

Antik Mağaradan Sanal Mağaraya: Metaverse

From Ancient Cave to Virtual Cave: Metaverse

ERGÜN AVCI 

Pamukkale University

Received: 25.08.2022 | Accepted: 24.12.2022

Abstract: As much as reality itself, its reflections and appearances have taken a significant place in philosophical discussions. While Plato's Allegory of the Cave is one of the first of these discussions, the philosophy of the virtual shows the final state of these discussions today. The virtual cave is the modern-day version of Plato's cave. Appearances in Plato's cave have their own mode of existence, and likewise, virtual objects in the virtual cave have their own mode of existence. There are many philosophical similarities between the ancient cave and the virtual cave. So much so that, according to the first, the shadows in the cave are a different view of reality, while according to the second, the virtual images in the virtual cave are another view of reality. The philosophy of the ancient cave and virtual cave essentially point to the debates about what the nature of reality is. The ontological and epistemic dimensions of appearance and virtual image lead us to the discussion about the nature and whatness of reality. The most common and advanced virtual cave today is the metaverse. Metaverse consists of virtual communities that combine the reality of the physical world with the reality of the virtual world and are open to all kinds of manipulations.

Keywords: Allegory of the cave, ancient cave, virtual cave, reality, appearance, metaverse.



Giriş

Antik Çağ'dan günümüze kadar uzanan felsefi tartışmalara bakıldığında önemli konuların başında gerçekliğe yönelik tartışmalar yer almaktadır (Machan, 2011, s. 2). Gerçekliğin neliği, özü, niteliği ve onun doğasına yönelik felsefi tutumlar birçok farklı forma bürünmüştür (Rescher, 2011, s. 11). Fakat her ne kadar farklı biçimlerde olsa da tartışmanın özü aynıdır. Görünüş ve gerçeklik arasındaki ilişki bu tartışmaların merkezini oluşturmaktadır. Günümüz dünyasına etkisi bakımından bu konuyu Antik dönemde detaylı bir şekilde Mağara Alegorisine dair diyalogunda Platon'un ortaya koyduğu görülmektedir (Platon, 514a-517d; LaValle, 2016, s. 5). Platon'a göre bu alegoride tüm yaşamını bir mağarada zincirlenmiş olarak geçiren insanlar hayatlarını duvardaki gölgelere bakarak sürdürmektedirler; dolayısıyla onlar için gerçeklik, yalnızca duvara yansıyan görünüşlerden başka bir şey değildir. Görünüş ve gerçekliğin farklı perspektiflerinin ortaya konduğu bu antik mağara, gerçekliğin anlamına yönelik ilk laboratuvar olması bakımından ve ayrıca günümüzdeki sanal mağaraları anlamak ve anlamlandırmak için önemli bir temel teşkil etmektedir. Geoffrey Alan Rhodes'in (2015) da ifade ettiği gibi insanoğlu tablet ve bilgisayarlara gömülerek kendi mağaralarından kurtulmuş değil, aksine yeni modern sanal mağaralara hapsolmaktadırlar. Bu bakımdan tıpkı antik mağarada olduğu gibi sanal mağarada da gerçekliği gölgeleyen görünüşün tüm yansımaları felsefenin ele alması gereken önemli bir problem olmuştur. Her geçen gün sayısı ve çeşitliliği daha da artan sanal mağaralar, yeni görünüş ve biçimleri ortaya koymaktadır. Antik mağaranın soluk, renksiz görünüşleri yerini sanal mağaraların renkli ve sanal görünüşlerine bırakır. Fakat her ne kadar görünüşler çeşitlenip yeni biçimlere bürünebilse de gerçeklik ile arasındaki ilişki hep aynıdır. Öyle ki Kant'ın da vardığı sonuca paralel olarak görünüş ve gerçekliğin farklı varoluş biçimleri vardır; biri salt fenomenlerden oluşurken diğeri kendinde şeylerden meydana gelir (Kant, B 69- 72).

Diğer taraftan tıpkı görünüşlerin olduğu gibi sanalın da kendi varoluş biçimi vardır (Heim, 1998, s. 138; Stanovsky, 2004, s. 172). Sanal mağara konusu detaylıca incelendiğinde bu varoluş biçimi kendini göstermektedir. Özellikle teknolojinin gelişiminin ardından sanal dünyaların farklı biçimlerinin ortaya çıkması, sanalın varoluşu üzerinde önemli ölçüde etki oluşturmuştur. Yirminci yüzyılın sonlarında Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR)



üzerine yapılan çalışmalar ve yirmi birinci yüzyılda Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR) tabanlı yeni sanal dünyaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu çalışmalar etrafında şekillenen sanal mağaraların, gündelik hayatın içinde antik mağaranın evrilerek yeni bir forma büründüğü görülmektedir. Platon'un mağarası artık bir düşünce deneyi ya da kurgu olmaktan çıkmış ve günümüz dünyasının bir parçası haline gelmiştir. Farklı isimlerle anılan sanal mağaraların günümüzdeki en yaygın ve gelişmiş olanı ise *metaverse*dir. Öyle ki bazılarına göre "Metaverse yeni bir paradigmadır." (Mystakidis, 2022, s. 486). Sanal mağaralar yerine göre sanal alanları, sanal dünyaları ve sanal evrenleri temsil etmekte; aynı şekilde metaverseler de kendi içerisinde birçok çeşitliliği barındıran bu sanal evrenlere karşılık gelmektedir.

1. Antik Mağara

Günümüzdeki sanal alanlara yönelik çalışmalar her ne kadar yeni konularmış gibi görünse de aslında arkasındaki felsefi düşünce çok eskilere dayanmaktadır, özellikle antik dönemde kendini göstermiş olan Platonik gerçeklik anlayışı bu alandaki kültürel geleneğin temellerindedir (Berezin, 1994, s. 304). Görünüşlerin dünyasından gerçekliğin dünyasına tırmanma ve görünüşlere yeniden dönüş şeklinde nitelendirilen mağara benzetmesiyle Platon'un burada gerçekliğin doğasına yönelik felsefi açıklama yaptığı görülür. Özünde Platonik gerçeklik idealar öğretisine dayanmaktadır; idealar gerçekliğin kendisi ve özüdür. Görünüşler ise, yani duyularımızla algılanan fiziksel nesnelere, aslında birer gölgedir; ideaların soluk, küçültülmüş veya çarpıtılmış kopyalarıdır. Söz konusu gerçeklik duyularla kazanılan tek tikellerin görünüşleri değil, bu görünüşlerin ait olduğu özler olan idealardır ve onlara ulaşabilmemiz için aklın rehberliğine ihtiyacımız vardır. Bu bakımdan Platon'a göre bizi gerçekliğe götüren yol, duyulardan ziyade aklın sorgulayarak ulaştığı bir felsefi çabayla kendisini göstermektedir. Onun bu konudaki düşüncelerini ve sanala temel teşkil eden fikirlerini en sade biçimde mağara benzetmesinde görebiliriz. Öyleyse, mağara benzetmesini derin hatlarıyla ele alalım.

İlk olarak Platon'un *Devlet* adlı eserinin yedinci kitabında, Sokrates ve Glaukon arasında geçen diyaloga yer verdiği görülür. Bu diyalog Sokrates'in



Glaukon'a bir mağara hayal etmesini ve zihninde canlandırmasını istemesiyle başlar. Mağara yerin altındadır ve mağaranın girişi, karşısındaki mağara duvarı kadar geniştir. Uzaktan bir ışık mağaranın girişinden içeriye vururken karşıdaki duvara çeşitli nesnelerin gölgeleri düşmektedir. Mağaranın içerisinde ise çocukluklarından beri boyunlarından ve bacaklarından zincirlenmiş insanlar yer alır, bu insanlar sağa sola dönemediklerinden dolayı görebildikleri tek yer karşıdaki mağara duvarına yansıyan gölgelerdir. Duydukları sesler de dışarıdan gelen seslerin mağarada dönüştüğü yankılardır. Kendilerini bildiklerinden beri bu halde yaşamakta, ışığa sırtını gölgelere ise yüzünü dönmektedirler (Platon, 514a-b). Aslında Platon burada gerçekliği gölgeleyen temel unsurların sınırını çizmektedir. Bu unsurların başında, çocukluğumuzdan beri içinde bulunduğumuz çevre ve görüp duyduklarımız yer almaktadır. Ve bunlar bizim dogmatik¹ inançlarımızı oluştururlar. Gerçekliğe dair bakış açımızı büyük oranda bunlar belirlemektedir. Çoğu zaman gerçekliğe sırtımızı döneriz, düşüncelerimiz zincirlere vurulmuştur ve böylece bize dayatılan unsurları, ilkeleri gerçekliğin kendisi olarak görürüz. Bu noktayı daha iyi anlayabilmemiz için Platon'un burada bazı araç gereçlerin, nesnelerin ya da çeşitli sanat eserlerinin gölgesinden bahsettiğini görebiliriz. Ona göre ışığın önünden geçen insanların elindeki bu çeşitli nesnelere mağara duvarına yansımakta ve her nesnenin kendine ait gölgesi duvarda kendini göstermektedir. Mağaradaki insanlar duvardaki bu gölgeleri görürlerken dışarıdan gelen seslerin de duvardaki bu gölgelerden geldiğini düşünmektedirler (Platon, 514e- 515b). Söz konusu Platon'un burada aktarmaya çalıştığı ana düşünce, zincirli insanların gördüğü ve duyduğu şeylerin inandıkları gerçekliklere dönüşmesidir. Mağaradaki insanlar için asıl gerçeklik zamanla dogmatikleşen bu inançtan, duvarda görüp işittikleri görünüşlerden, başka bir şey değildir. Onların ne dışardaki nesnelere ve insanlardan ne de duvara gölge veren ışıktan haberleri vardır. Gerçekliği hiçbir şekilde yankı ve gölgelerden ayırmak istemezler, çünkü yıllardır edindikleri deneyim sonucunda buna tam olarak inanmışlardır. Mahkumlar için gerçekliğin doğası mağara duvarına hapsolmuştur.

Fakat Platon'un ikinci aşamada değindiği nokta gerçekliğin doğasını

¹ Dogmatik inanç sorgulamaya, araştırmaya gerek duymadan kabul ettiği gerçekliği doğrudan ve körü körüne savunan dayatmacı ve buyurganca bir davranış formuna karşılık gelmektedir. Dogmatik kavramının etimolojisi ve felsefi kullanımları hakkında detaylı bilgi için bkz. (Dedeoğlu, 2017, s. 804).



bu hapsediği yerden kurtarmak ve onu ait olduđu kendi doğasına teslim etmek için önemli bir adımdır. Bu aşamada Platon'un gerçekliğe yönelik karşıt inançtan bahsettiği görülür. Dogmatik inancın kırılması için kişinin karşıt inançla yüzleşmesi gerekmektedir. Platon zincirlerinden kurtulan (ya da kurtarılan) bir kişinin durumunu anlatarak bu problemi çözümlenmeye çalışır. Ve ona göre mağaranın karanlığına alışan bir kişi ışığın etkisiyle ilk olarak etrafındaki nesnelere görmekte zorlanacaktır, öyle ki onları görmeye başladığında gördükleri onu bir bunalıma sokacaktır. İlk nesnelere değil daha önceki gördüklerini yani gölgeleri gerçek olarak kabul etmeye devam eder (Platon, 515d). Çünkü inandığı gerçeklik her ne kadar sarsılmış olsa da, Thomas Kuhn'un da vurguladığı gibi, kendisini bunalıma getiren paradigmayı terk etmek istemez (1995, s. 106). Karşıt inançla karşılaşmak kişinin dogmatik inancından doğrudan vazgeçmesi için ilk etapta beklenen bir şey değildir, bu aşamada gerçekliğe yönelik naif bir inanç gerçekleşir. Bu inanç dogmatik inanca göre daha kırılmalıdır; fakat yine de sofistike inanca göre daha katıdır.²

Söz konusu Platon'un üçüncü aşamada değindiği nokta, zincirlerinden kurtulan kişinin duvardaki gölgelerin ışıktan kaynaklanan bir yansıma olduğunu anladığında gerçekliğe bakışı değişmektedir. Dahası mağaradan dışarı çıktığında gördüğü tüm şeylerin ilk nedeninin, gerçekliğin asıl kaynağının güneş olduğunu kavrar; çünkü bu aşamada gerçekliğe yönelik sofistike bir inanca sahip olur. Platon'un bu pasajına göre bu aşamada dikkat edilmesi gereken asıl yer, gerçekliğin kavranmasında kendini gösteren sofistike inançtır. Öyle ki sofistike inancı kazanmış bir kişi gerçeklik ve görünüş arasındaki farkı bilir, görünüşlerin ve gerçekliğin kendi doğası arasındaki ayrımı yapabilir. Bu sayede duyularla elde edilen görünüşler akılla kavranan bir gerçekliğe yerini bırakır. Sofistike inanç gerçekliği kavramak için edilmemesi gereken bir inançtır, dogmatik ve naif inancın aksine eleştireldir ve dar kalıplara kendini hapsedmez. Gerçeklik karşısında ise naif inancın tersine sofistike inanç nitelik bakımından daha güçlüdür, dahası sofistike inancı edinmiş bir kişi herhangi bir ikiliğe düşmeden kendi seçimini daha kararlı bir şekilde yapabilir (Schommer, 1990).

Bütün bu aşamaların sonucunda, mağara benzetmesinde, gerçekliğe ve

² Naif inanç ve sofistike inanç hakkında detaylı bilgi için Schommer'in (1990) *Effects Of Beliefs About The Nature Of Knowledge On Comprehension* adlı çalışmasına bakınız.



görünüşe yönelik farklı epistemik inançların ortaya çıkabileceği ve bu inanç türleri arasında gerçekliğin kavranması için belli bir yolun kat edilmesi gerektiği kanısına varılabilir. Öyle ki elde edilen bu kanı gerçeklik ve sanal arasındaki ilişkiyi daha iyi özümseyebilmemiz açısından yararlı nedenler sunmaktadır. Fakat yine de bu antik mağara düşüncesinden çıkarılabilecek temel sonuç, duyularımızın ve sofistike olmayan inançlarımızın gerçekliğin kendi doğasını çürüttüğü ve gerçekliğin doğasına ulaşabilmemiz için önümüzde perde oluşturduğu gerçeğidir (Rescher, 2011, s. 11). Söz konusu gerçekliğin kendi varoluş biçimleri olduğu gibi görünüşlerin de kendi varoluş biçimleri vardır ve bu yüzden görünüşler alanında sahip olunan inançlar gerçekliği elde etmedeki sofistike inancı her durumda engellemeye çalışabilir (Kant, B 69- 72; Qvortrup, 2002, s. 15). Sofistike inancı kazanmış biri gerçekliğin kendi doğasını da kavrar; ne var ki olumlu tüm yönlerine rağmen sofistike inanca ulaşabilmek kolay bir süreç değildir.

Öyle ki Michael Heim'in de belirttiği gibi günlük hayatın hapisanesine kendini mahkûm etmiş insanlar, ten zindanındaki duvarlara yansıtılan geçici, gölgeli yansımaları sevmeye çok tez alışırlar. Çünkü ona göre bu yaşam oldukça kolay ve zahmetsizdir. Bedenine hapsolmuş bir hayatı ve günlük zevkleri gerçekliğin kendisi olarak görürler ve onlara göre duysal nesnelere en yüksek ve en değerli gerçekliklerdir. Gerçekliğin kendisi tamamen fizikseldir ve bu fiziksel görünüm mahkumların ayaklarına prangalar vurur. Doğal olarak bu prangalar mahkumların sadece bedenlerini değil inançlarını da esir almıştır ve onların gerçekliğe dair inançları dogmatik inanç olmaktan öteye gidemez. Bu yüzden oldukça zor ve zahmetli olan sofistike inanca erişmek onlar için mümkün değildir (Heim, 1994, ss. 87-88). Ancak filozof olan bir kişi böyle bir inanca ulaşabilir. Filozof yalnızca duvardaki gölgeleri gözlemlemek yerine gerçekliğin gerçek doğasını görmek için mağaradan kurtulan ve görünüş ile gerçeklik arasındaki ayrımı gören kişidir (LaValle, 2016, s. 5). Fiziksel prangalarından kurtulmayı başaran filozof, Heim'in ifadesiyle gerçek şeylerin şok edici netlikteki görünüşünün tadını çıkardığı aktif düşünce alanına yükselir; böylece şeyleri sadece fiziksel gözle değil, aklıyla da görüp kavrar. Şeyleri zihinsel mantık yoluyla aktif olarak işleyerek gerçekliğin bilgisini elde etmeyi hedefler (Heim, 1994, s. 88).

Ayrıca sofistike inanca ulaşmış bir filozofun dikkate değer en önemli yanı, gerçekliğin farkına vardıktan sonra tekrar mağaraya kendi rızasıyla



dönmesidir ve bu durum diğer birçok konuda olduğu gibi sanal alanlar için de benzerlik taşımaktadır. Lars Qvortrup bu konuyla ilgili *Cyberspace as Representation of Space Experience: In Defence of a Phenomenological Approach* adlı çalışmasında, “Sanal gerçeklik literatürünün en çok alıntılanan kelimeleri siber-uzay ile ‘rıza’ya dayalı bir halüsinasyon’ olarak tanımlandı; böylece [bu], kökeni Platonik mağara metaforunda olan sanal gerçekliğin düalist bir kavramsallaştırmasına ilham verir, içinde yaşadığımız dünya yalnızca Tanrıların ‘ideal’ dünyasının soluk bir temsilidir.” şeklinde açıklamalarda bulunmuştur (2002, s. 13). Qvortrup’a göre Platon’un mağarası birçok bakımdan sanal mağaraya benzemekte ve özellikle William Gibson’un *Neuromancer* adlı romanında geçen Matrix konusu Platon’un düşüncelerini doğrularken, düalist düşünce yapısıyla her iki dünyanın da kendine ait yasalarının bulunduğu gözlemlenmektedir. Böylelikle ona göre sanal olmayan dünyanın kendine ait doğal yasaları olduğu gibi Matrix’in de kendine ait sanal yasaları vardır. Ancak belirtmek gerekiyor ki Qvortrup’a göre burada dikkat edilmesi gereken noktalardan biri rızaya dayalı halüsinasyon kavramıdır (2002, s. 13). Çünkü antik mağarada dış dünyayı görüp tekrar mağaraya dönen filozofun durumuyla Matrix’teki Neo’nun durumu aynıdır. İlkinde filozof mağaranın karanlığına dönüp yanıltıcı görüşlere katlanmayı seçmek zorunda olduğu gibi ikincisinde de Neo mavi hapı seçerek sanal dünyanın halüsinasyonlarına katlanmak zorundadır. İlkinde mağaraya hapsedilmiş insanlar, gölgeleri gerçek zannederken; ikincisinde de yapay zekaya sahip makineler tarafından zihinleri Matrix’e hapsedilmiş insanlar, ikna edici simüle edilmiş sanal mağarayı gerçek zannetmektedirler (LaValle, 2016, s. 5). Peki nedir bu sanal mağara? Nasıl bir ontolojiye sahiptir? Gerçeği kendinden ayırt edilemeyen sanal şeyler nelerdir? Platon’un mağarasının ontolojisiyle sanal mağaranın ontolojisi ne gibi farklılıklara sahiptir? Ya da sanal mağaraların ontolojik inşası gerçekliğin doğasına ne ölçüde yaklaşabilmektedir? Gerçekliğin doğasını anlayabilmemiz için sanal mağaraların felsefi önemi nedir? Şimdi bu soruları yanıtlayabilmek için sanal mağara konusunu detaylandırmak önemli ölçüde yerinde bir yaklaşım olacaktır.

2. Sanal Mağara

Son yıllarda birçok kuruluş sanal mağaralar tasarlayarak buralarda çeşitli eğlence ve iş olanakları sağlamanın peşindedirler (Bender ve Kuhr,



2018; DeFanti vd., 2010). Oluşturulan bu mağaralarda, şu an içinde bulunduğumuz dünyanın birebir benzerini yaparak gerçekliğini hiçbir şekilde ayırt edemediğimiz bir yaşamın kapılarını bizlere açmaktadırlar. Fakat bu durum, hayatımızı birçok açıdan kolaylaştırmanın yanında, günümüzden asırlar önce yaşamış olan Platon'un mağara benzetmesindeki gibi, bizleri yeni bir mağaraya, sanal mağaraya hapsedebilir. Ve gerçekliğe dair arayışımız yine mağara duvarları arasında sıkışıp kalmaktan başka bir görüntü ortaya koyamaz. Kaldı ki Robert Nozick'in (2006) *Deneyim Makinesi*'nde ifade ettiğine paralel olarak insanların zihinlerini istenilen biçimde yönetmek, onları transforme eden bir transformasyon makinesine bağlamak, onlara sanal mağaralarda prangalar vurmak ne kadar zor olsa gerek? Peki antik mağaradan sanal mağaraya uzanan bu benzerlikte gerçeklik karşısında yine görüşlerin zincirlerine mahkûm olanlar, zincirlerini kırmayı başarabilecek midir? Görülen o ki, şimdilik bu sorulara verilebilecek cevaplar muamma. Fakat yine de bu belirsizliği çözebilmek için sanal mağaraların ne olduğunu detaylıca bilmekte yarar vardır.

Sanal mağara son yıllarda üzerinde önemli çalışmaların yapıldığı CAVE şeklinde nitelendirilen "Cave Automatic Virtual Environment" in kısaltması olarak karşımıza çıkmaktadır.³ İngilizcede 'cave' kelimesi 'mağara'ya karşılık gelirken birçok araştırmacıya göre sanal mağaranın CAVE şeklinde ifade edilmesinin arka planında yatan sebep, Platon'un Mağara Alegorisi'ne atıfta bulunan özyinelemeli bir kısaltma olmasındandır (Furness ve Barfield, 1995, s. 23; Qvortrup, 2002, s. 13; Flynn, 2014, s. 12; Rhodes, 2015, ss. 8-10). Söz konusu CAVE, yeni bir sanal alan arayüzüdür ve bu arayüzün tasarımı duvarlar ve hücrelerle çevrelenmiş bir odadan oluşmaktadır (Cruz-Neira vd., 1992, ss. 62-67; Furness ve Barfield, 1995, s. 4). Bu sanal mağaranın içeriği ise insanların içine girdiğinde görebileceği, algılayabileceği ve etkileşimde bulunabileceği, bilgisayar tarafından oluşturulmuş üç

³ Bu makalede sanal mağara kavramı sadece Cave Automatic Virtual Environment'in kısaltması olan CAVE ile sınırlı değil bu kavramın anlamından uzaklaşmayarak sanal laboratuvar, sanal oda, sanal mekân, sanal çevre vb. gibi anlamlara gelecek şekilde de nitelendirilmiştir. Öyle ki CAVE de genel itibarıyla aynı anlama atıfta bulunur; örneğin bilimsel bulguları geliştirmek için tasarlanmış bir CAVE aslında sanal bir laboratuvar, sanal bir oda, sanal mekân ve içindeki sanal varlıklar için sanal çevredir. Bu temelde sanal mağara da aynı anlamı imlemektedir. Yine de bu kavramlar arasındaki benzerlik ve farklılıklara dair detaylı bilgi için J. H. Söraker'in (2009) *Virtual Entities, Environments, Worlds and Reality Suggested Definitions and Taxonomy* adlı çalışmasına bakınız.



boyutlu yapay bir ortam sunan nesnelere, teknolojiler ve alanlar topluluğundan meydana gelmektedir. Bu alanlar fiziksel dünyada olduğu gibi üç boyutlu sentetik ortamlardır ve bu yüzden her türlü deneyime imkan tanırlar (Furness ve Barfield, 1995, s. 14; Flynn, 2014, s. 13). Yani sanal mağaralarla ilişkili teknolojiler bizim üç boyutlu sanal nesnelere görmemize, duymamıza ve hissetmemize ve bunlarla birlikte sanal mağarayı keşfetmemize olanak tanımaktadırlar (Furness ve Barfield, 1995, s. 4). Bu sanal mağaranın birincil amacı, sanal dünyada mümkün olduğunca sürükleyici bir deneyim sağlamaktır. Öyle ki CAVE biçiminde oluşturulmuş sanal mağaraların arayüzü müdahaleci olmayan, öğrenmesi kolay bir yapıya sahiptir. Özellikle görüş alanı, görme keskinliği ve müdahale eksikliği gibi birçok konuda diğer sanal gerçeklik paradigmalarından üstünlük göstermektedir. Bu ayrılcı özelliği sayesinde sanal mağaraya alınmış bir kişi sanal dünyanın sanal olanaklarını rahatlıkla deneyimleyebilmektedir (Cruz-Neira vd., 1992, s. 71).

Şimdi bu anlam çerçevesi temelinde kısaca ifadelendirmek gerekirse, sanal mağara bilgisayar modelinin veya veri tabanının temsili olarak sanal mağaradaki sanal öznenin etkileşimli bir şekilde deneyim elde edebileceği ortama karşılık gelmektedir. Bu ortamda sanal özne sanal görüntüler elde eder. Öyle ki bu sanal görüntüler sanal özneye üç boyutlu uzaydan geliyor gibi 'duyusal end-organlara' iletilen görsel, işitsel, dokunsal, koku ve tat gibi kinestetik uyarılar sağlamaktadır. Sanal mağaradaki öznenin tüm bu duyu organlarını harekete geçiren kinestetik uyarılar bilgisayar tarafından oluşturulur. Matematik ve fizik temelli çeşitli sayısal kodlarla inşa edilen bu çeşitli duyusal girdi kaynakları sanal mağaranın deneyimlenebilir bir ortam olmasına imkân vermekte ve sayıları görüntülere dönüştürmektedir. Böylece sanal mağara matematik ve fiziğin gücüyle oluşturulmuş yeni bir dünyadır, şeklinde yorumlanabilir (Furness ve Barfield, 1995, s. 4).

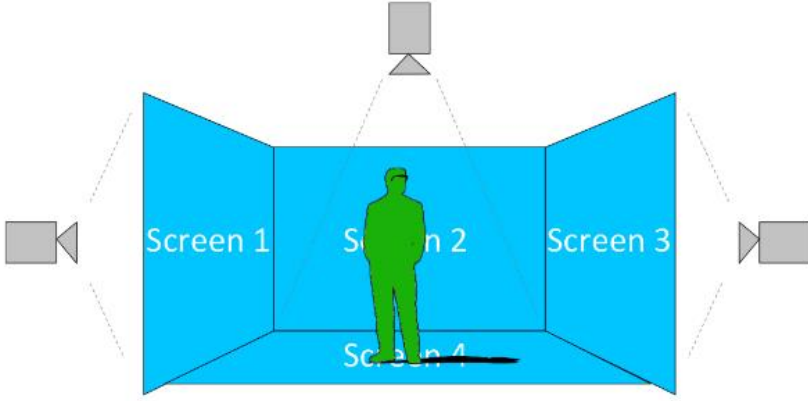
Sanal mağaraların doğuşunda ve gelişmesinde Carl Flynn'a göre birçok ismin katkısı olmuştur. 1960'larda başlayan bu süreç özellikle 90'lara geldiğinde sanal mağaralar için önemli bir başlangıç yapılırdı. Öyle ki 1992'de Chicago'daki Illinois Üniversitesi'nin EVL araştırma laboratuvarından Carolina Cruz-Neira, Daniel Sandin ve Thomas DeFanti, dünyanın üç boyutlu ve etkileşimli ilk sanal mağarasını (CAVE'sini) yaratmışlardır. Tipik bir sanal mağaradır, *An Open Source Framework for CAVE Automatic Virtual Environments* adlı çalışmasında Flynn'ın aktardığı üzere, Şekil 1'de görüldüğü gibi



bu sanal mağara, tamamlanmamış bir küp oluşturmak için kullanıcının etrafına yerleştirilmiş dört büyük ekrandan oluşur (Flynn, 2014, s. 12; Qvortrup, 2002, s. 12).

Şekil 1: Standart bir 4 duvarlı CAVE konfigürasyonu (Flynn, 2014, s. 12).

Flynn'ın ifade ettiği üzere bu mağarada stereoskopik projektörler, kul-



lanıcıya stereografik görüntüler sunar ve kullanıcı bunları doğru görebilmek için üç boyutlu gözlük takar. Etkileşim; eldiven, değnek veya joystick tipi kontrolörlerin kullanımıyla gerçekleşir ve kafa izlemenin kullanılmasıyla sanal mağaraya girme algısı iyileştirilir. Çeşitli yönlü kaynaklardan ses sağlamak için mağaranın etrafına birden fazla hoparlör de yerleştirilmiştir (Cruz-Neira ve diğerleri, 1992, s. 67; Flynn, 2014, s. 12; Bender ve Kuhr, 2018, s. 6; Vasconcelos vd., 2019, s. 134). Taktığı gözlükle sanal dünyaya giren kullanıcı esasında sanal mağara içinde hareket etmektedir. Fakat sanal dünyadaki sanal bedeni sayesinde belli bir zaman geçtikten sonra sanal dünyanın dışındaki bedenini unutan kullanıcı kendini sanal dünyanın gerçekliğine kaptırır. Burada sanal bedeni sayesinde gözlemlerde bulunur ve deneyim elde eder (Qvortrup, 2002, ss. 11-12). Kısacası sanal mağaraya giren bir kişi elde ettiği deneyim sonucunda görüntüler ile gerçek arasında ayırım yapmakta zorlanmaktadır. Duyusal bakımdan bu farkı gözetebilmek oldukça güçtür (Schnieder, 1995, s. 112).

Benzer biçimde sanal mağaraların geldiği konum itibariyle Philip Brey de sanal ve gerçek arasında ayırım yapmanın zor olduğunu aktarmaktadır.

Diğer varlıkların yanında ona göre özellikle kurumsal varlıkların çoğu gerçek olarak var olduğu gibi sanal olarak da vardır; örneğin para, banka, okul vs. gibi varlıklar. Bu doğrultuda bir varlık fiziksel olarak gerçekliğe sahipse, sanal olarak da gerçekliğe sahip olabilir. Sosyal, kültürel, dini veya ekonomik olsun kurumlarımızın ya da kurumsal uygulamalarımızın çoğu ona göre sanal biçimde var olabilmektedir. Bu durum birçok sanal varlığın fiziksel muadilleri kadar gerçek olabileceği sonucunu ortaya koymaktadır. Bundan dolayı Brey'e göre sanallık ve gerçeklik birbirinin zıttı değildir, bunlar arasında ontolojik olduğu kadar epistemolojik olarak da ayırım yapmak güçtür ve kafa karıştırıcı bir problemdir (Brey, 2003, ss. 276-77, 2008, s. 6).

Diğer yandan Ralph Schnieder sanal mağaraya giren bir kişi her ne kadar sanal ve gerçek arasındaki ayrımı yapmakta güçlük çekse de burada gerçek anlamda bir etkileşim ve varlık gösteremediğini vurgulamaktadır. Çünkü ona göre sanal mağaradaki bir özne sadece kendisine biçilen rolü oynar. Schnieder düşünce deneyi ile konuyu açıklamaya çalışır ve ona göre sanal özne gerçek anlamda kendi varlığının farkında değildir ve gerçek anlamda bir etkileşim içerisinde bulunmamaktadır. Sanal mağara hangi amaç ve plan doğrultusunda inşa edilmişse sanal özne de o amaç doğrultusunda kendisine biçilen rolü oynamaktadır (Schnieder, 1995, ss. 113-114). Kısacası antik mağaradaki mahkumlar gibi herkes kendisine biçilen rolü oynar, sanal görevi neyse ona bağlı kalır.

Öte yandan önceki başlıkta değinildiği gibi burada da konu inanç bağlamında değerlendirilecek olursa, epistemik inancın üç türü sanal mağarada da kendini göstermektedir. Şöyle ki Chalmers'ın ifade ettiği gibi, "Özellikle, birisi sanal gerçeklik olduğunu bilmeden sanal bir gerçekliğe konursa, muhtemelen fiziksel uzayda sanal olmayan nesnelere etkileşime girdiğine inanacaktır." (2017, s. 327). Böyle bir inanç ilk aşamada dogmatik inançtır, kişi sanal mağarada olduğunu bilmeden tüm şeyleri gerçek sanmaktadır. Her ne kadar kendisine sanal mağarada olduğu söylene bile bunu kabul etmek istemez; çünkü bu aşamada duyuşsal deneyimlerine inanmaktadır. Fakat çeşitli yansımalarla durumunun sanal olabileceği gösterildiğinde dogmatik inancına karşı bir bunalım yaşar ve kendi inancının karşısında başka bir gerçekliğin var olduğunu görür. Ne var ki yine de bu naif inanç aşamasında da kişi içgüdüsel inancını askıya almaktan çekinir, sanal mağarada ol-



duğunu göz önünde bulundursa da bunu kabul etmek istemez. Ancak “Sanal gerçekliğin sofistike ve deneyimli bir kullanıcısı için bu tür yanlış inançlar edinme tehlikesi çok daha azdır.” (Chalmers, 2017, s. 327). Sofistike inanca ulaşmış bir kişi sanal mağara ile mağaranın dışındaki gerçekliği bilir ve sanal mağaradaki deneyimlerinin mağaranın dışındaki deneyimlerinden farklı olduğunu kabul eder. Eleştirel bir tavırla ikisi arasındaki ayrımı gözeterek gerçekliğin olduğu kadar sanalın da kendi varoluş biçiminin olduğunu benimser. Öyle ki sofistike kullanıcılar sanal mağaraya girdiklerinde “Sanal uzayda sanal nesnelere etkileşim içinde olduklarını çok iyi bileceklerdir.” (Chalmers, 2017, s. 327) şeklinde ifade edilebilir.

3. Antik ve Sanal Mağaranın Diyalektiği ve Metaverse

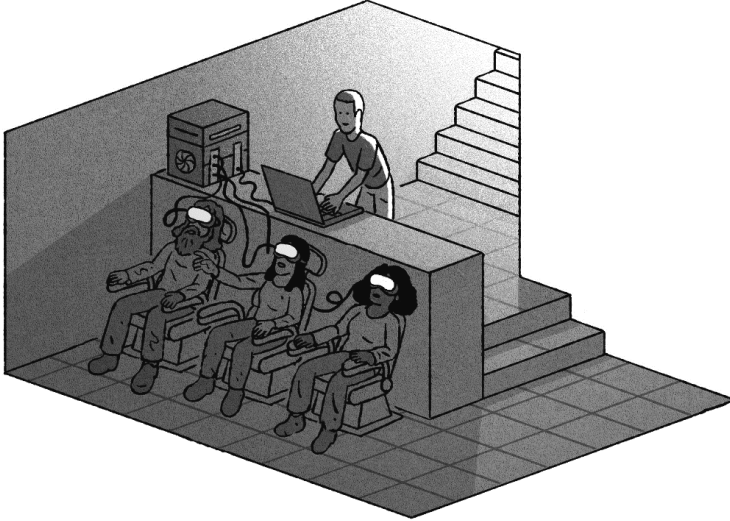
Yukardaki iki başlıkta Platon’un Mağara Alegorisi ve sanal mağara hakkında detaylıca inceleme yapılmıştır. Her iki mağarada da birçok ortak yön bulunmaktadır. Ve bu konuya dair birçok araştırmacı çalışmalarında bu durumu dile getirmiştir. Şimdi bu bölümde bu çalışmalar hakkında tartışma yürütülecek ve antik mağara ile sanal mağara arasındaki ilişki ortaya konacaktır.

Felsefi düşüncenin ana temalarından birinin gerçekliğin tespiti ve karakterizasyonu olduğu ifade edilebilir. Ontolojinin temel soruları olarak gerçekliğin doğası ve sınırları, gerçek ve gerçek olmayan (görünen, hayali, gerçek dışı, sahte, var olmayan, anlamsız vb.) gibi felsefi problemler uzunca yıldır felsefi tartışmaların merkezini oluşturmaktadır. Platon’un mağarasında da bu temel problem kendini göstermektedir. Platon’dan günümüze aradan yüzyıllar geçmesine rağmen gerçeklik konusu felsefenin ana problemlerinden biri olmaya devam etmektedir. Öyle ki Laszlo Ropolyi sanallığın ve sanal varlıkların kendine özgü tartışmalarının da bu entelektüel bağlamdan kaynaklandığını ifade eder. Ona göre temel sorun, günümüzdeki ontoloji tarihinde sanallığın veya sanal varlıkların önceki karakterizasyonu olarak tanımlanabilecek olan gerçekliğin şu anki yönlerinin veya biçimlerinin doğru karakterize edilip edilmemesidir. Ropolyi’nin düşüncesine göre sanalın ontolojisi geldiği konum itibarıyla esasında gerçekliğin ontolojisinden başka bir şey değildir. Onun ima ettiği üzere felsefe tarihindeki gerçeklik tartışmaları evrilerek günümüze kadar gelen sanal felsefesinin temelini oluşturmaktadır. Ve bu yüzden sanal, gerçekliğin başka bir katmanıdır;



insanlık ilk günden bugüne teknoloji ile kendi varlığını inşa etmiştir ve sanal da gerçekliğin teknolojik ve sosyal inşası sonucu ortaya çıkmıştır (Ropolyi, 2016, s. 42).

Bu minvalde sanal mağara antik mağaranın teknolojik ve sosyal inşası sonucu ortaya çıkan modern halini ifade etmektedir. Platon'un düşünce deneyi sanal mağarayla yeni bir anlayış kazanmıştır. Örneğin Chalmers'a göre antik, Platonik, mağarada gölgeleri izleyen mahkumlar sanal mağaradaki kişileri akla getirmektedir. Şöyle ki sinema salonundaki izleyiciler Chalmers'ın deyişiyle "Platon'un mağarasının çağdaş bir örneğidir." (Chalmers, 2022, ss. 7-8). Şekil 2'de de görüldüğü üzere izleyiciler üç boyutlu gözlüklerle antik mağaradaki gibi sadece kendilerine gösterilmek istenen şeylerin yansımalarını görebilmektedir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta sinema salonundaki izleyiciler sanal bir mağaraya girdiklerinin bilincindedir; tıpkı Platon'daki mağaranın dışına çıkan ve yeniden mağaraya dönen filozofun durumu gibidir (Çocukluğundan beri sanal bir mağaraya hapsedilen kişilerin durumu ise tıpkı antik mağaradakiler gibidir). Yine de Chalmers'ın burada aktarmaya çalıştığı ana düşünce gölge ya da sanal formundaki yansımaların doğalarının, ontolojik olarak, gerçeklik karşısında benzer sonuçlara neden olabileceğidir.



Şekil 2: Yirmi birinci yüzyılda Platon'un mağarası (Chalmers, 2022, s. 8).



Diğer yandan antik ve sanal mağaranın ontolojik yapısına detaylıca baktığımızda, burada incelenmesi gereken üç ontolojik soru kendini göstermektedir:

- (1) Gerçekliğin doğası nedir?
- (2) Gölgenin (görünüşün) doğası nedir?
- (3) Sanalın doğası nedir?

Bu üç ontolojik sorunun yanıtlanması antik mağara ve sanal mağara arasındaki ilişkinin hangi boyutlarda ele alındığını ifade etmektedir. Önceki bölümlerde incelendiği üzere (1) ve (2) numaralı soru antik mağarayla ilgili ontolojik soruları oluştururken (1) ve (3) numaralı sorular da sanal mağarayla ilgili ontolojik sorulardır. Her iki mağarada da (1) numaralı soru ortaktır ve gerçekliğin doğası hem Platon için hem de sanal gerçeklik için üzerinde durulan ontolojik bir problemdir. Gerçekliğin doğası antik mağarada neyse sanal mağarada da aynı olmalıdır; çünkü gerçeklik eskiden olduğu gibi yine aynı gerçekliktir. Bu bakımdan üzerinde durulması gereken temel problemlerden birisi (2) ve (3) numaralı sorular üzerinedir. Antik mağaradaki gölgenin doğasıyla sanal mağaradaki sanalın doğası arasında bir ilişki kurulabilir mi, kurulursa nasıl bir ilişki kurulabilir, ontolojik olarak görünüş ve sanalın doğası nasıl bir yapıya sahiptir?

Bu sorular etrafında ilk olarak Chalmers'ın düşünceleri yorumlandığında ona göre görünüşlerin gerçekliği kadar sanalın da kendine ait bir gerçekliği vardır. Sanal dünyalar gerçektir ve mağarada bulunup bulunmadığımızı bilemeyeceğimiz gibi sanal bir mağarada da olup olmadığımızı bilemeyiz (Chalmers, 2022, s. 16-17). Diğer yandan Thomas A. Furness ve Woodrow Barfield ise konuya farklı bir açıdan yaklaşırlar. Onlara göre mağaradaki gölgelerin görüntüsü ile sanal mağaradaki nesnelere görüntüsü birbirinden ontolojik olarak farklıdır. İlki iki boyutlu bir yapıdadır ve onu algılayan öznenin duyuusal deneyimleri sınırlıdır; örneğin gölgelere bakarak dokunma ve tatma deneyimi elde edilemez, ikincisinde ise onu algılayan öznenin duyuusal deneyimleri sınırlı değildir, gelişmiş sanal ortamlar sayesinde tüm duyularını kullanabilir ve burada üç boyutlu bir görünüm söz konusudur. Şöyle ki sanal ekran, standart bir bilgisayar monitörü kullanarak bir görüntüyü izlemekten farklı bir görsel deneyim sağlar. Doğrudan fiziksel bir görüntüleme ekranını izlemek yerine, sanal ekran yalnızca küçük bir fiziksel görüntü oluşturur ve bu görüntüyü optik lensler ve aynalar aracılığıyla



gözlere yansır; böylece orijinal görüntü, dünyada asılı duran büyük bir resim veya tam ölçekli üç boyutlu bir sahne gibi görünür (Furness ve Barfield, 1995, s. 7). Kısacası mağaradaki gölgeler iki boyutludur, renksizdir ve sınırlı sayıda duysal deneyime hitap ederken sanal mağaradaki sanal nesnelere ise iki boyutla sınırlı olmadığı gibi tüm renklere sahip ve duysal deneyimi de gerçek deneyimden farksızdır. Sanal nesnelere üç boyutlu olabildiği gibi beş duyunun deneyimine de imkân tanımaktadır. Sanal mağaradaki bir öznenin sesleri duyabilir, nesnelere bakar, koklar, tadar ve onlara dokunabilir. Ayrıca mağaradaki gölgeler kuklaların duvara yansıyan görüntüleri iken sanal nesnelere ise bilgisayar tarafından oluşturulmuş sayısal kodlardır. İlkinde görüntülerin kaynağı ışık iken ikincisinde sanalın kaynağı bilgisayardır (Brey, 2014, ss. 43-44). Bu bakımdan antik mağaradaki mağara duvarına yansıyan gölgelerle sanal mağaradaki sanal nesnelere arasında ontolojik fark vardır.⁴

Fakat yine de bu farka rağmen göz önünde bulundurulması gereken temel nokta Platon'un mağarasındaki gölgelerin aslında mağara dışındaki görüntülere, fiziksel nesnelere karşılık geldiğidir. Platon mağarayı içinde bulunduğumuz dünyaya benzeter ve gölgeler de idealerin yansımasından, görüntülerden başka bir şey değildir. Ve görüntüler öznenin deneyimiyle belli bir varoluş biçimi kazanır; örneğin kedi kuklasının mağaranın önünden geçerken duvara gölgesi düşer ve aynı anda başka bir sesin duyulmasıyla mağaradaki mahkûm için kedi hakkında bir deneyim oluşur ve bu deneyim kedi görüntüsü hakkında ona bilgi verir. Mağaradaki mahkûm için kedi idesi böyle bir deneyim sonucu oluşur. Benzer olarak sanal nesnelere de sanal öznenin deneyimiyle kendine özgü varoluş karakteri kazanmıştır. Sanal mağaradaki sanal nesnelere bu deneyim sayesinde bilgisayar grafiklerine dönüştürülmekte ve sanal mağaraya aktarılmaktadır. Yine aynı örnekle devam edilecek olursa sanal bir kedi sanal mağarada gerçek bir kediyi temsil eden bir varlıktır; ancak buradaki gerçeklik gerçekliğin kendisi değil onun deneyimidir. Öyle ki sanal gerçeklik antik mağaradaki gibi gerçekliğin bizdeki deneyimini temsil eder, onun kendi başına olan halini değil (Qvortrup, 2002, s. 6). Detaylıca incelendiğinde antik mağarada duvara gölgesi düşen gölgelerin nesnelere insan deneyimi ve bilgisi sonucu oluşturulmuş nesnelere

⁴ Sanal nesnelere ontolojik durumu hakkında detaylı bilgi için ayrıca D. L. Anderson'un (2009) *A Semantics for Virtual Environments and the Ontological Status of Virtual Objects* adlı çalışmasına bakılabilir.



olduğu görülür: Kuklalar, heykeller ve çeşitli sanat eserlerinin gölgesi duvara düşmektedir. Aynı şekilde sanal mağaradaki sanal görüntülerin nesnelere de insan deneyimi ve bilgisi sonucu oluşturulmuş nesnelere. Bu bakımdan mağaradaki görünüşün ontolojisiyle sanalın ontolojisinin aynı yapıya sahip olduğu söylenebilir. (1) numaralı soruda ifade edilen gerçekliğin doğası kendi başına bir varoluş biçimine sahipken (2) ve (3) numaralı soruda ifade edilen görünüş ve sanalın doğası ise öznenin deneyimi sonucu oluşmuş bir varoluş biçimine sahiptir.

Peki bu durumda mağaranın dışındaki dünya Platon'un ifade ettiği gibi görünüşlerden ibaretse; aynı varoluş biçimine sahip olan sanal nesnelere sayesinde sanal mağaranın dışındaki dünya da ontolojik olarak sanal nesnelere ibaret olamaz mı? Sonuçta (2) ve (3) 'ün doğası varoluş biçimi bakımından aynı noktaya dayandırılabilir. Öyle ki birçok araştırmacı konuyu bu noktadan değerlendirir.⁵

Benzer olarak Philip Brey *The Physical and Social Reality of Virtual Worlds* adlı çalışmasında sanalın ontolojisini analiz eder. Ona göre sanal nesnelere gerçek olmadığı, yalnızca gerçek nesnelere taklitleri veya simülasyonları olduğu yaygın bir inanç olsa da bu yanlış bir kanıdır; çünkü sanalın da kendine ait bir varoluş tarzı vardır (Brey, 2014: 42). Sofistike bir yaklaşımla bu, fark edilebilir. Bu noktada Brey sanal ve gerçeklik arasındaki ontolojik farka değinerek (1) ve (3) numaralı soruya yanıt oluşturmaya çalışır. Ona göre gerçek nesnelere kendi başına vardır ve doğası gereği bu böyledir; fakat sanal nesnelere doğası kendi başına var olan gerçek nesnelere doğası gibi değildir. Sanal nesnelere gerçek nesnelere doğası gereği farklıdır. Sanal vardır ama bu var olma durumu kendi başına var olabilen gerçeklik gibi değildir. Brey bir elma örneğiyle bu konuya açıklık getirmeye çalışır (2014, s. 43):

Sanal elmaların var olduğu veya sanal elmalar olarak gerçek olduğu doğrudur. Ancak, sanal elmaların [kendi başına] var olduğu veya gerçek elmalar gibi gerçek olduğu yanlıştır. Karışıklık şudur: Sanal elmalar gerçek elmaları simüle eder veya taklit eder. Onların gerçek olmadıklarını söylemek, gerçek elma ol-

⁵ Bu değerlendirmeler hakkında özellikle Chalmers'in (2017) *The Virtual and The Real*, Philip Zhai'nin (1998) *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality* ve B. Whitworth'un (2007) *The Physical World As A Virtual Reality: A Prima Facie Case* adlı çalışmalarına bakınız.



madıklarını ve var olmadıklarını (sanal elmalar olarak bile değil) söyleme arasında bir belirsizliktir. Ama onlar sanal elmalar olarak var olurlar, tıpkı kilden veya plastikten yapılmış taklit elmaların taklit elmalar olarak var olmaları gibi ama gerçek elmalar olarak değil. Sanal elma gerçek bir varlıktır, gerçek bir elma değildir.

Bu düşünceler temelinde Brey'e göre (3) numaralı problem, yani sanalın doğası kendine ait bir ontolojiye sahiptir. Gerçekliğin doğası gibi kendi başına var olamasa da gerçeklikten de yoksun değildir. Gerçekliği taklit eder ve onu sanal olarak yeniden biçimlendirmektedir. Diğer yandan sanal varlıklar her ne kadar gerçekliği taklit etse de sadece bununla sınırlı değildirler, Brey'e göre onların da fiziksel temele dayandığı ifade edilebilir. Çünkü "Sanal nesnelere bilgisayar sistemleri tarafından oluşturulur. Sembolik temsiller, sembol yapıları ya da kısaca semboller üzerinde mantıksal işlemler gerçekleştirme yetenekleri ile karakterize edilen bilgisayar sistem cihazlarıdır." (Brey, 2014, s. 43). Her ne kadar bir nesnenin gerçek bir nesne olabilmesi için Brey'e göre fiziksel dünyada, uzayda ve zamanda var olması, kütlesi ve ağırlığı olması gerekirse benzer olarak sanal bir nesnenin de kendine ait varoluş biçimi vardır. Onun ifade ettiği üzere sanal nesnelere "Bit ve bayt şeklinde temsil edilen sembol dizilerinden oluşur." (2014: 43). Bu durumda fiziksel bir nesne kendi dünyasında belli bir kütle ve ağırlığa sahipken sanal nesne de kendi dünyasında belli bir bite ve bayta sahiptir. Sanal nesne fiziksel dünyada bu bayt sayesinde yer edinir. Fakat sanal bir nesnenin fiziksel dünyada doğrudan bir kütlesi ve ağırlığı yoktur, bununla birlikte fiziksel bir nesnenin de doğrudan sanal bir dünyada kütlesi yoktur. Sonuç olarak, fiziksel dünyanın olduğu gibi sanal mağaranın da kendi mantığı vardır; kendi ontolojisine özgü metafiziği ve yasaları bulunmaktadır (Heim, 1994, s. 84; Qvortrup, 2002, s. 6). Böylece (1) ve (3) numaralı problemler ele alındığında gerçekliğin ve sanalın farklı karakterlere sahip varoluş biçimlerinin olduğunu ifade etmek makul görünmektedir (Stanovsky, 2004, s. 172).

Dahası Brey'e göre sanal nesnelere, bilgisayar tarafından oluşturulmuş fiziksel bir temeli içermeyen yanında insanlar tarafından sanal bir dünyada ya da sanal bir mağarada belirli işlemlere hizmet etmek üzere tasarlanan yapay nesnelere. Bu nesnelere sanal özne için sanal fenomenlere karşılık gelir ve sanal mağarada belli bir amaca göre uyarlanmış belirli (komut dosyasına dayalı) etkileşimli olanaklara sahiptirler (Brey, 2014, s. 44). Fakat bazı sanal



varlıklar sadece sanal mağarada değil mağaranın dışında da gerçeklik kazanmışlardır. Brey bu varlıklara *ontolojik reproduksiyonlar* adını verir. Brey'e göre sanal bir X, gerçek bir X olarak nitelendirilmeyi başardığında, ontolojik olarak yeniden üretilmeyi başarmıştır. Öyle ki böyle bir varlık hem sanal alanda hem de fiziksel alanda ortak nitelikleri taşımaktadır. Örneğin sanal bir para hem sanal dünyada aynı gerçekliğe sahipken hem de fiziksel dünyada aynı gerçekliğe sahiptir. Sanal dünyada kazanılan bu paranın sanal dünyanın dışında da bir gerçekliği ve amacı vardır (Brey, 2003, 2014, s. 44).

Diğer taraftan antik mağara ve sanal mağara diyalektiğine Geoffrey A. Rhodes farklı bir perspektiften yaklaşır. Sanal mağara başlığındaki Ralph Schnieder'in rol verme konusuna paralel olarak Rhodes da iki mağara arasında benzerliğe dikkat çeker. Ona göre "Mağara Alegorisindeki benzetmelerde olduğu gibi, sanal alanlarda da bir rol oynamamıza izin verilir." (Rhodes, 2015, s. 9). Öyle ki insan kendisine biçilen rolü oynayarak antik mağarada nasıl mahkûm olmaya devam etmişse Rhodes'e göre sanal mağarada da insan kendisine biçilen rolü oynayarak sanal dünyanın mahkûmu olur. Kendi gerçekliğinin bilincinde olduğunu, sanal dünyaya bilinçli girdiğini düşünse de Matrix'teki gibi bilgisayara bağlanmış bedeniyle sanal mağaranın içerisinde sınırları önceden çizilmiş bir dünyanın robotuna dönüşürülebilir ve burada kendisine verilen görevleri yerine getirmeye mahkûm edilebilir.

Öte yandan Claus Beisbart da antik mağara ve sanal mağara arasındaki benzerliğe dikkat çeker. Beisbart'e göre antik mağara metafiziksel olarak homojen bir yapıya sahip değildir; çünkü burada tam anlamıyla mağara duvarına düşen gölgeler arasında herhangi bir nedenden söz edilemez, iki türlü neden-etki söz konusudur. Örneğin A olayından sonra B olayı geliyor ya da gelmiyorsa bu, mağaranın içerisindeki görünüşlerin kendi yasalarından kaynaklandığı için değil, mağaranın önünden geçenlerin de bu olaya dahil olabileceğinden dolayı olduğu unutulmamalıdır. Mağaranın önünden geçenler içeridekileri yanıltmak isteyebilir. Beisbart'e göre aynı şekilde sanal mağaralar da metafiziksel olarak homojen bir yapıya sahip değildir. Çünkü sanal mağarada olup bitenler, kısmen sanal mağarada işleyen nedenler tarafından belirlenirken, kısmen de sanal mağaranın dışındaki kişiler tarafından belirlenmektedir. Örneğin sanal mağarada A olayından sonra B olayı gelmekteyken sanal mağarayı tasarlayan ve ona müdahale yetkisi olan



bir kişi, bu mağaradaki tüm olaylara istediği gibi müdahil olabilmekte ve sanal özneleri kendi istekleri doğrultusunda manipüle edebilmektedir (Beisbart, 2019, s. 328). Bu bakımdan antik mağaradaki görüntülerin ontolojik ve epistemik durumuyla sanal mağaradaki görüntülerin onto-epistemik durumu aynı noktaya dayandırılabilir. Ayrıca sosyal ve toplumsal gerçekliğin inşasında bu iki mağaradaki manipülasyona açık durum göz önünde bulundurulmalıdır.

Öyle ki Lars Qvortrup'a göre sosyal gerçeklik, büyük ve küçük toplumlardan; yani etkileşim gruplarından, örgütlerden, topluluklardan ve ulusal devletlerden oluşur. Benzer şekilde sosyo-sanal gerçeklik, giderek artan sayıda dijital etkileşim gruplarından, sanal organizasyonlardan, sanal toplumlardan ve topluluklardan oluşmaktadır (Qvortrup, 2002, s. 15). Örneğin metaverse böyle bir toplumdan meydana gelmektedir. Günümüzdeki sosyo-sanal gerçekliklere yönelik sanal organizasyonlar bu şekilde inşa edilmiş sanal topluluklardan oluşmaktadır. Fiziksel dünyanın ötesinde, üstünde veya bir uzantısı olarak sanal bir dünyayı, yani sanal bir mağarayı temsil eden metaverselerin hem sanal dünyada hem de fiziksel dünyada etkisi büyüktür. Çünkü Stylianos Mystakidis'in *Metaverse* adlı çalışmasında ifade ettiği üzere metaverselerin bu iki alanda da "İnsan etkileşimi iletişimi ve sosyal işlemleri değiştirip zenginleştirdikleri için günlük yaşamda önemli bir rol oynamaktadır." (Mystakidis, 2022, s. 486). Metaverse, fiziksel dünyanın gerçekliğini sanal dünyanın gerçekliği ile birleştiren sürekli ve kalıcı çok kullanıcı bir ortam sunan gerçeklik sonrası evrene karşılık gelmektedir. Metaverseler günümüzdeki sanal mağaraların en gelişmiş versiyonu olup Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR) ve Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR) gibi sanal ortamlar, sanal nesnelere ve insanlarla çok-duyulu etkileşimleri mümkün kılan teknolojilerin *yakınsamasına* dayanır. Bundan dolayı metaverse, kalıcı çok kullanıcı platformlarda birbirine bağlı sosyal ağlardan oluşur ve bu ağ bağlantıları sürükleyici sanal ortamlar sağlamaktadır. Kısacası sanal ve yapay nesnelere gerçek zamanlı ve dinamik etkileşimler göstererek kendi dünyasında somutlaştırılmış bir deneyime neden olur. Kullanıcılar gelişmiş arayüz ve teknolojilerle sanal bedenleri sayesinde metaversede fiziksel gerçekliğin tüm deneyimlerine gerçeklikle aynı değerle sahip olabilmektedir. Kullanıcıların sanal bedenleri aynı sanal ortamda buluşarak birbirleriyle etkileşimde bulunabilirler. Özellikle AR sayesinde bu



sanal mağara, gerçekliğe en yakın ortamı meydana getirmektedir. Mystakidis'in aktardığı üzere AR ile oluşturulmuş sanal bir mağara fiziksel mekanlara farklı bir yaklaşım getirmekte; sanal girdileri, sanal öğeleri fiziksel ortama gömerek fiziksel dünyayı daha da zenginleştirmekte ve gerçek bir deneyim sunmaktadır. Sanal dünyayı görmemizi sağlayan daldırma kasklar, kontak lensler, kulaklıklar ve çok yönlü koşu bantları gibi özel çok sensörlü ekipmanların yardımıyla, bu deneyim beş duyumuzu da harekete geçirir ve sanal nesnelere doğal bir etkileşimde bulunmamızı güçlendirir. Söz konusu böyle bir durumda sanal dünya fiziksel dünyadan bağımsız bir ortam olmaktan uzaklaşmakta ve fiziksel dünya ile sanal dünya mekânsal ve ontolojik olarak birleşmektedir. Görme duyusunu önemli ölçüde kaybedip dereceli gözlük sayesinde fiziksel nesnelere yeniden görebilen kişinin durumu gibi AR tabanlı gözlükleri takan kişi fiziksel nesnelere bakarak onların üzerine bindirilmiş sanal nesnelere görebilmektedir. Böylece sanal mağara sadece bir laboratuvar ortamı olmaktan çıkarak fiziksel dünyanın içine dahil olduğu gibi fiziksel dünya da sanal mağaranın içine dahil olabilmektedir. Mystakidis'in belirttiği gibi fiziksel dünyamız birden çok metaverselerden ziyade yalnızca bir tane metaverse ile yeniden oluşturulduğunda herkes bu metaversede somutlaştırılmış bir biçimde kısıtlama olmaksızın buluşabilir, sosyalleşebilir ve birbirleriyle etkileşim kurabilir (Mystakidis, 2022, ss. 492-494). Dolayısıyla böyle bir dünyada Platon'un mağarası, sadece düşünce deneyi olmaktan çıkıp fiziksel dünyanın sanal mağaraya dönüşmesiyle, gerçeklik karşısında benzer felsefi problemlerle yeniden tartışma konusu olmaktan kendini kurtaramaz.

Sonuç

Düşünce tarihine bakıldığında gerçeklik, Nicholas Rescher'ın da ifade ettiği gibi kusurlu bir düşüncenin, bir teorinin diğeriyle yer değiştirmesinin hikayesidir (2011, s. 88). Dünya üzerinde egemen olan toplumların gerçekliğe dair bakışı o dönemin temel düşüncesini oluşturmaktadır. Öyle ki her dönemin kendine ait bir paradigması ve gerçekliğe yönelik bir yargısı vardır. Fakat bu durum gerçekliğin doğasını anlayabilmemiz için yanlış bir yoldur. Çünkü gerçeklik yüzlerce yıl öncesinde neyse bugün de odur, gerçekliğin doğası değişen bir şey değildir, değişen sadece hegemonyalardır. Bu yüzden gerçekliğin doğasını araştırmak ve onun doğasına dair felsefi analiz-



ler ortaya koymak için hegemonyaların gölgesinde yol almaktan ziyade doğrudan gerçekliğin kendine giden yola çıkılmalıdır. Tüm yargılardan arınarak doğruca gerçekliğin kendisine yönelmek, fenomenolojik bir tutum sergilemek, en doğru tutumdur.

Doğal olarak böyle bakış açısına sahip bir kişi yüzyıllardır tartışılan felsefi problemlerin birbirlerinden farksız olmadığını görür. Örneğin gerçekliğin doğasına yönelik tartışmalar yüzlerce yıl öncesinde hangi sorularla yoluna devam etmişse günümüzde de aynı sorularla yoluna devam etmektedir. Ontolojik ve epistemik tartışmalar farklı boyutlar kazanmış olsa da esasında aynı temel sorularda çakılı kalmıştır. Fakat Rescher'in da vurguladığına paralel olarak, gerçekliğe dair epistemik duruşumuzun çok önemli bir yönü, şu anda açıkça sahip olduklarımızdan her zaman bilinebilecek daha çok şeylerin olduğunu kabullenmektir. Gerçekliğin her bir yönü ve katmanı şu andaki bilişsel erişimimizin ötesinde yatan özelliklere sahiptir ve gerçekliğin yansımaları sonsuz bir şekilde karmaşık yapıdadır (Rescher, 2011, s. 53). Ne var ki gerçekliğin kendisi kadar yansımaları ve görünüşleri de felsefi tartışmaların içerisinde önemli ölçüde yer almıştır. Platon'un Mağara Alegorisi bu tartışmaların ilklerinden gösterilirken sanalın felsefesi de bu tartışmaların günümüzde geldiği son halini göstermektedir.

Bu makaleye göre sanal mağara antik mağaranın yeni bir versiyonudur. Antik mağara ve sanal mağara felsefesi özünde gerçekliğin doğasının ne olduğuna yönelik tartışmalardan oluşmaktadır. Dahası iki mağarada da nesnenin gerçeğine göre yapay bir algısı yani yapay bir deneyimi söz konusudur. Deneyim bizatihi nesneyle değil, onun yansımasıyla. Bundan dolayı iki mağarada da elde edilen epistemik bilgi, kendi başına olan gerçekliğin doğasına dair bir bilgi değil; gölgenin ya da sanalın bilgisidir. Bu yüzden iki durumda da insan, sofistike bir tavırla kendi aklıyla hareket ederek, sorgulayarak ve duyularıyla algıladıklarının yanlış olabileceğinin farkında olarak gerçekliğin peşinde olmaktan vazgeçmemelidir. Görüntüler gerçekliğin kendisine erişmede insanları yanıltabilir ama yine de sofistike bir insan için gerçekliğe tırmanma yolunda bir basamaktır.

Diğer yandan bu makaleye göre Platon'un mağarasında bulunan bir mahkûmla, çocukluğundan beri metaverseye hapsedilmiş bir mahkûmun gerçekliğe dair epistemik bakışı aynı olacaktır. Her ikisi de kendisine gösterilen görüntüleri gerçek olarak algılar ve içinde bulunduğu mağarayı da



doğal dünya olarak düşünür. Bu yüzden antik mağara kadar sanal mağaralar da manipülasyona açık alanlardır.

Sonuç olarak bu makale antik ve sanal mağaraya yönelik bazı sorgulamaları bütünleştirir ve tamamlar. Bu durumu daha spesifik bir şekilde ifade etmek gerekirse antik mağara ve sanal mağarada üç temel ontolojik sorun vardır: (1) Gerçekliğin doğası nedir? (2) Görünüşün doğası nedir? (3) Sanalın doğası nedir? Tüm bu ontolojik sorunlara cevaben, gerçekliğin kendi varoluş biçimi olduğu gibi görünüşün ve sanalın da kendi varoluş biçimlerinin olduğu söylenebilir. En az gerçekliğin kendisi kadar görünüş de gerçektir, sanal da gerçektir. Gerçek nesnenin var olduğu gibi sanal nesne de vardır. Görünüşün ve sanalın var olması gerçekliğin doğasındandır. Gerçeklik kendi doğasındaki yasalara tabidir, görünüş ve sanal da kendi doğalarındaki yasalara tabidir.

Kaynaklar

- Anderson, D. L. (2009). A Semantics for Virtual Environments and the Ontological Status of Virtual Objects. *APA Newsletter on Philosophy and Computers*, 9(1), 15-19.
- Beisbart, C. (2019). Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so? A Comment on D. J. Chalmers's Petrus Hispanus Lectures. *Disputatio*, 11(55), 297-331.
- Bender, M. ve Kuhr, T. (2018). Belle II Virtual Reality & CAVE Implementation. *CHEP, LMU München*, 1-9.
- Berezin, A. A. (1994). The Problem of Ultimate-Reality-and-Meaning in the Context of Informational Self-Organization and Isotopic Diversity. *Ultimate Reality and Meaning*, 17(4), 295-309.
- Brey, P. (2003). The Social Ontology of Virtual Environments. *The American Journal of Economics and Sociology*, 62(1), 269-282.
- Brey, P. (2008). Virtual Reality and Computer Simulation. T. Himma, K. H. (Ed.), in *Handbook of Information and Computer Ethics* (ss. 315-332). London: John Wiley & Sons. doi:10.1057/9781137349088_21
- Brey, P. (2014). The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. M. Grimshaw (Ed.), in *The Oxford Handbook of Virtuality*. New York: Oxford University Press. doi:10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.029
- Chalmers, D. J. (2017). The Virtual and the Real. *Disputatio*, 9(46), 309-352.



doi:10.1515/disp-2017-0009

- Chalmers, D. J. (2022). *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company.
- Cruz-Neira, C., vd., (1992). The CAVE: Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment. *Communications of the ACM*, 35(6), 64-72. doi:10.1145/129888.129892
- Dedeoğlu, M. M. (2017). Bir Zihniyet Tutumu ve Düşünme Formu Olarak Dogmatizm ve Dogmatik Tutum. *OPUS International Journal of Society Researches*, 7(13), 798-823.
- DeFanti, T., vd., (2010). The future of the CAVE. *Open Engineering*, 1(1), 16-37.
- Flynn, C. (2014, Kasım). *An Open Source Framework For CAVE Automatic Virtual Environments*. Master's Thesis. Dublin City University.
- Furness, T. A. ve Barfield, W. (1995). Introduction to Virtual Environments and Advanced Interface Design. W. Barfield ve T. A. Furness (Ed.), in *Virtual Environments and Advanced Interface Design*. New York: Oxford University Press. doi:10.1093/oso/9780195075557.001.0001
- Heim, M. (1994). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press. doi:10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. NY: Oxford University Press. doi:10.1093/oso/9780195104264.001.0001
- Kant, I. (1993). *Arı Usun Eleştirisi*. (A. Yardımlı, Çev.). İstanbul: İdea Yayınevi.
- Kuhn, T. S. (1995). *Bilimsel Devrimlerin Yapısı*. (N. Kuyaş, Çev.) (4. bs.). İstanbul: Alan Yayıncılık.
- LaValle, S. (2016). *Virtual reality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Machan, T. R. (2011). *Reality, Reason, and Rights: Essays in Honor of Tibor R. Machan*. Lanham MD.: Lexington Books.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497. doi:10.3390/encyclopediaz010031
- Nozick, R. (2006). *Anarşi, Devlet ve Ütopya*. (A. Oktay, Çev.) (2. bs.). İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Platon(Eflatun). (2005). *Devlet*. (V. Atayman ve C. Saraçoğlu, Çev.). İstanbul: Bordo Siyah.



- Qvortrup, L. (2002). Cyberspace as Representation of Space Experience: In Defence of a Phenomenological Approach. L. Qvortrup, J. F. Jensen, E. Kjems, N. Lehmann ve C. Madsen (Ed.), in *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (ss. 5-24). London: Springer. doi:10.1007/978-1-4471-0225-0_1
- Rescher, N. (2011). *Reality and Its Appearance*. New York: Continuum.
- Rhodes, G. A. (2015). Augmented Reality and the Posthuman: An (AR) Allegory of the (VR) Cave. *NYU, New York*, 1-10.
- Ropolyi, L. (2016). Virtuality and Reality—Toward a Representation Ontology. *Philosophies*, 1(1), 40-54. doi:10.3390/philosophies1010040
- Schnieder, R. (1995). Virtual Environments and the Future of Human-Computer Interfaces: The Electronic Frontier in Social Context. *Journal of Intelligent Systems*, 5(2-4), 111-124. doi:10.1515/JISYS.1995.5.2-4.111
- Schommer, M. (1990). The Effects of Beliefs About the Nature of Knowledge on Comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 82(3), 498-504. doi:10.1037/0022-0663.82.3.498
- Søraker, J. H. (2009). Virtual Entities, Environments, Worlds and Reality: Suggested Definitions and Taxonomy. C. Ess ve M. Thorseth (Ed.), (ss. 1-27). The Philosophy of Computer Games Conference, sunulmuş bildiri, Oslo.
- Stanovsky, D. P. D. (2004). Virtual Reality. L. Floridi (Ed.), in *The Blackwell Guide To The Philosophy Of Computing And Information*, Blackwell philosophy guides (ss. 167-177). Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Vasconcelos, G. N. de, vd., (2019). Do we still need CAVEs? *Blucher Design Proceedings* içinde (C. 7, ss. 133-141). 37 Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe and XXIII Iberoamerican Society of Digital Graphics, Joint Conference (N. 1), sunulmuş bildiri, São Paulo: Blucher. doi:10.5151/proceedings-ecaadesigradi2019_474
- Whitworth, B. (2007). The physical world as a virtual reality: A prima facie case. *Research Letters in the Information and Mathematical Sciences*, 11, 44-60.
- Zhai, P. (1998). *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*. Maryland, ABD: Rowman & Littlefield Publishers.



Öz: Gerçekliğin kendisi kadar yansımaları ve görünüşleri de felsefi tartışmaların içerisinde önemli ölçüde yer almıştır. Platon'un Mağara Alegorisi bu tartışmaların ilklerinden gösterilirken sanalın felsefesi de günümüzde geldiği son halini göstermektedir. Sanal mağara Platon'un mağarasının günümüzdeki modern halidir. Platon'un mağarasındaki görünüşlerin kendine ait varoluş biçimi vardır ve aynı şekilde sanal mağaradaki sanal nesnelerin de kendine ait varoluş biçimi vardır. Antik mağara ve sanal mağara arasında birçok yönden felsefi benzerlikler bulunmaktadır. Öyle ki ilkinde göre mağaradaki gölgeler gerçekliğin farklı bir görünümüyken ikincisine göre sanal mağaradaki sanal görüntüler gerçekliğin başka bir görünümüdür. Antik mağara ve sanal mağara felsefesi özünde gerçekliğin doğasının ne olduğuna yönelik tartışmalara işaret etmektedir. Görünüşün ve sanal görüntünün ontolojik ve epistemik boyutu bizi gerçekliğin doğası ve nelğine dair tartışmaya götürmektedir. Sanal mağaraların günümüzdeki en yaygın ve gelişmiş olanı ise metaversedir. Metaverse, fiziksel dünyanın gerçekliğini sanal dünyanın gerçekliği ile birleştiren sanal topluluklardan oluşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mağara alegorisi, antik mağara, sanal mağara, gerçeklik, görünüş, metaverse.



