

## Şiddet Gerçeğinin Farklı Bir Olay Yeri: Sanal Gerçek

Doğuhan Murat Yücel\*

### ÖZET

İnsanlığın her zamanki sorunlarından biri olan şiddet güncel bir sorun olan sanal şiddet vasıtasıyla anlaşılmaya çalışılmaktadır. Şiddet uygulamaları sanal bir dünyanın oluşturulmasıyla buraya da sirayet etmiştir. Sanallık ile gerçekliğin tanımları ve algıları ile birlikte ne için kullanıldıkları da merak edilmektedir. Sanal gerçek tümcesine dikkat çekmek için felsefi sorgulamalar yürütülmekte, sanal gerçeğin işlevi tahlil edilmektedir. Sanal ile gerçeğin ilişkisi insanlığın idealleri ile uyguladıkları arasındaki bağlantıya paralel olarak betimlenmektedir. Şiddet gerçeği üretilmiş gerçeklikte görülmektedir. Sanal gerçek sorgulanarak ve bu alternatif gerçeğin içerisindeki şiddeti açığa çıkarılmaktadır. Sanal ortamdaki şiddetin günlük hayat ile ilişkisini sorgulayarak yeni bir dünyanın neden şiddet için kullanıldığı soruşturulmaktadır. Felsefede sanal olanın ifadesi ve insanların sanal olanla ilişkisi filozofların eleştirisiyle kısaca irdelenmektedir. Sanallığın yaşamı değiştirmesi ve yaşamın sanallığı oluşturması bağlamlarında sanal şiddetin yarattığı sorunları ve şiddetin bu alternatif gerçeğindeki felsefe dile getirilmektedir. Nihai hedefimiz şiddet sorununun sanal gerçeklik laboratuvarında anlaşılmasını sağlamak ve çağdaş dünyanın teknolojik olanakları eşliğinde insan hayatının sorunlarına ışık tutmaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Sanal gerçek, sanal şiddet, felsefede şiddet, şiddet, gerçeklik.

---

\* İstanbul Üniversitesi Felsefe Bölümü

### **Farklı Olay Yerleri**

En yakın arkadaşımızı öldürdüğümüzde seviniyoruz. Yabancıları değil de, yakınlarımızı öldürmek daha çok keyif veriyor. Mevta evden biriyse öldürmenin mutluluğu ikiye katlanıyor. Sıradan bir şekilde öldürmek hiç ilginç değil ve mümkünse kaçınılması gerekendir. Ne kadar feci öldürürsek o kadar iyi oluyor. Karşımızdaki bir insan değilse öldürmekten o kadar da kıvanç duymuyoruz. Bu söylediklerimiz gerçektir, ancak hangi gerçek? Farklı, ancak çok da uzak olmayan bir gerçekten söz ediyoruz. Sanal gerçekte bir hayat arz ediyoruz. Burada söylediklerimiz ve buranın bize söyledikleri var.

Freud bilinçaltının asıl denetim mekanizması olduğunu söylemişti. Biz öldürme ve cinsellik gibi uç isteklerimizi bastırarak bilincin altına itmişizdir. Bilinçaltı kuramına göre bunlar yok edilmemiş, yalnızca bastırılmıştır. Bazen bastırılan duygular dışarı taşmaktadır. Sanal gerçek bilinçaltının dışı vurulmasına olanak sağlamaktadır. Dizginlediğimiz isteklerimiz bu gerçeklikte bize kendimizi anlatmaktadır. Tarih öncesi devirlerden miras kalan saldırganlık ve sömürme duygularının bastırıldığı düşünülebilir. Doğa durumunda bir şiddet özgürlüğü geliştiren ve toplum halinde yaşarken bundan imtina eden insan şiddetten vazgeçmemiş, sadece gizlemiştir. (Michaud 1986)

### **Sözcüklerin Kullanımı**

“Sanal” ve “gerçek” birleştiğinde başka bir gerçeği ortaya çıkarmıştır. İçinde sanallık ve gerçeklik barındıran yeni bir çalışma, “sanal gerçek” anlam dünyamızdaki yerini almıştır. Terimde bir zıtlık olduğu söylenebilir. Anlamda, ifadede, kullanımda farklılık; kendimize göre büktüğümüz dilin niteliklerindedir. Dil herkes tarafından değiştirilebilir, her konuşanın isteğini yansıtmaya görevi vardır. Bu yüzden kesin bir anlamdan ziyade, üzerinde uzlaşılanları görmekteyiz.

Wittgenstein, anlamın sözcükte değil, sözcüğün kullanımında olduğunu söylemişti. (Wittgenstein 2007, 79) Anlamın göreliliğini ve anlam arayışı içindeki insanın dil oyunlarını yorumlamıştı. (Hadot 2009, 91) Bu nedenle günlük kullanımlarının aksine görünen bu sözcüklerin, şimdilik, kullanıma yerleşmeye çalıştığını söyleyebiliriz. Buna örnek olarak “şiddet” sözcüğü de verilebilir. Onaylamadığımız kaba güce şiddet adını veriyorken, aynı eylemi destekliyorsak “ceza, hak, yaptırım, terbiye” adlarını verebiliyoruz. Bireysel şiddetten kaçınırken, din ya da devlet adına olan şiddeti mazur görebiliyoruz. (Akgül ve Yılmaz 2014, 2-5) Voltaire’in dediği gibi: “öldürmek yasaktır, dolayısıyla tüm katiller cezalandırılır; tabi çok sayıda ve trampet sesleri eşliğinde öldürmedikleri sürece.” (Voltaire 1770, 365) Sözü sanal gerçeğe uygun şeklinin, “ sanal gerçekte öldürülmediği sürece” olacağını söyleyebiliriz.

Şiddetin bazı türlerini meşru kılıyoruz. Mesela sanal gerçek adı altında birbirimize şiddet uygulamakta sakınca görmüyoruz. Video oyunlarda şiddet uygulamayı tasvip ve teşvik edebiliyoruz. (The Register 2014) Kendi bedenimizde hissetmedikçe vahşete taraf olabiliyoruz. Sanal da olsa gerçeğin bir tarafında sınırsız şiddete imkân veriyoruz. Bu nasıl bir gerçektir ki fiziksel olarak kaçınıyor, ancak sanal olarak talep ediyoruz? Sorunun yanıtı için öncelikle sanal gerçekliğin kullarımdaki anlamını vermeli, dilsel oyunumuzu anlamlı kılmalıyız. Daha sonra sanallığın arkasına gizlediğimiz gerçekleri soruşturabiliriz.

Kullarımdaki anlamıyla sanal gerçeklik: bilgisayar yazılımıyla oluşturulan, kullanıcıya sunulmuş biçimiyle kullanıcının inançlarını askıya almasını ve gerçek bir ortam olarak kabul etmesini sağlayan yapay ortamdır. Kullanıcının eylemlerine gerçek zamanlı yanıt veren üç boyutlu bilgisayar ortamı olarak da tanımlanmaktadır. (Lok 2014) Felsefenin ışığında bakıldığında, sanal ve gerçeklik ifadelerinin tanımı kesin değilken, bu tanım yeterli gelemez. Nitekim insan duyarlarının gerçekmiş gibi kapılması nedeniyle “sürükleyici çoklu ortam”; bilgisayar aracılığı ile uygulanması nedeniyle “bilgisayar simülasyonu”; farklı bir üretim aşaması olması nedeniyle “yapay gerçeklik”, “siber gerçeklik” adları da verilmektedir. Tanımlar çoktur ve çeşitlidir. Biz burada felsefece bir tutum edinerek kesinliklerden çekineceğiz. Sorular sorarak yeni sorulara ulaşacağız ve felsefenin temeli olan merakı konu üzerine yoğunlaştıracacağız.

İnsan ile makine arasındaki etkileşime ve iletişime vurgu yapan farklı sanal gerçeklik tanımları mevcuttur. (Kurbanoğlu 1996, 22) Çeşitliliğe bir örnek de sanal gerçekliğin bir tür sanal gerçeklikten türemesidir. Sanal gerçeklik aygıtları ilk olarak edebiyatta, insanın hayal gücünde tasarlanmıştır. (Virtual Reality 2014) Bilim-kurgu yazarları ve gelecekçiler, makineler aracılığı ile oluşturulacak yeni dünyaları insanlığın zihnine yerleştirmiştir. Zihindeki gerçek daha sonra dışarıdaki gerçekte uygulamaya konmuştur. Böylelikle gerçek dünyadaki sanal ifadelerin daha sonra dünya gerçeğine dönüştüğü söylenebilir. Bir zamanların hayal ürünü, hatta saçma görüşleri, bugünün büyük gerçekleridir.

### **Sanal Gerçekliğin Göndergesi**

Günümüzde sanal gerçeklik, birebir benzetim ortamı anlamına gelen mühendislik terimi veya tüm benzetim ortamlarının genel adı olabilmektedir. Ancak felsefece bakışta kendi zihnimizdeki tasarımları, optik aletlerle oluşturulan görüntüleri ya da herhangi bir olayı sanal gerçeklik sözcüğü içerisinde değerlendirmek mümkündür. Gerçek ve sanal tanımlarımıza göre, zihinde oluşturduğumuz imgeler de sanal gerçek tanımına katılabilir. Bilgisayar ortamı da dâhil, dış uyaranların hepsini beynimiz algılar. Sanal ya da başka tür gerçekliklerin hepsi beyinde amacına ulaşır. Bu halde sanal gerçeklik teriminin ortaya çıktığı kurgu eserlerden bir sanal gerçeklik olarak bahsedebiliriz. Bilgisayar ortamını kast

eden terim anlamının yanında, insanın hayallerini yansıtan edebi ürünler de sanal gerçek anlamına sığdırılabilir.

Bugün sanal gerçeklik dendiğinde aklımıza bilgisayar oyunları ve üç boyutlu eğlence sistemleri gelmektedir. Hâlbuki binlerce yıldır, bilgisayar gibi ortamlar olmadan, sözler ile sanal gerçeklik oluşturmaktayız. Yazının dahi olmadığı sözlü kültür dönemlerinde, insanlar; hikâye, destan, efsane gibi ürünlerle kendi sanal gerçeklerini oluşturmuşlardır. Oyunun kültürün temeli olduğunu dile getiren Huizinga'ya (Huizinga 2010, 134) göre insanlar hayatı oyun oynar gibi şekillendirmiştir. Kullanımına ve oyunlarına işaret ettiğimiz dil ve diğer toplumsal faaliyetler de bizim oyunlarımızdan ibarettir. (Huizinga 2010, 21) Buna bağlı olarak sanal gerçeğin, terim anlamıyla olmasa da, fiilen hayatımızın köklerinde yer aldığını söyleyebiliriz. Her şey bir oyundur ve bununla birlikte kendi sanal gerçeklikleri vardır.

Immanuel Kant'a göre: bizim numenler dünyasını algılamamızın tek yolu onun fenomenler dünyasına etkisidir. Deneyimlediğimiz dış dünya, dünya gerçeği değil, zihnimizde tasarladığımız içsel bir sanal gerçeklikten ibarettir. (Lehar 2003) Ayrıca bir şeyin gerçek olduğunu söylemek ile var olduğunu söylemek farklıdır. Gerçek şemalaştırılabilir ve sezgide yer alır; ancak var olan şemalaştırılamayabilir. Sezgide yer alamayacak numenal bir dünyanın şeyi, var olsa da gerçek olmayabilir. Gerçek olmak göreceli bir kavram iken, var olma böyle değildir. (İnan 2005, 9) Felsefe tarihinde gerçeğin göreceliğine ve sanallığına ilişkin benzer sorgulamalar çoktur. (Simanek 2014) Sanal gerçeğin de, felsefi sorgulamalar eşliğinde, gerçek ile paralel değerlendirilmesi gerekir.

### **Hayatın Sanallığı ya da Sanalın Hayatlığı**

Sanal gerçeğin gündemdeki göndergesi olan video oyunlar, Simülasyon Teorisi'ne göre paralel birer gerçeklerdir. (Frasca 2003, 225) Bir oyun olarak değerlendirilen simülasyonun hayattaki yeri betimlenmeye çalışılmakta, oyundaki gerçeklik hayata uyarlanmaktadır. (Game Studies 2014) Simülasyon Teorisi'ne göre simülasyon bir gerçekliktir. Buna karşılık hayat da bir simülasyondur. (Bostrom, Simulation 2010) Hayattaki ilerleyişimiz oyundaki seviye atlama ve tecrübe birikimine benzer. (Bostrom, Are You Living in a Computer Simulation 2003, 12) Fizik biliminin çağlar boyunca geçirdiği paradigmlar ve Görelilik Teorisi, Simülasyon Teorisi'ne kanıt olarak sunulmaktadır. (Stricherz 2014) Görelilik Teorisi'nin vurguladığı gözlemcinin belirleyici niteliği, insanın oyuncu olarak belirleyici olmasına atfedilmiştir. Bununla birlikte bilgisayar ortamı ve enerjinin durumu da evrenin genel görünümüne uygun bir seyirdedir. Evrenin bir bilgisayara benzetildiği akademik çalışmalar gün geçtikçe çoğalmaktadır. (Lloyd 2012, 8-15)

Roger Caillois'nın betimlediği oyun özellikleri de simülasyona, sanal gerçeğe ve dahi hayata uyarlanabilir. Caillois'ya göre oyun: özgürdür, bağımsızdır, kesin değildir, ürün vermez(başlangıçtaki gibi biter), kuralları vardır, ikincil bir gerçek içerir. (Caillois 2001, 10) Tanımlar hayata ilişkin felsefi soruları anımsatmaktadır. Oyunun nitelikleri filozofların sorguladıkları hayat niteliklerine benzer. Oyun, simülasyon ve çağdaş bilimin olanaklı kıldığı tüm benzetmeler felsefi sorgulamalarımıza yardımcı olmaktadır.

Oyundaki gerçekler ise bize Eflatun'un Mağara Alegorisi'ni anımsatır. Hayattaki gerçeklerimiz mağaraya hapsolmuş ve gölgeleri gerçek sanan mahkûmlarınkine benzer. (Cohen 2014) Kendi gerçekliğimize dışarıdan bakmadığımız için; neyin sanal, neyin gerçek olduğunu tam olarak söyleyemeyiz. Hayat basit anlamda bir oyun, karmaşık anlamda ise bir sanal gerçeklik olabilir. En azından, soylu gerçekliğimizden uzaklaştırarak farklı bir yerde tuttuğumuz sanal gerçeğin o kadar da sanal olmadığını anlayabiliriz. Hayatın bir oyun niteliğinde oluşu, evrenin bilgisayar ortamına benzetilmesi ve gerçeğin ayırt edilemez durumu; sanal gerçeği fiziksel gerçekten aşağı konumda bırakmamıza engeldir.

Aletlere yansıttığımız gerçekliğimizin sanal olup olmadığı sorgulanmalıdır. Sanal bir karaktere bürünen birey oyun oynadığını bilse de, oyunu yaşamaktadır. Örneğin, büründüğümüz karakter bir darbe aldığı anda: “vuruldu” demekteyiz. Oyunda kontrol ettiğimiz birimler bizim sayısal varlıklarımızdır. Oyunun kendi içerisinde bireysel eylemlere girişmekteyiz. “Kendimizi” daha başarılı kılmaktayız. Sayısal varlığımız zarar gördüğünde, varlığımızın tehdit edildiğini hissederek çözümler geliştirmekteyiz. Karakterimiz yok edildiğinde “öldüm” demekteyiz.

Bunu herhangi bir filmde, kitapta ya da anlatıda görebiliriz. Bir masal anlatılırken dış dünyayı paranteze alıp, anlatının gerçekliğine uymaktayız. Anlatı sırasında devler, cüceler, büyüler dünyasına ve masalın varsayımlarına uymaktayız. Bir romanı okurken yazar ile doğal bir sözleşme oluşturmakta, onun dünyasını yaşamaktayız. Roman bitince acaba karaktere ne olacak diye devamını beklemekteyiz. Bunlar sanal ile gerçekliğin birbirine karıştığı örneklerdir. Gerçeğin ikincil bir türünden ziyade, farklı bir tarafı olduğunu söyleyebiliriz. Sanal gerçek hayatımıza farklı bir bakış açısı sunar. Buradan insanı gözlemleyebiliriz.

### **Gerçeği Belirleyememek**

Gerçek sandığımız dünyanın bir sanal gerçeğe ait olması muhtemeldir. Rüya ve illüzyonlar gibi, dış gerçeklik de duyuların ürünüdür. Duyular aracılığı ile kavradığımız dış dünyanın, duyuların bir sanal gerçeği olması muhtemeldir. Zira tat, koku, görüntü gibi görelî algılarımız bunu bize belli etmektedir. Aynı konu üzerindeki farklı düşünceler gibi, aynı obje üzerinde farklı deneyimlerimiz vardır. Bunlar da zihnimizdeki sanal gerçekliklerimizdir.

Sanal gerçeklik zıtlığının bir tez ve antitezden türediğini ve sentez olduğunu söyleyebiliriz. Bu sentezin felsefedeki terennümü, zıtlıkların birliğini savunan Herakleitos (Graham 2007) ile başlamış ve değişken sabitlerin felsefi babası Kuhn (Pajares 2000) ile günümüzde dek sürmüştür. Aslında zıt gibi görünen kavramlar, bütünü farklı tarafları olmaktadır. Büyük kavramlar çerçevesinin koşullara göre değişen resimleridir. Tabii çerçeve de ara sıra değişmektedir. Sanal diye ikinci plana attığımız gerçekler ise çoğu zaman bizim kök düşüncelerimizi içerir. Televizyon, bilgisayar gibi aletlerde kendi gerçeğimizi eleştirmek (Telhan 2002, 15) ya da benlik tasarımımızı dışa vurmak biçiminde ortaya çıkar. (Baudrillard 2004)

### **Gerçekte Ne Olmak İstiyoruz?**

Sanal gerçeklik benlik tasarımımızı gerçekleştirmek için alternatif bir yol sunmaktadır. Olmak istediğimiz kişiyi yazılımlara aktararak bir anlamda mevcut gerçeğimizi telafi etmekteyiz. Burada ilgi çeken nokta, olmak istediğimiz kişilerin niteliğidir. İnsanlar video oyunlarında ne olmak istemektedir? Bu sorunun açık yanıtı herhangi bir internet kafede veya oyunlarla ilgili web sitelerinde görülebilir. İnsanlar “öldürmek” için sanal gerçeğe başvurmaktadır. (Changed 2010) Şiddet uygulamak için sanal adıyla bir gerçeklik oluşturmaktadır. Olmak istediğimiz kişi, çoğu zaman “katil” dir. Bu istek, sanal gerçek diye önemsemediğimiz eylemlerimizin bize anlattığı dikkate değer bir durumdur. Video- oyun ve simülasyon aracı satışları, şiddetin kurumsal ve bireysel olarak başlıca talebimiz olduğunu göstermektedir. (Nakaya 2014, 70)

Sanal gerçeklik, şiddet uygulamamız açısından da önemli gelişmeler getirmiştir. Savaş eğitimleri sanal gerçeklik yazılımları ile yapılmaktadır. (Temizer 2007) Bilgisayar ortamındaki eğitim ile askeri harcamalardan tasarruf etmek amacı güdülür. Kurumsal şiddetin yanında, bireysel şiddet de sanal gerçeklik ile yeni çıgırlar açmıştır. Video oyunları sanal gerçekliğin ilk ve en büyük uygulama alanlarından. Video oyunu sektörü 100 milyar doları aşkın pazar büyüklüğü ile eğlence içerdiği kadar ticaret de içermektedir. (Meulen 2014) Bu nedenle sanal gerçekliğin gittikçe genişleyen ekonomik bir alana sahip olduğu söylenebilir.

Her gün milyarlarca insan oyun oynamaktadır. Bunlardan sanal gerçeklik araçlarını kullananlar genellikle birbirini öldürmeyi tercih etmektedir. Video oyun pazarının büyük çoğunluğu şiddet içerikli oyunların satışından meydana gelmektedir. 2013’te en çok satan beş video oyunundan dördü “yetişkin” yaş sınırlamasına sahip, şiddet içerikli oyunlardır. (ESA 2014, 11) Tüm zamanların satış rekorlarını kıran ve geçtiğimiz senenin de en çok satan oyunu olan (Redwood 2014) Grand Theft Auto(Büyük Oto Hırsızlığı) 5 soygun, cinayet, pornografi, işkence gibi envai çeşit şiddet eylemi içerir. Bir şiddet oyunudur. (Polygon 2013) Yapımına 500 milyon ABD. Doları harcanarak en pahalı yapım olan

Destiny(Kader) oyunu da oyuncuların birbirini öldürmesi üzerine kurulu bir savaş oyunudur. (BBC 2014)

Sanal gerçeklikte şiddetin örnekleri çoktur. Zira sanal gerçeklik denince akla, gerçekmiş gibi birbirini öldürmek gelmektedir. “Oculus Rift” adlı sanal gerçeklik aygıtı teknoloji dünyasını derinden etkilemiş, oyun sektöründe ve yapay gerçeklikte çığır açmıştır. (CNET 2014) Bu aygıt, yazılımı birincil şahıs bakış açısından yaşatmaktadır. Başa takılan bir araç vasıtasıyla gerçeklik deneyimi hedeflenmiştir. Bu gerçeklik genellikle şiddet oyunlarında üretilmiştir. Bu örnekte olduğu gibi, gelecekte de insanoğlunun sanal gerçeklik teknolojisini şiddet ve cinsellik amaçlı istismar edeceği düşünülmektedir. (Venture Beat 2014)

### **Şiddetli İnsanın Felsefesi**

Her ne kadar “gelişmiş” olduğumuzu iddia ederek atalarımızı vahşi addetsek de, ilkel kültürlerden farklı bir zihin yapımız olduğu söylenemez. Sanal gerçekliğe yansıttığımız kişiliğimiz gerçek hayatta imkânı olmayan her türlü şiddeti uygulamaktadır. En çok satılan oyunların şiddet içerikli olmasının yanında, yalnızca işkence etme üzerine kurulu oyunlar da mevcuttur. (Pätrunjel 2012) Canlıları farklı şekilde öldürmek telkin edilerek vahşetin ödüllendirildiği görülmektedir. (AIG 2014) Son beş yılda video oyun pazarında hızla yükselen türlerin korku-aksiyon, zombi ve hayatta kalma oyunları olması da ilginçtir. (Perron 2004) Yükselişteki oyun türlerinin “ötekileştirme” eseri olması ilgi çekicidir. Hayatta kalma oyunlarında uygarlığın çöküşü, insanların zombi olması, küresel felaket, kıyamet gibi temalar işlenmektedir. (Kelly ve Nardi 2014) İnsanlar birbirini avlayarak hayatta kalmaya çalışmaktadır. İnsanlığın geleceği birbirini öldürmek üzerine kuruludur. Topluma yabancılaşma ve ötekileştirme ödüllendirilmektedir. Şiddetin “gerekli” kılınması da üzerinde durulması gereken noktadır. Şiddet içermeyen bir gelecek tasarımı bulunmamakta, insanların zombileşeceği hayali kurulmaktadır. Çağdaş tüketim toplumunun alt benliğindeki bu imgeler dışarı çıkmayı bekleyen gerçeklik tasarımlarıdır. Geleceğimiz şiddet içermektedir, çünkü tasarımlarımız şiddet içeriklidir.

Sanal gerçekteki şiddetin mazur görülmesi, zihinlerdeki şiddetin açığa vurulması olabilir. İnsan zihindeki tasarımlar sanal gerçek diye önemsenmiyor. Ancak düşüncelerimizi önemsemediğimiz ve onları dış gerçeklik karşısında bastırdığımız için şiddet uygulamasına girişiyor olabiliriz. Sanal gerçek arkasına sakladığımız şiddet isteği, düşüncelerimizi hayata yansıttığımız için bizim sıradaki gerçeğimiz olabilir. Ayrıca düşünmek ile gerçekten görmek beyinde benzer hareketleri tetiklemektedir. (Davies ve Hoffman 2002) Sanal gerçeklikteki yansımamızın yaşadıkları, beyin tarafından “gerçekleştirilmektedir.”

Deleuze'e göre sanal, güncel olana dönüşme olasılığı içerir. Sanal dünya başladığında, dış dünya bu iç dünyaya kaçak ihlaller yapabilir. (Deleuze ve Guattari 1994, 59) Sanal gerçekliğin dış dünyaya etki ettiğini de sıkça görürüz. Ekonomik olarak gelişmiş toplumlarda, özellikle gelişme çağındaki bireylerin, video oyunlarına özenerek şiddet eylemlerine girdiği görülmektedir. Büyük katliamlar gerçekleştiren katillerin ortak bir özelliği, şiddet içerikli video oyunları oynamalarıdır. (Weber 2014)

Felsefe tarihinde sanal gerçeğe çeşitli defalar işaret edilmiştir. Aristoteles Poetika'da dramının önemi hakkında "gerçeğin nasıl olabileceğine;" şairler hakkında da "mümkün gerçekleri" anlatmalarına işaret etmiştir. (Aristoteles 2000, 14-29) Ona göre kurgu var olanı yansıtmakla kalmaz, gerçekliğin farklı türlerini de anlatır. Leibniz mümkün olan dünyalardan en iyisinde yaşadığımızı söylemiştir. (Leibniz 2005) Çoklu evren tasavvuru ile günümüzdeki alternatif gerçeklik algısını anımsatmıştır. Farklı evrenler, farklı gerçekler olabileceği öteden beri düşünülmektedir.

Felsefede çok çeşitli şiddet sorgulamaları vardır. Şiddet genelde olumsuz bir eylem olarak görülürken, meşru görenler de mevcuttur. Hegel'in töz adını verdiği varlık acısız var olamaz. Savaşlar ve ölümler varlığın yaşamasını iletir. Acı özel bir erektir ve evrensel erekların yanında mühim sayılmaz. Nietzsche uygar toplumu üstinsanın ortaya çıkmasında bir engel olarak görmüştür Ona göre üstinsan farklı bir değer yargısına sahip olacak ve mevcut güç anlayışını yıkacaktır. Sorel proletaryanın şiddetini olumlarken şiddet sayesinde sömürüyü sona erdirip kötülüklerden arınmış bir siyaset tasarlar. Hobbes devlet şiddetinin her türlüünü haklı görürken, doğa durumundaki şiddet mücadelesinden devlet şiddet uygulamasını yeğ tutmuştur. Benjamin ise hukukun oluşmasını sağlayan bir şiddeti olumlamaş, toplumun barışçıl ilişkilerini şiddet edimine bağlamıştır. (Michaud 1986, 89-100)

Çağdaş düşünürlerden Baudrillard, yarattığımız sanal gerçeklik tarafından silinen bir dünyada yaşadığımızı söyler. (Attias 1996) Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği adlı eserinde gerçeklik, illüzyon, simülasyon, sanal kavramları üzerinde durur. Gerçeklik yerine, görüntüler üzerine kurulu bir simülasyon yerleştirdiğimizi ifade eder. (Baudrillard 2005, 1-12) Filozofların sanal gerçekliğe yaptıkları atıflar kendi gerçeğimizi sorgulamamızı ve sanal gerçeğin bize kendimizi yansıtıcı tarafını görmemizi sağlar.

### **Kendimizi Sanalda Görmek**

Kamuoyunda sanal şiddetin insanları saldırganlaştırdığı hakkında tartışmalar yürütülmektedir. (Marcovitz 2011) Sanal şiddetin bizi kötü yapıp yapmadığından ziyade, sanal gerçekte neden şiddeti seçtiğimizi sorgulamak daha aydınlatıcı



olacaktır. Sanal bir dünya yaratıp neden birbirimizi öldürmekteyiz? Acaba bu zihnimizdeki sanal gerçeğin bir belirtisi midir? Gelecek planlarımız birbirimizi öldürmek üzerine olabilir mi?

Sanal gerçekliğin, insan benliğindeki şiddetin ihmal edilen bir olay yerinden ibaret olduğu söylenebilir. Sanal gerçekliğin hem felsefede, hem de halk kültüründe farklı bir biçimde üretildiği, yorumlandığı söylenebilir. Bununla birlikte sanal gerçek göz ardı edilmiş bir yansımadır. Kendine dışarıdan bakamayan insanın kendini görmesi için bir ayna görevi görmektedir. Buradaki yansımamızın vahşete yönelmesi ilgi çekicidir.

Nasıl ki mitler ve halk hikâyeleri insanlığın benliğini yansıtır, sanal gerçeklikteki tezahürümüz de gelecek tasarımıımızı yansıtmaktadır. Mitlerin iletişim özelliklerini vurgulayan Strauss, bize bir şeyler anlattıklarını ve çeşitli kültürlerde benzer işleve sahip olduklarını söyler. (Strauss 1955, 430) Buna göre mitler vasıtasıyla insana bir şeyler anlatılır. Kuşaktan kuşağa aktarılan sanal tasarımlardır, ancak gerçek dilsel ürünlerdir. Sanal gerçeklik ürünleri de, toplumun diğer ürünleri gibi, bize kendimizi anlatır. Gerçekmiş gibi yapıp, varsayımlarını kabul etmekte, ancak bize ne söylediğini sorgulamayı ihmal etmekteyiz. Tarih boyunca mitlerin ve sözlü ürünlerin insanlığa anlattıklarını göremeyişimiz gibi, sanal gerçeklikteki insanlık gerçeğini de görememekteyiz.

Gönüllü olarak ve büyük bir inançla içine girdiğimiz sanal gerçeklikler bize bir şeyler anlatmaktadır. Çağdaş toplumların mitleri olan sanal varlıklarımız geçmişten geleceğe bir iletidir. İnsan bir gerçeklik ürettiğinde bunu neden şiddete adanmıştır? Mitlerde tanrıların ahlaksız mücadeleler vermesi gibi; inandığımız sanal varlıklarımız neden ahlaksızlık yapmaktadır? Gelecekteki şiddet ve yıkım tasarımıımızı sanal varlıklarımıza yansıtmış olabilir miyiz?

### **Sonuç**

Önümüzde şekillenmeye müsait bir dünya var. Sanal gerçeklik dediğimiz bu dünyayı şiddet, vahşet ve yıkımın bir provası olarak kullanmaktayız. Toplumun kuşaktan kuşağa aktarılan inanç ve iletişim ürünlerine baktığımız gibi, kendimizi aktardığımız bu dünyada kendimize dışarıdan bakabilir ve benliğimizden gelen mesajı görebiliriz. Birbirimizi öldürerek kendimize ne söylemekteyiz? Yansımalarımız bize ne mesaj vermektedir?

“Bıçak kullan sessiz olur” ya da “en çok puanı almak için el bombası at” demediğini söyleyebiliriz. Sanal varlığımız bize “ağır olun” demektedir. İçimizdeki yıkımı bize göstermektedir. Benliğimizdeki yok ediciliği vurgulamaktadır. Küçük bir uzantısı olduğumuz canlı hayatını, imkân verildiğinde hemen öldürmeye yöneldiğimiz sanal gerçekteki gibi, öldürdüğümüzü

söylemektedir. Gövdemiz olan doğayı öldürdüğümüzde sıranın bizlere geleceği de, sanal şiddet yansımalarımızda görebileceğimiz bir uyarıdır.

Sanal dünyanın şiddetini eleştirirken amacımız sanal dünyada şiddeti yok etmek, ya da cinayet oyunlarını yasaklamak değildir. Buradaki şiddet gerçek hayattaki şiddetin bir uzantısıdır. Bir müdahale yapılacaksa sanal gerçeğe değil, asıl gerçeğe yapılmalıdır. İnsan şiddet içerdiği için sanal dünyası da şiddetlidir. Nitekim video oyunlarını kendini gerçekleştirmede bir araç olarak gören ve insanların benlik tasarımlarını yansıttığı için her türlü şiddetin serbest bırakılmasını öneren düşünceler de mevcuttur. Video oyunları Kierkegaard ve Heidegger'in tarif ettiği insanın sıkıntısına bir çözüm olarak da düşünülebilir. (Cuddy ve Nordlinger 2009, 85) Zararından ziyade, bize geleceği gösteren bir ayna gibi faydalı olduğunu da iddia edebiliriz.

Yapacağımız şey şiddet gerçeğini sanal olay yerinde görmek ve toplumu tehdit eden tüketim kültürünü sorgulamaktır. İnsan hayatını, hayat için, "yok etmek" anlamına getiren tüketimi ve doğanın sömürülmesini felsefenin ışığında eleştirmeliyiz. Ancak böylelikle birkaç tur daha yaşayabilir ve "sanal olmayan" gerçeğimizi biraz daha anlamaya çalışabiliriz. Şiddetin yalnızca öteki insanlara değil, her şeye zarar verdiğini anlayabilir, hayat bütününe fark edebiliriz.

#### Kaynakça

- AIG. *Oyunlarda En Dehşet Verici On Ölüm*. 2014.  
<http://www.aliveingames.com/makaleler/251-oyunlardaki-en-dehset-verici-15-olum-sahnesi/> (erişildi: 11 25, 2014).
- Akgül, Çiğdem, ve Zehra Yılmaz. «Virtu'dan Demokrasiye 'Meşru' Şiddetin Evrimi.» *Ankara Üniversitesi*. 25. 11 2014.  
<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/42/1740/18457.pdf>.
- Aristoteles. *Poetics of Aristotle*. Çeviren S.H. Butcher. PSU, 2000.
- Attias, Bernardo Alexander. *World of Jean Baudrillard*. 1996.  
<http://www.csun.edu/~hfspc002/aud/> (erişildi: 11 25, 2014).
- Baudrillard, Jean. *Violence of the Virtual and Integral Reality*. 2004.  
<http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/violence-of-the-virtual-and-integral-reality/>.
- BBC. *Destiny- The Most Expensive Game Ever*. 2014.  
<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/29117126> (erişildi: 11 24, 2014).

- . *Virtual Reality*. 2014. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4607449.stm> (erişildi: 11 22, 2014).
- Bostrom, Nick. «Are You Living in a Computer Simulation.» *Philosophical Quarterly*, no. 53 (2003): 243-255.
- . *Simulation*. 2010. <http://www.simulation-argument.com/> (erişildi: 11 26, 2014).
- Budrillard, Jean. *Şeytana Satılan Ruh*. Doğubatu Yayınları, 2005.
- Caillois, Roger. *Man Play and Games*. University of Illinois, 2001.
- Changed. *Statistics by the ESA*. 2010. <https://depts.washington.edu/critgame/wordpress/2010/04/fyi-video-game-statistics-by-the-entertainment-software-association/> .
- CNET. *Oculus kurucusu Palmer Luckey ile röportaj*. 2014. <http://www.cnet.com/news/virtual-reality-is-more-than-just-video-games-for-palmer-luckey-q-a/> (erişildi: 11 25, 2014).
- Cohen, S. Marc. *Allegory of Cave*. 24 11 2014. <http://faculty.washington.edu/smcohen/320/cave.htm> .
- Cuddy, Luke, ve John Nordlinger. *World of Warcraft and Philosophy*. Open Court, 2009.
- Davies, Temre N., ve Donald D. Hoffman. «Reality Check: Insights from Cognitive Science.» *Topic*, no. 2 (2002): 102-105.
- Deleuze, Gilles, ve Felix Guattari . *What is philosophy*. Columbia, 1994.
- ESA. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. 24 11 2014. [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf).
- Frasca, Gonzalo. «Simulation versus Narrative .» *The Video Game Theory Reader* içinde, 221-235. New York,: Routledge, 2003.
- Game Studies*. 25 11 2014. [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_studies](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies).
- Graham, Daniel W. *Heraclitus*. 2007. <http://plato.stanford.edu/entries/heraclitus/> (erişildi: 11 15, 2015).
- Hadot, Pierre. *Wittgenstein ve Dilin Sınırları*. Doğu-Batı Yayınları, 2009.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Ayrıntı, 2010.
- İnan, İlhan. «Kant'ın Varlık Kavramı Üzerine Erişim tarihi.» *Cogito*, 2005.

- Kelly, Shawna, ve Bonnie Nardi. «Playing with sustainability: Using video games to simulate futures of scarcity.» *First Monday*, no. 19 (2014).
- Kurbanoğlu, Serap. «Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil Mi?» *Türk Kütüphaneciliği*, 10 1996: 21-31.
- Lehar, Steven. *The World In Your Head: A Gestalt View of the Mechanism of Conscious Experience*. 2003.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Theodicy*. 2005.
- Lloyd, Seth. «The Universe As Quantum Computer.» *A Computable Universe- Understanding and Exploring Nature as Computation* içinde, 15. University of Sheffield, 2012.
- Lok, Benjamin. *Introduction to Virtual*. 20 11 2014.  
<http://www.cise.ufl.edu/research/lok/teaching/hci-f08/Introduction%20to%20VE.ppt>.
- Marcovitz, Hal. *Are Video Games Harmful?* Reference Point, 2011.
- Meulen, Rob van der. *Worldwide Video Game Market*. 24 11 2014.  
<http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>.
- Michaud, Yves. *Şiddet*. İletişim, 1986.
- Nakaya, Andrea C. *Thinking Critically, Video Games and Violence*. Reference Point Press, 2014.
- Pajares, Frank. *The Structure of Scientific Revolutions*. 2000.  
<http://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/Kuhn.html>.
- Pătrunjel, Flaviu. «Virtual Violence.» *The Scientific Journal of Humanistic Studies*, no. 7 (2012): 38-45.
- Paul, Chistopher A. *Wordplay and Discours of Video Games*. Routledge, 2012.
- Perron, Bernard. *Ludicine*. 2004.  
[http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron\\_Cosign\\_2004.pdf](http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf) (erişildi: 11 25, 2014).
- Polygon. *Grand Theft Auto Waterboarding Torture*. 2013.  
<http://www.polygon.com/2013/9/26/4773042/grand-theft-auto-5-waterboarding-torture> (erişildi: 11 21, 2014).
- Redwood. *Grand Theft Auto*. 2014.  
[http://redwood.colorado.edu/casm3872/digital\\_media\\_1/docs/gta.pdf](http://redwood.colorado.edu/casm3872/digital_media_1/docs/gta.pdf).

- . *GTA*. 24 11 2014.  
[http://redwood.colorado.edu/casm3872/digital\\_media\\_1/docs/gta.pdf](http://redwood.colorado.edu/casm3872/digital_media_1/docs/gta.pdf).
- Sakin, Mehmet. «Oyun Sanal Bunalım Gerçek.» *Zaman Ailem*, no. 213 (2007): 18-23.
- Simanek, Donald E. *Reality*. 24 11 2014.  
<http://www.lhup.edu/~DSimanek/philosop/reality.htm>.
- Strauss, Claude Levi. «Structural Study of Myths.» *The Journal of American Folklore*, no. 68 (1955): 428-444.
- Stricherz, Vince. *Do We Live in a Computer Simulation*. 26 11 2014.  
<http://www.washington.edu/news/2012/12/10/do-we-live-in-a-computer-simulation-uw-researchers-say-idea-can-be-tested/>.
- Telhan, Orkan. «Virtual Realities And Real Virtualities.» *Master tezi*. Bilkent Üniversitesi, 2002.
- Temizer, Selim. *Sages: Sanal Gerçeklik Ortamında HLA Uyumlu Ve Stereo Görüntü, Fizik Ve Çevresel Ses Destekli Savaşma Yeteneği Eğitim Simülatorü*, . 2007.  
<http://www.ceng.metu.edu.tr/~temizer/selim/publications/SelimTemizer-2007-04-USMOS.pdf>.
- The Register*. 27 11 2014.  
[http://www.theregister.co.uk/2013/11/27/psychologists\\_study\\_shows\\_violent\\_video\\_games\\_can\\_make\\_kids\\_smarter/](http://www.theregister.co.uk/2013/11/27/psychologists_study_shows_violent_video_games_can_make_kids_smarter/).
- Venture Beat. *Virtual Reality and Violence*. 2014.  
<http://www.venturebeat.com/2014/06/05/what-oculus-rift-and-virtual-reality-mean-for-sex-death-violence-and-identity/> (erişildi: 11 26, 2014).
- Virtual Reality*. 20 11 2014. [http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality](http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality) .
- Voltaire. *Questions sur l'Encyclopédie*. Cilt Droit m. 4 cilt. Cenova, 1770.
- Weber, René. *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games*. 2014.  
[http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2355/mod\\_resource/content/1/Weber\\_Aggression%20and%20Violance.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2355/mod_resource/content/1/Weber_Aggression%20and%20Violance.pdf) (erişildi: 11 25, 2014).
- Wittgenstein, Ludwig. *Mavi Kitap-Kahverengi Kitap*. İş Bankası Kültür Yayınları, 2007.