the approach of these films to the virtual reality is very different from each other has been seen in accordance with the purpose of review.

The films selected within the scope of the study were examined by using the qualitative research method within the scope of the research question, searching for the projections of philosophical assumptions. In qualitative research, the transformative / postmodern framework was chosen as the theoretical and interpreting framework that revealed these philosophical assumptions. According to Cresweel (2016), the postmodern perspective is based on the change in thinking paths, while the “basic principle of the transformer’s framework is that knowledge is not neutral and reflects

* This article is based on phd thesis of Ebru Ağaoğlu Ercan, which is entitled “Virtual Reality, Transformation of ‘Truth’, and The Subsequent Reflections on Popular Culture”.

** Assistant Professor, Nişantaşı University, Department of Photography and Videography, İstanbul, Turkey, E-Mail: ebru.agaoglu@nisantasi.edu.tr.

power and social relations in society” (p.25). The postmodern framework says that the narrative or universal structures related to the origin of reality must be discussed together with the impact of information technologies (Cresweel, 2016: pp.25 – 36). The films were analyzed with the perspective of these philosophical assumptions and the content and images were analyzed.

The subject that shaped the sampling in the research is how the reality is handled. From the strategies used in the qualitative research, a “theory-based” sampling type was selected, and the samples corresponding to the hypothesis of the thesis were selected, examined and tested in detail (Cresweel, 2016: p.158). The aim of this sampling is to observe the point where the two-thousand-year debate about the foundation of the universe has reached. As an example of the films that advocated the physical reality of the 90s, the cult film *Matrix* (1995) was selected and *Başlat (Ready Player One)*, (2018) film was examined to represent the approach of the recent years.

Since ancient times humankind has tried to understand the universe and to figure out what is behind the visible world. Where do things in the world come from? What is the truth, how to reach the knowledge of the truth? As a fundamental question of understanding the universe and life, man asks what is the building block of nature and existing ones (Bağlı, 2011: pp. 35, 59). The search for what is happening, what is the basis of the universe, has always been in the process, but this search has always continued. Entire history of thought has built on the approaches to the basis of the universe.

In the first of these approaches, the lasting element in which reality occurs is a spiritual and eternal being from which everything derives from itself. This power, whose name changes from time to time, is not material (Cevizci, 201, p. 25). Just as eternal being represents the truth and center of the universe, the soul is the fundamental and distinctive feature of man. The human is the subject with the soul and the mind, everything against it is the object. In any case, the individual soul will eventually be integrated into the universal soul, the creator of the universe. The human soul is the representative of the universal spirit in nature, and this thought, called idealism, puts the mind at the center of everything (Hançerlioglu, 1985, C. 2, 217; Plato, 2001, pp.35-42).

According to the other approach where the union is explained by the laws of nature, everything in the world is matter. The approach called materialism recognizes nothing but matter. Thought is also a type of matter or a form of matter. Thought is a neural activity of the brain, defined as a physical organ. Matter is the origin of the multiplicity of individual beings in the universe. In the thesis of the materiality of reality, the priority of nature is both a chronological priority (the time between the onset of life on earth and the emergence of man) and the effect of nature on human beings in the present and future (Timpanaro, 1997, p.50). Materialism argues that matter, the universe is independent of supernatural powers and human mind, and that the universe and its laws can be known and that the process of knowledge can be verified in practice in universal life (Hançerlioglu, 1985; Politzer, 2010; Lenin, 2001, p. 63). There is still a conflict between the substance-based approach and the immaterial-based approach. While first trying to explain these questions by observing the environment, as the knowledge and technology in the time increased, the power and diversity of the theories developed to make sense of its environment increased. The development of science and technology has a direct impact on the effort to understand the universe, nature and human. While

the scientific and technological developments in history usually paved the way for material theories, the importance of the concept of virtual today has made the universe a more mind-centered place.

The concept of virtual; It has a wide influence on the relationship with society, culture, technology, body and perceptions. It is an increasingly important concept with the emergence of computers and computer networks (Grimshaw, 2014, p.1). With the development of virtual reality technology, the search for humanity's arche and truth has become even more interesting.

It is the virtual reality technology (VR) that will open up a new field in the discussions of matter, mind, epistemology, reality and virtuality. David Weberman (2003), in his book *The Matrix and Philosophy*, says that the world has undergone a major change between the years 1966 and 1974 as a result of the development of technology and the globalization of capital by crossing borders. The development of television, cable TV, computers, internet and mobile phones has directly and greatly affected the process. All this has changed human experience, emotions and thoughts. This process has made people into skeptical and unbelieving travelers in a world without a real sense of place (p. 262).

The indifference to reality in this uncertainty is reminiscent of the attitude of the ancient Greek sophists. Sophists claimed that everything is constantly changing and that an objective evaluation mechanism cannot be formed because the sensation of these changing objects is noticed from person to person. One can only know phenomena and cannot reach the true knowledge of the object. Sophists who care about sensory experience have given importance to the concept of relativity because sensation and perception are personal. According to them, there is no objective information, there is information specific to the individual, society and culture. (Hilav, 2016, p. 50;Lange, 1996: C.1, 56).

The philosophers who succeeded Sophists waged war against these ideas, especially those of Plato's. Throughout the history of philosophy, the effort to prove that there may be objective knowledge valid for all has continued. However, at this point, there is a similarity between the skeptical travelers of the simulation universe and the attitudes of ancient Greek sophists towards reality (Işıklı and Küçükvardar, 2016, p.131-133).

In the propositions based on skepticism, the question of what is real extends to the suspicion that the entire universe can be a simulation universe. It is not a new idea that the entire universe may be an illusion. Descartes (2013), in the first of the first *Meditations on Philosophy*, put forward a thought experiment in which the entire universe could be the game of a demon. Descartes assumes that an evil demon could use his energy to convince people that there is an outside world (p. 187).

It is impossible to prove the opposite of this mind experiment, which can be considered as the first simulation theory, and to say that the external world as a definite information exists. Inspired by Descartes, Hilary Putnam conducted the same experiment in 1981 under the name, brains in a Vat. These studies, called brains in jars or containers, are thought experiments used by various philosophers and science fiction writers. In this proposition, the evil gin has been replaced by high-tech computers, such as the Matrix movie (Olshin, 2006, p. 87).

How accurate is it to make a comparison between natural and artificial (VR) functioning of perception and to accept the natural as more real? There are objections to this approach in an epistemological and biological manner. Jim Blascovich and Jeremy Bailenson (2011) rejected the perception of the physical world as the only true experience. According to them, perception is a form of knowledge created. Colors, smells and sounds do not have a physical reality. Sensation is produced in the brain, can vary from one person to another and may even be experienced by the same person in different ways from time to time (pp.17-18). At the same time, scientists state that external stimuli that people see, hear, touch, smell and taste are impoverished versions of reality. For example, there is more color in the light spectrum than people can see (such as infrared) and more odor (such as carbon monoxide) than people can hear. In summary, the physical reality that man experiences is already a virtual dimension, and it seems wrong to count the only true experience in physical reality (pp. 266-267).

As a result, non-virtual reality and virtual reality are only two different applications of closely related structures. There may be some differences, but these differences are not sufficient to determine whether anyone is real or more valuable (Chalmers, 2016, p. 28).

Reality appears to have a certain consistency. The ontological realistic point of view and in particular the materialist view point out that reality exists outside the subject and has a certain degree of independence from it. All history of thought and science has shown that what is called reality is far from absolute, that this concept includes cultural and ideological perspectives, and that it can be epistemological, sociological, and linguistic relative. In addition, it is obvious how problematic the issues of knowing and capturing the truth, and obtaining power from it are obvious. The tradition of progress has led to destruction and domination over nature and man. Postmodern criticism, which waged war on the idea of enlightenment and the ideal of progress, completely eliminated the search for the certainty and origin of truth and nature (Haraway, 2006, p.10).

As Baudrillard (2005) pointed out, perhaps this is auspicious; the increasing domination of the virtual and the death of reality will protect people against the obsession of capturing truth and ruling the world with knowledge (p. 82).

With VR technology it has been possible to create virtual worlds that recreate reality. The ground-breaking technology has made it possible to create virtual environments that are convincing enough not only to depict human imagination, but also to fool animals and insects, as demonstrated by studies with cats and cockroaches. Scientists have long understood the benefits of this technology, especially in scenarios where it is impossible to physically recreate potential problems (Kennedy, 2012).

Developments in information and communication technologies lead to a great transformation in the perception of time and space. This new atmosphere, in which the virtuality is expanding, shows that the familiar world has changed. The effects of physical / virtual, natural / fiction distinctions on the mind and society should be evaluated. In the past, real and thought, life and play could be easily separated, but virtual worlds are now challenging this situation. The virtual world, though not material, is now gaining importance in the mainstream culture (Geraci, 2010, p.72). Philosophers

should re-examine their views on issues such as human mind and reality, human and machine relations, and try to understand the effects of human transformation.

McLuhan's "*Gutenberg Galaxy*" (1994) explains how technology changes perception and interaction with the world. In tribal society, the body plays a role in maintaining sensory balance by using all of its senses equally. However, the emergence of the alphabet or radio has created a body condition that makes some of the senses superior and leaves others behind. The icons of the electronic age are computers that are the reflection of the central nervous system. McLuhan describes the person who uses the computer as the person who is outside the skin of his brain and nervous system. Computer is the last stage of human extensions a technological simulation of consciousness (McLuhan, 1994, p. 3).

Virtual reality enthusiasts have adopted this definition and adapted it to VR. Because of the technological structure of VR that addresses all the senses, it is considered as a tool for the return of humanity to tribal roots. Rather than one or more of the senses establishing superiority over others, there is a situation where the whole body is in a central position again without disturbing the balance (Kornelsen, 1991, pp. 15-26).

In addition to the technology that puts the body back into play, VR offers a unique opportunity to get rid of the body completely. VR proposes to change the fundamental relationship between body and mind, the mediator of connection to reality. The body – mind relationship, which is not questioned unless an accident or limb loss, is shocking when the VR environment is entered. In the face of the power of stereo sound systems, the blocking of sensory organs from the outside world, and an alternating world illusion created with monitoring systems constantly updated in the direction of movement, the brain becomes stupid. The physical body to which the brain is involved has disappeared, and the virtual body has come to replace it (Thalmann, 1994, ss.128).

Embodiment in VR is the experiment of brain in a vat. To understand the relationship between body and brain in VR, it is necessary to remember the subject of ghost limb. The phantom limb phenomenon is that people feel their lost limbs still exist (as pain, tingling, bloating, or temperature). This is an example of the functioning of the brain. Phantom limb phenomenon is the realization of virtual bodies in the real world. This is the most concrete state that in terms of cerebral functions, a physical body is not required for embodiment (Meijsing, 2006, ss.445-446).

There is no real birth and no real death in VR. It may be a simulated birth, but no one is really born. It may be simulated death, but nobody really dies. When an avatar is destroyed, it can typically be "reincarnated" within another avatar. Even if this is not the case, one's life will continue elsewhere (Chalmers, 2016, p. 25). At this point, immortality is the biggest trump card of VR.

Virtual space is free from physical obstacles and time constraints. Time has passed to a new dimension as having timelessness adjective (quoted from Benedict, Timisi, 2003, s.154).

Virtual reality can take self-presentation to another level. For the continuous users of such three-dimensional universes, real life is too narrow to allow it to reveal certain aspects of its personality. Therefore, creating an avatar, entering into a virtual mask, is actually an opportunity to express

yourself. Avatars make it possible to create a fluid and multiple identity that can push the limits of a concept (Turkle, 1996).

Studies have shown that the effect of confidence obtained in the virtual world continues in the physical world. For example, having an attractive image in the virtual world increases one's own perception of attraction. The effects of the virtual self are to move into the physical world (Sabah, 2016, p. 120).

However, building VR applications of satisfactory quality remains a complex task. Because the interaction feature includes the human factor. This leads to tight timing and quality constraints. VR technology is based on such a software system. There are views that this complexity will persist when it comes to VR's future goals (quoted by Van Dam, Gobbetti and Scateni, 1998, p. 22). The person who seeks the question of the truth by means of philosophy, expresses his experiences with artistic products. Science helps to understand how the world works. Art helps to interpret what reality means. So the two go to common wisdom (Rheingold, 2014, p. 287). Cinema is the area where social changes are most reflected. In order to address the social implications of the search for truth in the universe of virtual reality, popular cinema products were examined as a sample. The problem of the article is, to show that the reflection of truth in popular cinema products has turned into a tendency to escape from the truth. In other words, computer-mediated facts create an alternative and parallel world to the physical world, and this situation has begun to reflect on the works of cinema. By eliminating the formal and hierarchical structure of the physical world, new communication technologies, which offer an unrestricted freedom of expression, are increasingly dominating the sci-fi worlds.

The religions' acceptance of the soul as the center of the self and ignoring the body, the soul – body duality, the transfer of consciousness to cyber space with the help of technology, transhumanist thoughts such as transcending the limits of the human body influenced cyberpunk literature and science fiction works. The idea that the body limits the mind (Flanagan, 2014, p. 102) is emphasized in the film *Ready Player One*.

Early films include potential hazards rather than the benefits and potentials of VR. Heroes must choose between direct contact with reality and the charm of virtual environments (blue and red pill). Choosing reality, it is presented as a heroic action. There seems to be an unofficial consensus among science fiction writers and fans of the genre that commitment to living in the virtual environment brings a very expensive cost to one's basic humanity (Cogburn and Silcox, 2014, p. 564).

The last decade of novels and films has focused on mixed reality rather than combating virtual reality (Vernor Vinge's "Synthetic serendipity" and "Rainbows End", William Gibson's "Spook Country", "Sleep Dealer", "Avatar", "Wall-E" and "Hugo"). All these embrace the obligations and potentials of both machine technology and virtuality. These films are not intended to escape from the virtual space, but to hybridize with it to improve the void of reality (Seegert, 2014).

Keywords: Reality, Virtual Reality, Arche, Technology, Consciousness.