



ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Yıl: 11, Sayı: 145, Ekim 2023, s. 280-293

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.70741>

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

20.06.2023

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date

25.10.2023

Dr. Ergün AVCI

Pamukkale Üniversitesi, Felsefe Bölümü

ergunavci1071@gmail.com

Orcid: 0000000202886189

SANAL EYLEMLERİN ONTOLOJİSİ ÜZERİNE BİR ARAŐTIRMA

Öz

Sanal eylemlerin ontolojisinin incelenmesi, esasında doğrudan sanal ortamlardaki eylemlerin doğasına ilişkin bir incelemedir. Bu makalede, öncelikle konuya yönelik geleneksel arařtırmalar incelenmiş ve ardından bu arařtırmaların sanal eylemlerin doğasına ilişkin tespitleri göz ardı ettiđi gösterilmiştir. Daha önce yapılan arařtırmalar sanal eylemi daha çok etik, psikolojik ya da hukuki çerçeveden ele almakta ve sanal eylemin bireysel ya da toplumsal etkilerine odaklanmaktadır. Ayrıca bu arařtırmalar daha çok sanal eylemin kendisini deđil onun etkisini ya da sonuçlarını tartışmaktadır. Bu tespitlerden yola çıkarak, bu çalışmada, sanal bir eylemin asgari düzeyde iki farklı tür üzerinden arařtırılması gerektiđi vurgulanmış ve sanal eylemler üzerine yapılacak çalışmalar için alternatif bir yöntem geliştirilmiştir. Sofistike Eylem Modeli olarak adlandırılan bu yöntemde göre, sanal eylem arařtırmalarında öncelikle eylemi gerçekleřtiren öznesinin ve ardından eylemin gerçekleřtiđi ortamın analizinin yapılması gerektiđi ileri sürülmüştür. Sanal öznenin ve ortamın farklılıđının sanal eylemin ontolojisini de farklılařtıracağı iddia edilmektedir. Bu bağlamda makalenin odak noktası, herhangi bir sanal eylemle artırılmış bir eylemin bambařka ontolojilere sahip olduđu üzerinedir. Sanal eylemler içerisinde artırılmış eylemlerin statüsünün diđer sanal eylemlere göre üstünlüđü kabul edilir. Bundan önceki arařtırmalarda, sanal eylemler içerisinde bu denli önemli bir statüye sahip olan artırılmış eylemlerin göz ardı edilmesi, sanal eylemler üzerine yapılan bu çalışmalarını eksik ve kusurlu kılmaktadır. Artırılmış eylemlerin doğası sanal eylemleri bambařka bir atmosfere

taşıır. Makale, artırılmış eylemlerin bu ayırt edici doğasını, sanal eylemlerin ontolojik ayrılığını ve bundan sonraki çalışmalar için Sofistike Eylem Modelinin önemini vurgulayarak sonuçlandırılır.

Anahtar kelimeler: Sanal Eylem, Artırılmış Eylem, Sanal Özne, Sanal Ortam.

A RESEARCH ON THE ONTOLOGY OF VIRTUAL ACTIONS

Abstract

The study of the ontology of virtual actions is essentially an examination of the nature of actions in virtual environments directly. This article first examined traditional research on the subject and then showed that these researches ignored findings about the nature of virtual actions. Previous studies have dealt with virtual action mostly from an ethical, psychological, or legal framework and focused on the individual or social effects of virtual action. In addition, these studies discuss not the virtual action itself, but its effect or consequences. Based on these findings, in this study, it was emphasized that a virtual action should be investigated through two different types at a minimum, and an alternative method was developed for studies on virtual actions. According to this method, which is called the Sophisticated Action Model, it has been argued that in virtual action research, firstly the subject performing the action and then the environment in which the action takes place should be analyzed. It is claimed that the difference of virtual subject and environment will also differentiate the ontology of virtual action. In this context, the focus of the article is on the fact that an action augmented by any virtual action has completely different ontologies. The status of augmented actions within virtual actions is considered superior to other virtual actions. The fact that augmented actions, which have such an important status among virtual actions, were ignored in previous studies makes these studies on virtual actions incomplete and flawed. The nature of augmented actions takes virtual actions to a completely different atmosphere. The article concludes by emphasizing this distinctive nature of augmented actions, the ontological separation of virtual actions, and the importance of the Sophisticated Action Model for further studies.

Keywords: Virtual Action, Augmented Action, Virtual Subject, Virtual Environment.

GİRİŞ

Son yıllarda, gelişen teknolojiler ve yaşanan salgın hastalıklar sanal içeriklere olan ilgiyi artırmıştır. Her geçen gün sanal içeriklerin yaratılmasında ve kullanılmasında fark edilen bu artış, sağlık, eğitim, eğlence ve iş dünyası gibi çeşitli alanlarda kendini göstermektedir. Hayatın her alanında etkinlik gösteren sanal içerikler, günlük hayatta önemli ölçüde imkanlar sunar. Bu imkanlar insan hayatını birçok noktada kolaylaştırır, renklendirir ve insanların daha kaliteli bir iletişim kurmasına olanak tanır. Fakat diğer yandan veri gizliliği, sanal verilerin kullanımıyla ilgili etik kaygılar ve özellikle bağımlılık ve sosyal izolasyon gibi konular, kullanıcılar üzerinde olumsuz psikolojik etkileri de beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla sanalın, insan hayatına kattığı hem olumlu hem de olumsuz yönlerden söz edilebilir. Buradaki temel ilke, sanalın bizlere sunduğu imkanları nasıl değerlendirdiğimizdir. Ya da herhangi bir sanal ortamda *nasıl*

eylediğimizdir. Peki bu durumda, sanal bir ortamda hangi tür eylemlerde bulunuruz? Sanal eylemlerimiz fiziksel eylemlerimizden farklılık gösterir mi? Sanal eylemlerin ontolojisi neye dayanır? Ontolojik olarak bakıldığında, sanal eylemlerin temel nitelikleri nelerdir? Sanal bir eylem için var olmanın veya var olmamanın farklı türleri var mıdır?

Bu gibi sorular, gerçeklik anlayışımızla bağlantılı olarak sanal eylemlerin doğasını analiz etmeyi ve anlamayı gerekli kılmıştır. Sanal eylemlerin doğasını anlamak, sanalın sebep olduğu problemleri çözümlenmede yol gösterir. Örneğin sanal ortamdaki bireylerin niyetleri ve inançları arasındaki ilişkiler daha net açıklanabilir, aynı şekilde, ahlaki açıdan sanal eylemlerin statüsü ile fiziksel eylemlerin statüsü arasındaki ilişkiler açıklık kazanabilir. Sanal dünyadaki eylemlerin gerçek mi yoksa yanılsama mı olduğu daha berrak ifade edilebilir. Öyle ki Samuel Ulbricht'in (2017, s. 1) de belirttiği gibi, örneğin geleneksel etiğin sanal eylemlerin ahlaki içeriğini yakalayamamasının en önemli nedeni, uğraşılan eylem türüyle ilgilidir. Sanal bir eylem, fiziksel eylemlerden farklı ontolojiye sahip olduğu gibi kendi içerisinde de farklılık gösterebilir. İşte asıl problem, bunun göz ardı edilmesidir.

Bu yüzden sanal eylemlerin ontolojisinin incelenmesi, başta ahlak, felsefe, psikoloji, sosyoloji hukuk ve bilgisayar bilimleri dahil olmak üzere çok çeşitli alanlar için önemli çıkarımlara sahiptir. Teknoloji, toplum ve insan arasındaki karmaşık ilişkiye dair daha derin bir anlayış geliştirmemize yardımcı olur. Bu bağlamda bu makalede, sanal eylemlerin ontolojisi araştırılmış ve sanal bir eylemin ne olduğuna, nasıl oluşturulduğuna, fiziksel eylemlerle nasıl bir ilişkiye sahip olduğuna değinilmiştir.

Bu makaledeki temel iddia ise, sanal eylemin ontolojisinin iki farklı ögeye bağlı olduğudur: Birincisi özne, ikincisi ortam. İlkine göre, eylemi gerçekleştiren öznenin temel niteliklerinin sanal eylemi belirlemede etkili olduğu ileri sürülür. Örneğin yapay zekâ ya da insan, bot ya da cyborg gibi öznenin ontolojik farklılıkları, sanal eylemlerin kendi içerisindeki farklılıklarını ortaya koymaktadır. Diğer ögeye göre ise, sanal eylemin doğasını sanal ortamın ontolojik yapısı belirlemektedir. Her sanal ortamın kendine özgü sanal eylemleri vardır. Örneğin bu makalede Artırılmış Gerçeklik ortamında gerçekleşmiş eylemlerin, yani artırılmış eylemlerin kendine özgü bir forma sahip olduğu ileri sürülmüştür.

Dolayısıyla sanal eylemin kendi içerisindeki bu farklılıklarını analiz edebilmenin en etkili ve doğru yolu doğrudan sanal eylemin kendisine yönelmekten geçer. Bu da ancak onun ontolojik statüsünü belirlemekle mümkündür. Sanal bir eylemin ontolojik statüsü sanal eylemin kendisinin türevidir. Peki bu durumda, sanal eylemi sanal eylem yapan şeyler nelerdir?

1. Sanal Eylem

Günümüzdeki anlamından farklı olsa da “sanal eylem” kavramını felsefede derinlemesine işleyen ilk filozoflardan birisi Henri Bergson'dur. *Matter and Memory* adlı eserinde sanal eylem ve gerçek eylem arasındaki farka ve bu iki eylem türü arasındaki ilişkiye değinen Bergson, sanal eylemin algı ile yakınlığına dikkat çeker. Ona göre “Bir nesneye ilişkin algımız, hiçbir zaman sanal eylemden başka bir şeyi ifade etmez.” (Bergson, 1911, s. 58). Algının, sanal eylem olduğunu ifade eden Bergson, nesne ile kişinin bedeni arasındaki mesafeden hareketle sanal eylem ve gerçek eylem arasındaki karşılıklı ilişkiye açıklık getirir. Ona göre algılanan nesne ile algılayan özne arasındaki mesafenin en aza indirilmesi, sanal eylemin gerçek eyleme dönüştürülme eğilimini artıracaktır. Fakat Bergson, sanal eylemin normal şartlarda gerçek eyleme dönüştürülmesinin kolay olmadığını vurgular. Çünkü ona göre, nesne ve özne arasındaki

mesafe her ne kadar en aza indirilse de “Bedenimizin uzayda matematiksel bir nokta olmadığı, sanal eylemlerinin gerçek eylemlerle karmaşık ve iç içe olduğu ya da başka bir deyişle duygulanım olmadan algı olamayacağı gerçeğini dikkate almalıyız.” (1911, s. 60). Yine de Bergson, algılanan şeyin dışarıdaki bir nesne değil kişinin kendi bedeni olduğunda, nesne ve özne arasındaki mesafenin sifira indirilebileceğine dikkat çeker. Yani ona göre “Algılanacak beden kendi bedenimiz olduğunda, artık algımızın çizdiği sanal değil gerçek bir eylemdir.” (1911, s. 311). Sanal ve gerçek arasındaki sınır kalkar; sanal, gerçeğin bir parçasına dönüşür.

Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta, Bergson’un sanal eyleme ontik değil epistemik bir tutumla yaklaştığıdır. Bergson bilgi nesnelere olan algı ile sanal eylemi eşitlemiştir (Robbins, 2001, s. 1; 2006, s. 373). Dolayısıyla sanal eylemi epistemik bir bilgi nesnesi olarak değerlendirmektedir. Bu açıdan bakıldığında sanal eylemin algı ile bağlantısı ileri sürülebilir. Ve bu sav, oldukça makul karşılanır. Ancak sanal eylem sadece bilgi nesnesi olarak değerlendirilemez. Ontolojik bir analizi yapıldığında, onun da kendine özgü varoluş biçimi rahatlıkla fark edilebilir. Ve tıpkı gerçek eylem gibi sanal eylemin de kendi ontolojisinin olduğunu söylemek makuldür. Peki, nasıl? Sanal bir eylemin ontolojisi gerçekten var mı? Her bir sanal eylemin kendine özgü bir doğasının olduğu kabul edilebilir mi? Şimdi, özünde aynı olan bu sorulara cevap bulmaya çalışalım.

Konunun derinlemesine analizi için sorular başka sorularla çözümlenebilir. Örneğin, “Sanal eylem nedir?” sorusu bu soruların başında gelir. Cevaplanması gereken en mühim soru budur. Fakat her ne kadar bir tanım etrafında bu soru yanıtlanabilse de tam anlamıyla anlaşılabilmesi ancak ontolojik dayanakları ortaya konulunca mümkündür. Sanal eylemin *neliğinin* yanıtı, onun ontolojisindedir.

Bu noktada sanal eylemin ne olduğuna dair farklı tanımlamalar ve tartışmalar mevcuttur, fakat bu tanımlamalar ve tartışmaların da yeterli olup olmadığı tartışmalıdır. Konuyu daha açık ifade edebilmek için öncelikle bu tanımlamalara değinelim. Örneğin Philip Brey, “Sanal eylemi, sanal bir ortamda bir kullanıcı tarafından başlatılan ve sanal ortamdaki nesnelere ve kişiler üzerinden tanımlanan bir eylem” olarak görmektedir (2014, s. 48). Brey’e göre sanal eylemi gerçekleştiren avatar, sanal dünya kullanıcısının sanal dünyadaki temsilcisidir. Kişi avatari sayesinde sanal eylemlerde bulunabilmektedir. Ayrıca sanal dünyada sanal eylemi gerçekleştiren simüle edilmiş karakterlerden yani botlardan da söz edilebilmektedir. Brey, sanal dünyadaki sanal bir sandığın kaldırılmasını, zombinin öldürülmesini ve öğrencilerin avatarlarının derslere katılmasını sanal eylemlere örnek olarak göstermektedir. Dahası Brey sanal eylemlerin sanal dışı etkilerine de değinir. Ona göre sanal ortamlarda gerçekleştirilen eylemlerin, hangi durumlarda gerçek eylemlerle benzer nitelikleri taşıdığı temel bir problemdir. Ve o, sanal bir eylemin gerçek bir eylem olarak nitelendirilebileceğini iddia eder. Sanal eylemlerin, nesnelere ve olayların varoluş kipini ele alarak konunun ontolojik bir incelemesini gerçekleştirdiğini ifade eder. Çünkü ona göre sanal nesnelere gerçek nesnelere taklit eden sistematik olarak oluşturulmuş fiziksel fenomenlerdir. Sanal eylemler de bu fiziksel fenomenler üzerinden tanımlanan eylemlerdir. Böylelikle sanal nesnelere fiziksel nesnelere taklit etmesi beraberinde sanal eylemlerin de fiziksel eylemlere taklit etmesine, hatta fiziksel eylemlerin yerlerini alabilmesine neden olmaktadır. Yani Brey, fiziksel eylemlerle sanal eylemleri aynı ontolojide birleştirir. Ve bu durumu da ontolojik belirsizlik, diğer bir ifadeyle kafa karışıklığı olarak adlandırır. Ayrıca gerçekle ilişkisi konusunda sanalın kafa karışıklığına yol açmasını sanal eylemlerin karakteristik bir özelliği olarak görür. Dolayısıyla sanalın karakterinde ve onun doğasında ontolojik belirsizliğin yattığını vurgular (Brey, 2014, ss. 48-50).

Benzer bir tutumla Samuel Ulbricht'in de bu belirsizliği gideremediği görülür (2017, ss. 1-3). İlk olarak fiziksel eylemle sanal eylem arasındaki benzerliğe değinen Ulbricht, iki eylem türünün de nedensel bir yapıda olduğunu, zihinsel ve fiziksel kısımlarının bulunduğunu ifade eder. Daha sonra sanal eylemlerin kurgusal sonuçlara sahip olduğunu ve bu yüzden fiziksel eylemlerle arasında bir fark olduğunu düşünür. Fakat hemen ardından her ne kadar kurgusal gibi görünse de sanal eylemi gerçekleştiren kişinin bu kurgusallığın dışına çıkarak, gerçekten isteyerek eylemi yapabileceğine değinir. Dolayısıyla Ulbricht'e göre sanal eylemler kurgusal olsalar da ontolojik olarak bir belirsizlik içerisindedirler. Eylem türünün yapısal analizleriyle bu belirsizliklerin çözülemeyeceğini ifade eder.

Sanal eylemlerin ontolojik belirsizliğini vurgulayan çalışmalardan birisi de kısaltılmış haliyle *The Proteus Effect* adlı makaledir. Bu makaledeki Nick Yee ve Jeremy Bailenson'un (2007) bahsettiği Proteus Etkisi'ne göre, sanal eylemler kişinin hem sanal benliğini hem de fiziksel benliğini etkileyebilmektedir. Proteus Etkisi'ndeki temel vurgu, kişinin sanal beden ile fiziksel bedeni arasında derin bir bağlantı kurulabilir. Kişi sanal bedenini oluştururken ya da tercih ederken kendi fiziksel bedeniyle özdeş bir seçimde bulunabilir ve yahut bambaşka bir beden tercih edebilir. Fakat hangi bedeni seçerse seçsin iki durumda da bir bağlantı söz konusudur (Yee vd., 2009). Aynı şekilde sanal ortamda sergilenen eylemler kişinin fiziksel dünyadaki benliğiyle de bağlantılıdır. Sanal eylemler Proteus Etkisi'ne göre kişinin hem fiziksel benliğine yön verebildiği gibi hem de sanal benliğine yön verebilmektedir. Uzun süre sanal dünyada kalan kişiler buradaki eylemlerini gerçek eylem, fiziksel dünyadaki eylemlerini de sanal eylem olarak düşünebilmektedir. Dolayısıyla Proteus Etkisi'nin de ortaya koyduğu iddiaya göre, sanal eylemler tıpkı Brey (2014) ya da Ulbricht'in (2017) vurguladığı gibi ontolojik belirsizlik içerisindedir.

Yine benzer bir sonucu Jan-Hendrik Heinrichs'in (2020) *Virtual Action* adlı makalesinde görebiliriz. Burada sanal eylem üzerine birçok tespitte bulunan Heinrichs, ilk olarak sanal dünyadaki eylemlerin gerçekte ne tür eylemler olduğuna ve daha sonra da sanal eylemlerin ahlaki bir analizine değinir. İlk kısımda bahsettikleri, sanal eylemin ontolojisine dair yaptığımız bu çalışmaya katkılar sunabilir. Örneğin Heinrichs sanal eylemleri, "Her şeyden önce, veri yapılarının oluşturulması ve değiştirilmesi ve bunun sonucunda bilgisayar donanımındaki çıktılar" olarak değerlendirmektedir (2020, s. 317). Ona göre bilgisayar donanımındaki bu çıktılar yani sanal görüntüler, sanal eylemlerin türlerini belirlemektedir. Dolayısıyla Heinrichs'in ima ettiği üzere sanal ortamdaki her bir sanal eylem bilgisayar donanımında üretilmekte ve üretilen bu içerikler de aslında arka planda sayısallaştırılmış kodlara dayanmaktadır. Her bir sanal eylemin kendine özgü bir kodu ve komutu bulunmaktadır. Fakat sanal dünyadaki bazı sanal eylemlerin sanal olmayan eylemlerle aynı türden eylemler olduğunu ifade eder. Örneğin ona göre sanal dünyadaki bir tasarımlama eylemi ya da sanal dünyadaki kitap okuma eylemi sanal olmayan ortamlarda da aynı ontolojik yapıdadır (2020, s. 329). Böylece bazı fiziksel ve sanal eylemler arasındaki ontolojik ayırım bulanıklaşmaktadır. Bu yüzden diğer araştırmacılar gibi Heinrichs için de bazı noktalarda sanal eylemlerin ontolojik belirsizliklere düştüğü söylenebilir.

Diğer yandan John Danaher ise, Brey'in sanal eylem üzerine yapmış olduğu yukarıdaki tanımını eleştirerek sanal eylem konusuna yeni bir bakış açısı kazandırır. Danaher'in buradaki tespiti yeterli olmasa da çalışmamız için önemlidir. Ona göre, Brey sanal eylem tanımını ortaya koyarken odağını yalnızca sanal karakterlerin insan kullanıcıları tarafından gerçekleştirilen sanal eylemlerine yöneltmiştir. Yani sanal dünyadaki eylemi gerçekleştiren sanal öznenin,

insanın kontrol ettiği avatarla sınırlandırılmış olmasını doğru bulmaz. Danaher'e göre "Bu, sanal bir eylemin en ilginç ve ilgili durumu olsa da sanal eylemlerin alabileceği tek biçim değildir. Sanal ortamlardaki karakterlerin çoğu, doğası gereği 'tamamen sanal' olabilir, yani bir dereceye kadar yapay zekaya sahip bilgisayar programlı karakterler olabilir." (2018, ss. 366-367). Dolayısıyla Danaher yapay zekayı da konuya dahil ederek sanal eylemlerin tamamen sanal karaktere sahip özneler tarafından gerçekleştirilebileceğinin altını çizmiştir. Bu durumda sanal eylem, insanlar tarafından yönetilen avatarların etkileşimi olma anlayışından çıkarak yapay zekanın da dahil olduğu sanal bedenlerin etkileşimine dönüşmüştür.

Daha birçok çalışmaya derinlemesine bakıldığında sanal ortamlardaki, sanal dünyalardaki ya da metaverselerdeki sanal eylemlerin durumu hakkında çok fazla kafa karışıklığı var (Rosas, 2008). Hatta bazılarında göre bir eylemin sanal olarak var olduğunu söylemek dahi, aslında onun gerçek olmadığını söylemek için yeterli kabul edilmiştir (Danaher, 2018, s. 372). Konunun ontolojik tespitlerine yer verilmeden konu geçerli olmayan bir çıkarımla geçiştirilebilmektedir. Bazı araştırmacılar da sanal eylemlerin doğasını, onların ontolojisini ahlaki ya da psikolojik açıklamalarla temellendirme gayretine girmişlerdir (Gooskens, 2010; Johansson, 2009). Fakat sanal eylemlerin varlığını bu gibi açıklamalarla temellendirmeye çalışmak ne kadar doğru bir yol olabilir?

İşte bu problemleri aşmak için bu makaledeki temel iddia, sanal eylemlerin ahlaki ya da psikolojik boyutuyla bir varlık kazanmasına değil, doğrudan sanal eylemlerin kendileriyle ilgili bir varlık kazanmasıyla ilgilidir. Burada fenomenolojik bir yaklaşımla diğer tüm şeyleri paranteze alarak doğrudan sanal eylemin kendisine yönelme söz konusudur. Sanal eylemlerin ontolojisini inşa etmeden sanal eylemlerin diğer sorunlarını çözmeye çalışmak kendi içerisinde bazı problemleri doğuracaktır. Sanal eylemlerin ontolojisi, etik ve psikolojik tespitler için temel dayanak oluşturabilir; fakat sanal eylemlerin etik boyutu ya da psikolojik ve yahut sosyolojik etkileri sanal eylemlerin ontolojisini kendi başına açıklayamaz. Sanal eylemlerin varlığı ancak sanal eylemlerin varlığının ispatıyla açıklanabilir. Bunun da yolu ontolojik bir araştırmadan geçer.

Sofistike Eylem Modeli (SEM)

Günümüzdeki çalışmalar ve problem alanları incelendiğinde konuya dair tartışmaların genellikle, sanal eylemlerin hangi durumlarda gerçek eylem olarak kabul edildiği üzerinedir. Bir yanda sanal eylemler tamamen tartışmaların dışına itilirken diğer yanda da sanal ve gerçek eylemler birbirine karıştırılır. Bunun en önemli nedeni tartışmaların ontolojik saptamalardan uzak, doğrudan etik, psikoloji, hukuk gibi çeşitli saptamalar üzerinden sürdürülmesidir. Örneğin Philip Brey (1999, s. 9), sanal eylemlerin felsefi analizini Ahlaki Gelişim Argümanı ve Psikolojik Zarar Argümanı¹ etrafında değerlendirmiştir. Benzer bir tutumla Geert Gooskens (2010), sanal eylemleri ahlaki yargılar etrafında değerlendirir ve sanal eylemlerin sınırlarını çizmeye çalışır. Diğer yandan Jeff Dunn (2012), sanal ve gerçek eylemlerin ahlaki statüsünü,

¹ Daha sonra M. Johansson'un (2009, ss. 72-73) da üzerinde durduğu bu iki argümanı Philip Brey hem Kantçı etiği hem de teleolojik kuramı, sanal gerçeklikteki ahlaki ilişkilerle değerlendirmek için geliştirir. Ahlaki gelişim argümanında, Kant'ın hayvanlara yönelik tutumundan yola çıkarak, sanal dünyada sergilenen gaddarlığın gerçek hayatta da zalim olma eğilimini güçlendireceğine vurgu yapar. Psikolojik zarar argümanında ise, gerçek hayattaki kişi ile avatari arasındaki psikolojik bağlantının sanal gerçekliği ahlaki değerlendirmelere tabi kıldığını ileri sürer. Bu argümana göre, insanlar kendilerinin veya uyum sağladıkları ya da özdeşleştikleri sosyal kategorilerin temsilleriyle özdeşleşme eğilimindedirler. Bu tür temsillere saygı gösterilmezse, kendilerine saygısızlık edilmiş veya istismar edilmiş hissederler.

Simetrik ve Asimetrik Tezler etrafında analiz eder. Michael LaBossiere (2017) ise, sanal eylemlerin statüsünü belirlemede Turing Testinin kullanılması gerektiğinin altını çizer. Ona göre bu testi geçen öznelerin yaptığı eylemler gerçek, diğerleri gerçeklikten uzak eylemlerdir.

Konuya dair kapsamlı daha birçok çalışma bulunmaktadır. Fakat bu makalede ahlaki ve sosyal alanlardaki diğer argümanlardan, tezlerden ya da sanal eylemlerin diğer etkilerinden ziyade, konu daha hayati bir noktadan ele alınmıştır. Bu hayati nokta ise, sanal eylemlerin ontolojik tespiti üzerinedir. Sanal eylemlerin ontolojisini ortaya koyabilmek için tartışmayı sadece etik zeminde sürdürmek yeterli sonuçlar vermez. Etik tartışmalar ontolojiden bağımsız değildir, ama ontolojik dayanaklar için kendi başlarını yeterli değildir. Diğer yandan etik tartışmalarda olduğu gibi psikolojik tartışmaların da kendi başına sanal eylemlerin ontolojisini meydana getirdiği düşüncesi yanılmamalıdır. Sanal ortamda gerçekleştirilen eylemlerin insan psikolojisini olumlu ya da olumsuz etkilediği ve bu yüzden gerçek eylemlerle aynı statüde değerlendirildiği görülebilir. Fakat burada sanal bir eylem psikolojik etkisinden dolayı değil, yerel yani kendi pozisyonundan dolayı bir gerçeklik kazanmıştır. Tıpkı gerçek bir eylem gibi sanal bir eylemin de kendi varlığı vardır. Nasıl ki gerçek eylemler kendi doğalarındaki yasalara tabi ise, sanal eylemler de kendi doğalarındaki yasalara tabidir (Avcı, 2022, s. 1002).

Böylelikle her bir sanal ortamın kendi doğasına özgü sanal bir eyleminin olduğu ifade edilebilir. Sanal eylemin gerçek varlığı ancak böyle bir tespitle ispatlanabilir. Peki bu tespiti yapabilmek için nasıl bir yol izlenmelidir? Bundan sonraki sanal eylemler üzerine yapılacak çalışmalara referans olabilmesi için nasıl bir yöntem geliştirilebilir? İşte tam da bu noktada Sofistike Eylem Modeli (SEM) kendini göstermektedir. SEM ile sanal eylemler analiz edilebilir. Brey'in ontolojik belirsizlik olarak ortaya attığı 'sanal eylemlerin varlık biçimlerine ilişkin belirsizlik' SEM ile çözümlenebilir. SEM bir yöntemdir, sanal eylemlerin ontolojisini tespit etmek için geliştirdiğimiz bir yöntem. Bu yöntemde göre her sanal ortamın kendine özgü bir sanal eylemi her sanal eylemin de bağlı olduğu bir sanal ortam vardır. Burada eylem, gerçekleştiği ortamın ve kendisini gerçekleştiren öznenin ontolojisine göre yargılanmaktadır. Kısacası bu yöntemde göre, sanal eylemlerin ontolojik farklılıklarına odaklanmalı ve her bir eylem kendi içerisinde değerlendirilmelidir.

Ayrıca SEM'e göre sanal eylemin ontolojik analizini ortaya koyabilmek için yukarıdaki (Brey ve diğerlerinin ortaya koyduğu) tanımlamalardan daha spesifik bir tanım yapılabilir. Şöyle ki sanal eylem, bilgisayar ve türevleri tarafından çeşitli kod ve komutlarla oluşturulmuş kendine özgü sanal bir ortamda, özne ya da özneler tarafından gerçekleştirilen etkinliklere ya da faaliyetlere karşılık gelir. Tıpkı gerçek eylem gibi sanal eylemin de doğasının, sorumlusunun ve öznesinin olduğu kabul edilebilir. Şöyle ki fiziksel bir elma kendiliğinden düşmez. Onun düşmesine neden olan olaylar vardır ve fiziksel elmanın düşmesinin nedenini açıklayan kendi doğa yasaları vardır. Buna karşın sanal bir elmanın da kendi sanal doğası vardır. Ve bu kendi doğasından dolayı, sanal elmanın düşme eylemini kendi yasası belirleyecektir. Böylece sanal bir elma, yere düşmek sorunda olmayacaktır. Örneğin havada asılı kalabilir. Uçabilir. Kaybolabilir. Dolayısıyla fiziksel dünyadaki "Yerçekimi, zaman ve maddi özellikleri yöneten fiziksel yasaların artık geçerli olmadığı bir dünya" sanal olarak mümkündür (Milgram vd., 1994, s. 283). Bu yüzden sanal eylemler fiziksel yasalarla sınırlandırılmamalıdır. Sanal eylemlerin yasaları bilgisayar sistemleri, yazılımlar, komutlar, sanal dünya tasarımcısının tasarımlama amacı gibi unsurlara bağlıdır.

Sofistike Eylem Modeline göre sanal eylemin ayırt edici özellikleri John Danaher'ın da benzer bir şekilde vurguladığı gibi, iki durum etrafında toplanabilir (2018, ss. 366-367). Birincisi sanal eylemi gerçekleştiren (1) sanal öznenin türü; ikincisi ise (2) sanal ortamın türüdür. Bu iki tür de kendi içerisinde farklı türlere ayrılabilir. İşte sanal bir eylemin ontolojisini belirleyen en önemli nokta, bu farklılıkların tespitidir. Kendi içerisindeki her bir farklılık sanal eylemin statüsüne de farklılık kazandırmaktadır. Fakat özünde sanal bir eylemin ontolojisini bu iki farklı içerik inşa etmektedir. Dolayısıyla sanal eylemi yargılamak temel parola şudur: *Kim ve Nerede?*

İlk olarak sanal eylemin sorumlusuna, sanal eylemi *kimlerin* yapabileceğine, (1) sanal öznenin türlerine değinilecek olursa; (a) insan, (b) yapay zekâ, (c) bot ve (d) cyborg olmak üzere dört farklı özne türü karşımıza çıkar.² Bu özneler sanal dünyadaki sanal eylemlerini sanal temsilleri sayesinde gerçekleştirmektedir. Temsilleri bakımından sanal ortamda benzer formlara sahip olabilirler; fakat temsil etmeleri bakımından farklılık gösterirler. Şöyle ki bir insanın sanal ortamdaki temsili ile yapay zekanın sanal ortamdaki temsili benzer formdaki sanal bedenlere sahip olabilir; aynı şekilde bilgisayar tarafından sınırlı komutlarla oluşturulmuş bir botun sanal ortamdaki bedeni ile bir cyborgun sanal ortamdaki bedeni de benzer formdaki sanal bedenlere sahip olabilir. Örneğin (a)'yı sanal ortamda insan formunda bir A temsil ederken, (b), (c) ve (d)'yi de insan formunda sırasıyla B, C ve D temsil edebilir. Sanal ortamda karşı karşıya gelen bu dört özne birlikte bir aktivite gerçekleştirebilirler. Yani sanal ortamdaki A'nın sanal eylemiyle B, C ve D'nin sanal eylemi benzerlik gösterebilir. Sanal bir ortamdaki futbol oyununda A topu hareket ettirip gol atabilirken, diğerleri de aynı şekilde bu eylemi gerçekleştirebilir. Ustaca tasarlanmış bir oyunda hangi sanal bedenin hangi özne tarafından temsil edildiğini bilmek pek olası değildir. Fakat yine de sanal ortamın niteliği bu sanal özneler üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Konuyu daha iyi anlayabilmek için şimdi sanal ortam türlerine geçelim.

Eylemin *nerede* gerçekleştiğini tespit etmek, sanal eylemi yargılamak bize ikinci parolayı verecektir. (2) Eylemin gerçekleştiği sanal ortamlar Sanal Gerçeklik ortamı, Artırılmış Gerçeklik ortamı, Karma Gerçeklik ortamı gibi daha birçok türlere ayrılabilir. Öyle ki bu türler kendilerine özgü ontolojilere sahiptir (Arena vd., 2022, s. 2; Chalmers, 2017; Heinrichs, 2020, ss. 323-324). Ontolojik boyutuyla değerlendirildiğinde her sanal ortamın kendine has sanal eylemi vardır. Her sanal eylemin de bağlı olduğu bir sanal ortam bulunur. Şöyle ki Sanal Gerçeklikteki bir eylemin ontolojisiyle Artırılmış Gerçeklikteki bir eylemin ontolojisi aynı değildir. Bir cinayeti ele alalım. Sanal Gerçeklik ortamları fiziksel dünyadan bağımsız, bilgisayar tarafından oluşturulmuş simüle edilmiş ortamlardır. Dolayısıyla Sanal Gerçeklikteki öldürme eyleminde, öldürülen varlık bilgisayar tarafından oluşturulmuş sanal bir varlıktır.

² İnsan, yapay zekâ, bot ve cyborg sanal bir ortamda benzer bir bedene sahip olabilir ve benzer sanal eylem gerçekleştirebilir. Yapay zekâ ve bot bilgisayar ve türevleri tarafından geliştirilen bir teknolojinin ürünüdür. Yapay zekâ ve bot arasındaki en önemli fark, bot sadece yazılan komutları yerine getirirken yapay zekâ ise kendi kararını kendisi verebilmektedir. Diğer yandan insan ve cyborg ise ikisi de zihinsel olarak insan olmaları bakımından birdir. Cyborg, insanın fiziksel bedenini teknoloji ile yeni bir arayüze sahip olmasıdır. İnsan benliğinin deneyimi, fiziksel ve sanal alemler arasındaki ortak ilişkide teknolojinin meditasyonuna bağlıdır. Bu bağlamda insan benliğine sahip sanal bir özne, organik bedene ya da teknolojisinin kaynaşması yoluyla Ben'i deneyimleyen bir cyborg formuna sahip olabilir. İnsanın cyborg ile ilişkisi, cyborgun ikilemi, yapay zekanın somutlaştırılması, bedenin rolü, dış dünyanın devam eden temsilleri gibi daha birçok problem alanları için Frank Biocca'nın (1997) *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments* adlı makalesine bakınız. Ayrıca cyborg ve artırılmış insan arasındaki bağlantıyı daha net görebilmek için A. Kumar Verma ve ark. (2021) çalışmasına bakılabilir.

Eylemi gerçekleştiren kişi ise, sanal dünyada kendini temsil eden sanal bedeniyle öldürme eylemini gerçekleştirmektedir. Öldürme eyleminin fiziksel dünyada ontolojik olarak bir karşılığı yoktur, eylem sadece sanal dünyada gerçekleşmektedir.

Bu durum mantıksal açıdan şöyle ifade edilebilir: a'nın sanal dünyadaki temsili A olsun, b'nin de sanal dünyadaki temsili B olsun. Özne a, Sanal Gerçeklik sistemleriyle A'yı, b öznesi de Sanal Gerçeklik sistemleriyle B'yi kontrol etmektedir. Fiziksel dünyada a ve b bulunurken sanal dünyada A ve B bulunur. Sanal Gerçeklik ortamında yer alan A ve B'nin fiziksel dünyadaki a ve b ile fiziksel hiçbir teması yoktur. Sanal dünyadaki A ve B fiziksel dünyadan simüle edilmiştir. Sanal dünyadaki A ve B'nin maruz kaldığı herhangi bir olay, a ve b'yi ontolojik olarak etkilemez.³ Dolayısıyla Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir ortamda a'nın kontrol ettiği A, b'nin kontrol ettiği B'yi öldürdüğünde ontik olarak A, B'yi öldürmüş olur fakat a, b'yi öldürmüş olmaz.

A, B'yi öldürürse,

Yalnızca B ölür.

a, b'yi öldürmüş olmaz.

Bu bağlamda sanal bedenlerin ya da sanal temsillerin zarar gördüğü, fiziksel bedenlerin ise bu durumdan fiziksel olarak etkilenmediği dikkat çeker. İşte tam da burada, ontolojik bir fark ortaya çıkmaktadır. Sanal Gerçeklik ortamında gerçekleşen bir sanal eylemin ontolojisi, fiziksel ortamda sanal olarak herhangi bir ontolojiye sahip değildir. Sanal eylem fiziksel eylemden ayrıdır ve ondan bağımsızdır. Sanal Gerçeklikteki bir sanal eylemin ontolojisi sadece sanal ortamla simüle edilmiştir. Fakat her sanal eylem için bunu söylemek doğru olmaz. Örneğin sanal bir eylem olmasına rağmen, Artırılmış Gerçeklikteki artırılmış eylemin durumu çok daha farklıdır. Peki, bu durumda artırılmış eylem nedir ve onu farklı kılan şeyler nelerdir? Şimdi bu soru üzerine kafa yoralım.

Artırılmış Eylem

Artırılmış eylem Artırılmış Gerçeklik ortamında gerçekleşen eylemdir. Artırılmış Gerçeklik ortamları ise fiziksel dünyadan bağımsız değildir. Bilgisayar tarafından oluşturulan sanal içeriklerin fiziksel içeriklere bindirilmesi ya da fiziksel içeriklerle birleştirilmesi sonucunda oluşturulmaktadır. Artırılmış Gerçeklikte sanal ve gerçek iç içedir. Bu gerçeklik türü sayesinde sanal içerikler gerçek ortama, gerçek içerikler de sanal ortama taşınabilmektedir. Artırılmış Gerçeklik sanalı gerçekle gerçeği de sanal ile artırmaktadır. Bu yüzden Artırılmış Gerçeklikte artırılan şey iki türlü değerlendirilebilir. Birincisi sanalı gerçekle artırarak sanal ortamların insan doğasına daha uygun bir ortam olmasına imkân tanır; ikincisi ise gerçekliğimizi sanal ile artırarak fiziksel ortamların gerçekliğini daha net görmemize aracılık

³ Burada dikkat edilmesi gereken ve vurgulanan nokta ontolojik gerçekliktir. Sanal Gerçeklik ile oluşturulmuş bir ortamda ontolojik bir etki yoktur. Yani a'nın ya da b'nin varlığı fiziksel bir temsile bağlı değildir. Fiziksel bir karşılıkları olmadan sanal dünyada simüle bir formda yer alırlar. Fakat ontolojik olarak bir etkisi olmasa da a ve b'nin A ve B üzerinde etik, psikolojik, sosyolojik ya da başka bir etkisi olabilir. Bunlar ontolojik araştırmanın dışında kalan çalışmalardır, sanal eylemlerin doğrudan kendisine değil etiklerine odaklanırlar. Yine de konuyla ilgilenenler bu alanlara dair çalışmalar için P. Brey (2008), G. Gooskens (2010) ve J. Dunn'un (2012) çalışmalarına bakabilir. Ayrıca farklı bir bakış için B. Shea (2017), A.J. Craft (2007) ve B. Whitby'in (1993) çalışmalarına da bakılabilir.

eder. Örneğin fiziksel dünyadaki yer ve iklim olaylarını Artırılmış Gerçeklik sayesinde güncel olarak takip edebilir ve önlemlerimizi daha önceden alabiliriz. İstenildiğinde havada ne kadar zararlı gaz olduğunu, havanın kirliliğinin yüzdesel görünümünü, fay hatlarının bölgesel dağılımını, bir yaprağın üzerindeki mikro organizmaların sayısını, yaşam alanımızdaki eşyaların radyasyon değerlerini öğrenebiliriz (Kipper & Rampolla, 2013, ss. 38-39; Papagiannis, 2017). 8-39

Tüm bunların yanında Artırılmış Gerçeklik etkileşimli ve gerçek zamanlı ortamlar sunar. Üç boyutlu ve duyuşal çok modlu olanağıyla tıpkı fiziksel bir ortam gibi sosyal ilişkilere imkân tanır. Artırılmış bir eylem fiziksel bir eylemle benzer nitelikler taşır. Örneğin Artırılmış Gerçeklikteki bir öldürme eyleminde, öldürülen insan bilgisayar tarafından oluşturulmuş sanal bir insan da olabilir, fiziksel-gerçek bir insan da olabilir. Öldürme eylemini gerçekleştiren kişi, tıpkı Sanal Gerçeklikteki gibi sanal bir ortamdadır ve kendini temsil eden sanal bedeniyle öldürme eylemini gerçekleştirmektedir. Fakat Artırılmış Gerçeklikteki sanal ortam fiziksel ortamdaki simüle edilmediği için öldürme eyleminin sanal dünyada olduğu gibi, fiziksel dünyada da ontolojik olarak bir karşılığı bulunabilir. Yani bir artırılmış eylem sadece sanal dünyada gerçekleşmez, fiziksel dünyada da gerçekleşmesi mümkündür. Bu durumu belirleyen etken oluşturulan sanal ortamın niteliği ve tasarımıdır.

Şimdi bu durum mantıksal açıdan dile getirilecek olursa şu şekilde ifade edilebilir: Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle inşa edilmiş bir sanal dünyada a'nın temsili A, b'nin temsili de B olsun. Özne a, Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle A'yı, b öznesi de Artırılmış Gerçeklik sistemleriyle B'yi kontrol etmektedir. Fiziksel dünyada a ve b bulunurken Artırılmış Gerçeklik ortamında A ve B bulunur. Sanal ortamında yer alan A ve B fiziksel ortamdaki a ve b ile ontolojik temasta bulunabilir. Artırılmış Gerçekliğin ontolojik karakteri buna izin vermektedir. Bu durumda sanal dünyadaki A ve B'nin maruz kaldığı herhangi bir olay, a ve b'yi ontolojik olarak etkileyecektir. Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir ortamda, a'nın kontrol ettiği A, b'nin kontrol ettiği B'yi öldürdüğünde ontolojik olarak A'nın, B'yi öldürmesinin yanında a'nın da b'yi öldürmüş olması mümkündür.

A, B'yi öldürürse,

Yalnızca B ölmeyebilir.

a da b'yi öldürmüş olabilir.

Bu bağlamda artırılmış eylemlerin sadece sanal bedenleri ya da sanal temsilleri etkilediğini söylemek doğru değildir, artırılmış eylemler fiziksel bedenleri de etkiler. Bu noktada, artırılmış eylemlerin sanal ve fiziksel eylemler arasındaki sınırı kaldırdığı, sanalı fiziksele fizikseli de sanala taşıdığı görülmektedir. Artırılmış eylemlerin bu denli etkisi, onu ontolojik olarak diğer sanal eylemlerin statüsünden bir üst noktaya taşımaktadır. Dolayısıyla artırılmış eylemler konuya dahil edildiğinde, sanal eyleme ilişkin Brey'in (2014, ss. 48-49) yukarıdaki aktardığımız tanımı eksik kalır. Çünkü artırılmış eylemlerle birlikte artık sanal eylemler, sadece sanal ortamlara simüle edilmiş olmanın dışına çıkmaktadır.

Ayrıca Brey'in (2014) ve onu referans alan Danaher'in (2018, ss. 387-389) sanal eylemlerin sadece sosyal eylemler olduklarında gerçek bir etkisinin olduğunu ileri sürdükleri

iddiaları da artırılmış eylemler sayesinde eleştirilebilir. Şöyle ki her iki araştırmacının iddiaları analiz edildiğinde artırılmış eylemleri tartışmaya dahil etmedikleri görülür. Sanal eylemler değerlendirilirken artırılmış eylemlerin göz ardı edilmesi kendi içerisinde ciddi problemlere neden olabilmektedir. Artırılmış eylemler konuya dahil edilmediğinde sanal eylemlerin doğasının sadece sosyal varlıklar olmaları noktasında gerçeklikle yakın bir statü kazandıkları ileri sürülebilir. Fakat artırılmış eylemler dikkate alındığında artırılmış eylemlerin sadece sosyal olmaları değil, fiziksel olabiliyor olmaları da sanal eylemleri gerçek eylemlerle aynı statüye getirebilmektedir. Artırılmış eylemler hem sanal eylemlerin hem de fiziksel eylemlerin kapsamı içerisinde yer almaktadır. Bu temelde artırılmış eylemlerin sanal sonuçlarının yanında fiziksel sonuçlarından da söz edilebilir. Yukarıda da değinildiği gibi artırılmış eylemler fiziksel eylemlerle benzer nitelikler taşıyabilmektedir. Dolayısıyla sanal eylemlerin sadece sosyal bir alanın parçası olduğunu, fiziksel olmadığını söylemek artırılmış eylemlerin ontolojik varlığını konuya dahil etmemektir. Bu da sanalın gerçekliği için anlamsal bir krize neden olur. Bu anlamsal kriz, sanal eylemlerin etik, psikolojik ya da diğer alanlardaki yargılarının kusurlu olmasını tetikler. Örneğin sanal eylemler arasındaki ontolojik fark dikkate alınmadığında herhangi bir ahlaki yargı, tüm sanal eylemler için geçerli olacaktır. Fakat herhangi bir sanal eylemle artırılmış eylem arasındaki ahlaki yargı aynı olamaz.

Bu bağlamda Sofistike Eylem Modelinin parolası olan “*Kim ve Nerede?*” soruları, artırılmış eylemlerin ontolojisinin diğer sanal eylemlerin ontolojisinden ayrı bir statüye konmasına ve sanal eylemlere ilişkin ileri sürülen bundan önceki birçok çalışmanın rahatlıkla eleştirilebilmesine imkân tanır. Örneğin yukarıda ele alınan ontolojik belirsizlik fikri bu çerçevede eleştirilebilir. Ontolojik belirsizlik fikrine göre, bazen sanal eylemler gerçek eylemlerin yerini alabilmekte ve bu durum ontolojik bir kafa karışıklığına neden olabilmektedir (Brey, 2014, ss. 48-50; Heinrichs, 2020, ss. 328-329). Bu kafa karışıklığının en önemli nedeni sanal eylemlerin kendi içerisinde ontolojik bir zemine oturtulmamasından kaynaklanmaktadır. Eylemi gerçekleştiren öznenin ve eylemin gerçekleştiği ortamın spesifik bir analizi bu belirsizliği rahatlıkla ortadan kaldırır. Dolayısıyla sanal eylemlere ilişkin bir yargı ileri sürülürken öncelikle, o eylemi gerçekleştiren öznenin ve eylemin gerçekleştiği ortamın ontolojik karakteri açıklanmalı ve ardından ileri sürülecek yargı da bu açıklamalardan bağımsız olmamalıdır. Böyle bir tutum da ancak sofistike bir yargıyla mümkündür. Çünkü sofistike bir yargı, eylemi değerlendirirken tüm yönleriyle değerlendirmektedir.

Dolayısıyla sanal eylemlere de böyle bir yargıyla yaklaşıldığında, artırılmış eylemlerin keşfinin daha önceki tespitleri eksik ya da kusurlu kıldığı görülür. Sanal ve fiziksel eylemleri birleştiren ayrıca hem fiziksel hem de sanal eylemler kategorisinde değerlendirilebilme niteliği taşıyan artırılmış eylemler, konuya bambaşka bir boyut kazandırmaktadır. Artırılmış eylemlerin ontolojik karakterinden dolayı, Danaher’in ifadesinin aksine (2018, ss. 367-368), fiziksel eylemler sadece fiziksel bedenlerin ve sanal eylemler de sadece sanal bedenlerin etkileşimiyle sınırlı olmaktan kurtulur. Kısacası artırılmış eylemler diğer iki eylem türü arasındaki keskin sınırı ortadan kaldırır. Sanal eylemler içerisinde bunu yalnızca artırılmış eylemler başarabilir.

SONUÇ

Sonuç olarak konuya ilişkin yapılan araştırmalar incelendiğinde sanal eylemlere ilişkin çok fazla kafa karışıklığı var. Öncelikli ve doğru adım, sanal eylemlerin ontolojisini açıklamaktır. Sanal eylemlerin ontolojisini inşa etmeden sanal eylemlerin diğer sorunlarını çözmeye çalışmak kendi içerisinde bazı problemleri doğurabilir. Sanal eylemlerin ontolojisi

etik, psikolojik, sosyolojik ve diğer alanlardaki tespitler için temel dayanak oluşturur; fakat sanal eylemlerin bu alanlardaki etkileri sanal eylemlerin ontolojisini kendi başına açıklayamaz. Bu yüzden bu makalede, sanal eylemlerin etik, psikolojik, sosyolojik ya da herhangi bir boyutundan ziyade öncelikli olarak araştırılması gereken şeyin doğrudan sanal eylemin kendisi olduğu iddia edilmiştir. Bu bağlamda makale, diğer şeyleri paranteze alarak doğrudan sanal eylemin kendisine yönelir. Dolayısıyla bu makale, sanal dünyalardaki etik problemler, sanal dünyanın getirdiği sosyal ve toplumsal sorunlar, sanal eylemlerin kişiler üzerindeki psikolojik etkileri, sanalın meslekler ve iş dünyasına yönelik etkileri gibi daha birçok alanda yapılacak çalışmalara kaynaklık edebilir. Dahası sanal eylemler üzerine yapılacak çalışmalara bir yöntem önerisi sunar.

Makalede Sofistike Eylem Modeli olarak adlandırılan bu yönetime göre, sanal eylemler incelenirken şu temel iki öge üzerinden değerlendirilmelidir:

- Sanal öznenin ontolojik karakteri
- Sanal ortamın ontolojik karakteri

Kim ve nerede sorularından hareket eden SEM, sanal eylemin bu iki ontolojik karakterini gün yüzüne çıkartır. Ardından sanal öznenin kendi içerisinde insan, yapay zekâ, bot ve cyborg gibi ontolojik karakterler tarafından temsil edildiğini ortaya koyar. Sanal öznelerin bu ontolojik farklılıkları onların eylemleri üzerine yapılacak yargılamaları düşünmemize neden olur. Örneğin Artırılmış Gerçeklikte yapay zekanın yönettiği bir avatar ile insanın yönettiği bir avatarın etik sonuçları bizi hangi problemlere götürür, bu bir tartışma konusudur. Diğer yandan insan hayatını psikolojik olarak olumsuz etkilediği düşünülen bazı sanal eylemlerin ahlaki yargılamalarda sırf bu olumsuz etkisinden dolayı ahlak dışı kabul edilmesi, yapay zekâ ya da bir botun yönettiği avatarın sanal eylemi kendisini psikolojik olarak olumsuz etkileyebilecek mi ve bu yüzden ahlak dışı kabul edilecek mi? Söz konusu örneğin insan bir avatarı ile sanal bir suç işlediğinde ahlaki olarak yargılanırken yapay zekâ da yönettiği avatarı ile aynı suçu işlediğinde ahlaki olarak yargılanacak mı? Ya da aynı problem bot ve cyborg için de geçerli olacak mı? Bir insan metaversenin etkisinde kalıp karşısındaki insanın avatarını öldürdüğünde, artırılmış eylemin ontolojik karakterinden dolayı gerçekten onun fiziksel bedenini de öldürmesi yasal olarak nasıl bir yargıyı gerektirecek? Yine aynı şekilde cinayeti işleyen özne insan değil de yapay zekâ olduğunda bu cinayetin yargısı nasıl olacak? Yapay zekâ müebbet hapis yiyecek mi? Bu ve benzeri problemler SEM sayesinde artık bir üst noktada tartışılabilir. SEM sayesinde tartışmalar birbirine girmiş kafa karışıklığı olmaktan kurtulabilir; ayrıca sanal dünyalar ya da metaverseler için hukuksal düzenlemeler yapılacaksa SEM buna ön ayak olabilir. Kısacası SEM, metaverselerin yasal düzenlemeleri için referans noktası gösterilebilir.

Öznelerin ontolojik karakterinin yanında SEM, sanal ortamların ontolojik karakterlerinin önemine de dikkat çekmektedir. Sanal eylemlerin ontolojik belirsizliğinin en önemli nedeni olarak hangi eylemin hangi sanal ortamda yapıldığının dikkate alınmamasıdır. SEM bu belirsizliği ortadan kaldırmanın koşulu olarak sanal ortamların ontolojisinin belirlenmesine vurgu yapar. Makale tıpkı sanal özne gibi sanal ortamların da sanal eylemlerin yargılanması için gerekli olduğunu göstermiştir. Burada özellikle Artırılmış Gerçekliğin diğer sanal ortamlardan farkı dikkat çekmektedir. Bu fark analiz edildiğinde artırılmış eylemlerin doğasının sanal ve

fiziksel eylemlerin doğasını birleştirdiği, sanalı fiziksele fizikseli de sanala taşıdığı görülür. Önemli olan burada artırılmış eylemlerin ontolojik karakterini keşfedebilmektir.

Sonuç olarak, insanlığın ilerlemesi için yeni teknoloji hamleleri yakından takip edilmelidir ve bu teknolojik atılımların etik ya da diğer standartları incelenmeden önce, ontolojik yapısı analiz edilmelidir. Ontolojisi araştırılmamış bir eylemin etik, psikolojik ya da herhangi bir diğer etkilerinden bahsetmek felsefi bir sorun olarak karşımıza çıkacaktır. Dolayısıyla ontolojisini araştırdığımız artırılmış eylem gibi yeni teknik fikirlerin keşfi, teknoloji ve insan üretkenliğini artırmaya yardımcı olmaktadır. Bu da hepimiz için daha güvenli bir dünya ve daha adil bir gelecek inşa edebilmenin önünde, bizlere yeni deneyim alanları sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Avcı, E. (2022). Antik Mağaradan Sanal Mağaraya: Metaverse. *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*, 12(4), Article 12:4. <https://doi.org/10.29228/beytulhikme.65747>
- Bergson, H. (1911). *Matter and Memory*. George Allen.
- Biocca, F. (1997). The Cyborg's Dilemma: Embodiment in Virtual Environments. *Proceedings Second International Conference on Cognitive Technology Humanizing the Information Age*, 12-26. <https://doi.org/10.1109/CT.1997.617676>
- Brey, P. (1999). The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality. *Ethics and Information Technology*, 1(1), 5-14. <https://doi.org/10.1023/A:1010069907461>
- Brey, P. (2008). Virtual Reality and Computer Simulation. İçinde T. Himma, K. H. (Ed.), *Handbook of Information and Computer Ethics* (ss. 315-332). John Wiley & Sons. https://doi.org/10.1057/9781137349088_21
- Brey, P. (2014). The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. İçinde M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (ss. 42-54). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.029>
- Chalmers, D. J. (2017). The Virtual and the Real. *Disputatio*, 9(46), 309-352. <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>
- Craft, A. J. (2007). Sin in Cyber-Eden: Understanding the Metaphysics and Morals of Virtual Worlds. *Ethics and Information Technology*, 9(3), 205-217. <https://doi.org/10.1007/s10676-007-9144-4>
- Danaher, J. (2018). The Law and Ethics of Virtual Sexual Assault. İçinde W. Barfield & M. J. Blitz (Ed.), *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality* (ss. 363-388). Edward Elgar Publishing.
- Dunn, J. (2012). Virtual Worlds and Moral Evaluation. *Ethics and Information Technology*, 14(4), 255-265. <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9298-6>
- Gooskens, G. (2010). The Ethical Status of Virtual Actions. *Ethical Perspectives*, 17(1), 59-78. <https://doi.org/10.2143/EP.17.1.2046957>
- Heinrichs, J.-H. (2020). Virtual Action. *Ethics and Information Technology*, 23(3), 317-330.

<https://doi.org/10.1007/s10676-020-09574-8>

- Johansson, M. (2009). Why Unreal Punishments in Response to Unreal Crimes Might Actually Be a Really Good Thing. *Ethics and Information Technology*, 11(1), 71-79. <https://doi.org/10.1007/s10676-009-9182-1>
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2013). *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*. Elsevier.
- LaBossiere, M. (2017). Digital Tears Fell from Her Virtual Eyes: Or, the Ethics of Virtual Beings. İçinde M. Silcox (Ed.), *Experience Machines: The Philosophy of Virtual Worlds* (ss. 169-182). Rowman & Littlefield International.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A Class Of Displays On The Reality-Virtuality Continuum* (H. Das, Ed.; C. 2351, ss. 282-292). Telemanipulator and Telepresence Technologies (. <https://doi.org/10.1117/12.197321>
- Papagiannis, H. (2017). *Augmented Human: How Technology Is Shaping the New Reality* (1st edition). O'Reilly Media.
- Robbins, S. E. (2001). Bergson's Virtual Action. İçinde A. Riegler, M. Peschl, K. Edlinger, & G. Fleck (Ed.), *Virtual Reality: Philosophical Issues, Cognitive Foundations, Technological Implications* (ss. 1-13). Peter Lang Verlag.
- Robbins, S. E. (2006). Bergson and the holographic theory of mind. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 5(3-4), 365-394. <https://doi.org/10.1007/s11097-006-9023-1>
- Rosas, O. (2008). On the Ecological/Representational Structure of Virtual Environments. İçinde A. Briggle, K. Waelbers, & P. A. E. Brey (Ed.), *Current Issues in Computing and Philosophy* (ss. 13-23). IOS Press.
- Shea, B. (2017). The Problem of Evil in Virtual Worlds. İçinde M. Silcox (Ed.), *Experience Machines: The Philosophy of Virtual Worlds* (ss. 137-155). Rowman and Littlefield.
- Ulbricht, S. (2017). *The Moral Status of Virtual Actions*. 1-7.
- Verma, A. K., Bisht, A. K., & Rastogi, A. K. (2021). Human Augmentation Through Applications Of Technology. *International Journal of Aquatic Science*, 12(02), 5026-5041.
- Whitby, B. (1993). The Virtual Sky is not the Limit: Ethics in Virtual Reality. *Intelligent Tutoring Media*, 4(1), 23-28. <https://doi.org/10.1080/14626269309410069>
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior. *Communication Research*, 36(2), 285-312. <https://doi.org/10.1177/0093650208330254>