

DOSYA | MAKALE

Sanal dnyaların felsefi boyutu

ENİS DOKO

Hiçbir teknoloji kendi başına iyi ya da kötü değildir. Bıçak ekmek de kesebilir, insan da! Teknolojileri iyi ya da kötü yapan şey onların insanlar tarafından hangi amaçlarla kullanıldığıdır. Bu önerme Metaverse için de geçerlidir.



DOSYA

Metaverse Facebook'un Ekim 2021'de Meta olarak kendini yeniden markalama kararı alması ile bir anda gündem oldu. Metaverse çoğu insan tarafından internetin bir sonraki aşaması olarak tanımlanıyor, zira burada kişisel bilgisayar yanında sanal ve artırılmış gerçeklik cihazları ile bu sanal evrenin içine giriyor, böylece diğer insan ya da sanal nesnelere doğrudan beş duyu ile deneyimleme fırsatı buluyoruz.

Sosyal bilimciler ve felsefeciler Metaverse'ün toplumu ve insanın algısını nasıl etkileyeceğini anlamaya çalışıyorlar. Metaverse kelimesi ilk defa 1992 yılında yayınlanan Neal Stephenson'un Türkçeye Parazit olarak çevrilen Snow Crash isimli romanında geçse de, sanal dünyalar felsefeciler tarafından en azından Antik Yunan'dan beri tartışılmaktadır.

Platon'un meşhur mağara alegorisi bu tarz bir sanal dünyaya güzel bir örnektir. Mağara alegorisinde Sokrates, tüm yaşamları boyunca bir mağaranın duvarına zincirlenmiş, boş bir duvara bakan bir grup insanı anlatır. İnsanlar arkalarında ateşin önünden geçen cisimlerin duvara yansıyan gölgelerini izlerler ve bu gölgelere isim verirler. Gölgeler mahkumların gerçekliğidir, ancak gerçek dünyanın doğru temsilleri değildir. Gölgeler, normal olarak duyularımızla algılayabildiğimiz gerçeklik parçasını temsil ederken, güneşin altındaki nesnelere, yalnızca akıl yoluyla algılayabildiğimiz nesnelere gerçek biçimlerini temsil eder. Platon için elbette mağarada yaşamak, yani gerçek olmayan gölgeleri kabul etmek kötü bir şeydi. İnsanların

hedefi gölgeler dünyasından çıkmaktır.

Tarih boyunca felsefeciler Platon'un mağara alegorisinden de görebileceğimiz genellikle "sanal dünyaları" olumsuz kaçınılması gereken şeyler olarak görmüşlerdir. Ve genellikle yaşadığımız evrenin sanal olup olmadığı tartışılmıştır. Ancak Metaverse ilginç bir şekilde, yaşadığımız evrenden daha gerçek sanal evrenleri pratik bir olasılık haline getirdi. Üstelik sana dünyalar şirketleri para kazanmayı umdukları pazarlar oldular.

"Zihinsel deneyim makinesi"

İyi ama bu sanal dünyalar gerçekten alıcı bulabilirler mi? Platon gibi biz de bunlarla ilgili olumsuz bir tavır takınmaz mıyız? Metaverse'ün etkilerini anlamak ve bu soruların üstüne kafa yormak için belki de en uygun felsefi tartışma felsefeci Robert Nozick'in "Deneyim Makinesi" düşünce deneyi etrafında gelişen literatürdür. Nozick bu düşünce deneyini meşhur bilim kurgu yazarı Ray Bradbury'nin 1957'de yayınladığı, "Mutluluk Makinesi" hikâyesinden etkilenerek, 1974'te yayınlanan şaheseri "Anarşi, Devlet ve Ütopya" isimli eserinde geliştirir.

Nozick'in düşünce deneyi özetle şöyledir. Bilim o kadar ilerlemiştir ki, nörobilimciler beynimizi uyararak istediğimiz tüm zevkli deneyimleri yaşayabileceğimiz bir makine geliştirebilmişlerdir. Bu makine işte deneyim makinesidir. Makine bizi ayrıca, acı ve nahoş deneyimlerden de uzak tutar. Makineye bir kere bağlandığınız mı önceki hayatınızı da unutursunuz!



İNSANLARIN AZIMSANMAYACAK BİR ÇOĞUNLUĞU HAZZI, HAKİKATİN ÜSTÜNDE GÖRÜYOR. BU GRUPTA YER ALAN İNSANLAR MUHTEMLDİR Kİ İMKÂN TANINMASI HALİNDE METAVERSE'TE GERÇEK DÜNYADAN DAHA ÇOK ZAMAN GEÇİRMEYİ TERCİH EDECEKLERDİR.

Sanal da olsa makine size acı ve nahoş deneyimlerin olmadığı ve her anının zevk dolu olduğu bir yaşam vadetmektedir. Elbette siz bunun sanal olduğunun farkında olmayacaksınız. Nozick'in deneyim makinesi aslında çok gelişmiş bir Metaverse olarak da düşünülebilir. Onun düşünce deneyi olarak ortaya attığı kavram, çağdaş teknoloji tarafından gittikçe bir hakikat olmaya doğru gidiyor.

Nozick düşünce deneyini bir soru ile bitirir: Seçme şansınız olsaydı, makineyi gerçek hayata tercih eder miydiniz? Nozick bu noktada insanların çoğunun hayır diyeceği kanaatinde. Peki neden? Nozick görüşünü temellendirmek için üç ayrı gerekçe sunar. Birincisi ona göre bize sadece biz gerçekmiş gibi hissettiren bir kurgusal hayat yaşamak istemeyiz, realite ile gerçek bir ilişkiye sahip olmak isteriz. Diğer bir deyişle biz sadece bir eylemin deneyimini değil, o eylemin kendisini de isteriz.

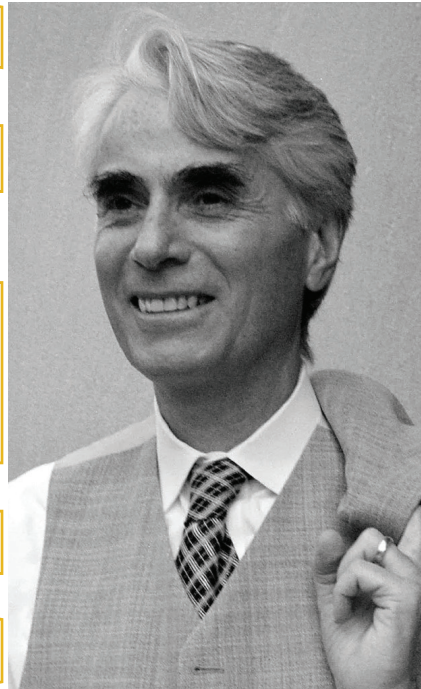
İkincisi Nozick'e göre biz otantik, gerçek belli bir insan olmak isteriz. Ancak ona göre böylesi bir makineye bağlı biri Nozick'in deyimi ile "bir tankta yüzen belirsiz bir damladır." Üçüncüsü Nozick'e göre deneyim makinesine bağlanmak bizi insan yapımı bir gerçeklikle sınırlar, bunun sonucunda makine bizim daha derin bir gerçekliği kavramamızı engelleyecektir. Ancak bu istenilen bir şey değildir.

Hedonist cenneti Metaverse

Diğer felsefeciler insanların deneyim makinesine bağlanmayı reddetmeleri için Nozick'in verdiği gerekçelerden bağımsız gerekçeler sunmuşlardır. Mesela haberimiz olmasa da gerçek

ROBERT NOZICK'İN
"DENEYİM MAKİNESİ"
ASLINDA ÇOK GELİŞMİŞ
BİR METAVERSE OLARAK
DA DÜŞÜNÜLEBİLİR.
ONUN DÜŞÜNCE DENEYİ
OLARAK ORTAYA ATTIĞI
KAVRAM, ÇAĞDAŞ
TEKNOLOJİ TARAFINDAN
GİTTİKÇE BİR HAKİKAT
OLMAYA DOĞRU
GİDİYOR.

ROBERT NOZICK



ailemiz ve arkadaşlarımızdan kalıcı bir şekilde ayrılacak, bir daha asla onları görmeyeceğiz. Çoğu insan bunu istemeyecektir. Bazılarına göre böylesi bir makineye bağlanacağımız zaman irademiz anlamsızlaşacaktır, hatta kimliğimizi de kaybedeceğimizi düşünenlere göre bu aslında bir intihar biçimidir!

Metaverse kavramı çıkmadan çok önce Nozick neden bize böyle bir soru sorma ihtiyacı hissetti? Nozick düşünce deneyinde hedonizm ya da hazcılık olarak bilinen felsefi akımı hedef alır. Hedonizm hazzın mutlak olarak iyi olan tek şey olduğunu, insanın eylemlerinin nihai amacının hazzı artırıp, acıyı azaltmak olduğunu iddia eder. Bu görüş Antik Yunan felsefesinde Kirene düşünce okulu ve Epikürcüler tarafından savunulmuştu.

Hedonizm günümüz dünyasında özellikle gençler arasında popüler bir görüştür. Deneyim makinesi, dolayısıyla ileri seviyede gelişmiş bir Metaverse, bir hedonist cennetidir. Eğer bir kişi deneyim makinesine bağlı kalmayı reddederse o zaman hedonist olmadığı, bu kişinin haz dışında şeylere değer verdiği anlamına gelir. Nozick hedonizmi hedef alsada aslında düşünce deneyi zihinsel durum refah teorilerini ele alır. Zihinsel durum teorileri, öznel zihinsel durumlar (deneyimlerimizin içeriden bize nasıl hissettirdiği) dışında hiçbir şeye önem vermez. Bilincimizi etkilemeyen şey bizim için iyi veya kötü olamaz.

Makineye bağlı yaşamı tercih

Hedonizm bu teorilerin alt dalıdır, kişi zevk dışındaki deneyimlere de önem verebilir. Zihinsel durum teorileri için refah zorunlu olarak deneyimseldir. Bu teoriler doğru ise, deneyim makinesi ya da iyi gelişmiş bir Metaverse insanlığın refah ve mutluluğu yolunda yapılmış en iyi buluştur. Diğer taraftan bu teoriler yanlışsa, hedonizmi benimseyen insanları kendine bağlayacağı, onları hakikatten koparacağı için gelişmiş bir Metaverse'ün en azından ciddi bir olumsuz yönünden söz edebiliriz.

Nozick insanların deneyim makinesine bağlanmak istemeyeceği noktasında haklı mı? Gerçekten de insanlara sorulduğu zaman büyük çoğunluk makineye bağlı yaşamayı reddeder. En meşhur araştırmalardan birinde Dan Weijers insanların yüzde 84'ünün makineye bağlı kalmayı reddettiğini bulmuştur.

Weijers'in ortaya koyduğu sonuç en azından insanların büyük çoğunluğunun hedonist olmadığı

DOSYA

ğını göstermiş midir? Adam J. Kolber buna katılmaz, ona göre Nozick'in düşünce deneyi statüko önyargısı hatasına düşer. Statüko önyargısı, insanların her şeyin olduğu gibi kalmasını veya mevcut durumun aynı kalmasını tercih etmesini içeren bir tür bilişsel önyargıdır. İnsanlar çoğu zaman mevcut durum daha kötü olsa da onu değişime tercih eder. Dolayısıyla Kolber'e göre insanların makineye bağlı yaşamamayı tercih etmesi, aslında hedonist olmadıklarını göstermez. Bu tercih statüko önyargısının sonucudur.

Kolber'in itirazından etkilenen Filipe De Brigard 2010 yılında Nozick'in düşünce deneyini tersinden kurguladı. De Brigard deney katılımcılarına şimdiye kadar bir deneyim makinesinde yaşadıklarını düşünmelerini istedi. Gerçek dünyanın, şimdiye kadar yaşadıkları ve alıştıkları dünyadan daha az haz verici olduğunu söyledi. Bu noktada da katılımcılara şimdiye kadar yaşadıkları sanal dünyada mı yaşamaya devam etmek, yoksa gerçek dünyaya geçmeyi mi tercih ettikleri soruldu. Katılımcılardan yalnızca yüzde 13'ü gerçek dünyaya dönmeyi istedi!

Sanal ile gerçek arasında seçim

Bu ve daha sonra yapılan deneyler, aslında Nozick'in düşünce deneyi insanların gösterdiği tepkinin gerçekliğe verdiğimiz değerden ziyade büyük ölçüde statüko önyargısı tarafından belirlendiğini göstermiştir. Aslında, insanların çoğu kendilerini gerçek dünyada düşündüklerinde gerçekliği tercih ettiklerini, ancak kendilerini zaten sanal dünyada hayal ettiklerinde hayali

dünyayı tercih ettiklerini söylüyorlar.

Peki, statüko önyargısından sıyrılıp, objektif biçimde aslında insanların gerçek dünyayı mı, yoksa sanal dünyayı mı tercih ettiklerini tespit etmek mümkün müdür? Weijers bunu yapmak için üçüncü bir düşünce deneyi tasarlar. Birincisi, Weijers'e göre biz kendimiz değil, başkaları hakkında düşündüğümüz zaman daha objektifiz. Dolayısı ile soruyu yabancı biri ile ilgili sorar. Sanal dünyayı da gerçek dünyaya tercih etmemek için kişinin sanal âlem ile gerçek âlemde eşit zaman geçirdiğini varsayar.

Buna göre yeni düşünce deneyi şöyledir: "Bir kişi hayatının yarısını sanal bir ortamda, kalan yarısını gerçek dünyada geçirdiğini varsayalım. Haz aldığı deneyimlerin büyük çoğunluğunu sanal âlemde yaşamıştır. Size göre bu kişi hayatının geri kalanını gerçek evrende mi, yoksa daha çok haz alacağı sanal âlemde mi geçirmeli?" Soru bu hali ile aslında Metaverse durumu için çok daha uygundur, çünkü Metaverse muhtemelen hiçbir zaman gerçek bir deneyim makinesi seviyesine ulaşmayacaktır. Daha ziyade gerçek dünyadan daha çok haz veren bir ortam olacaktır.

Peki, bu yeni soruya insanlar nasıl cevap vermektedirler? Katılımcıların yüzde 55'i hazzı gerçekliğe tercih etmektedirler. Bu da hemen hemen iki grubun birbirine yakın olduğunu gösteriyor. Yani insanların azımsanmayacak bir çoğunluğu hazzı, hakikatin üstünde görüyor. Bu grupta yer alan insanlar muhtemeldir ki imkân tanınması halinde Metaverse'te gerçek dünyadan daha çok zaman geçirmeyi tercih edeceklerdir.

İki izole dünya

Bu sonuç düşündürücüdür. Zihinsel durum refah teorilerinin tasvir ettiği bir kişi olmak, yani yaşamı deneyimlere indirgemek, aslında kişinin dostlarını, ailesini, çocuklarını yeterince önemsemediği anlamını taşır. Zira haz için onlarla olan gerçek ilişkisini sanalıyla değiştirmekten kaçınmaz. Bu korkunç bir yalnızlaşmaya işaret ediyor. Yine izlenimleri, resimleri, konforu, hakikate tercih eden büyük kitleler olması da korkutucu.

Benim açımdan korkutucu olan kısım insanların hatırı sayılır bir kısmının hayatını Metaverse ile harcayacak olması değil. Konunun Metaverse ile doğrudan alakası bile yok. Esas korkutucu şey insanlardan ve hakikatten bu kadar soyutlanmış bireylerin bir kısmının topluma verebileceği zararlarıdır. Hazzı hakikatin ve tüm insanların üstünde tutan biri vicdanının sesini susturabilirse, tehlikeli ilkesiz birine dönüşebilir! Kim bilir, belki de Metaverse, sanal tercih eden ile hakikati sevenleri birbirinden ayırarak, yani iki izole dünya yaratarak hakikat sevdalısı insanlara iyilik bile yapacak.

Yazımı bitirmeden önce ufak bir not düşmek istiyorum. Yazının tonundan Metaverse'ün kötülüğe yol açacak bir icat olduğu kanaatinde olduğum algısı oluşabilir. Bu doğru değil. Hiçbir teknoloji kendi başına iyi ya da kötü değildir. Bıçak ekme de kesebilir, insan da! Teknolojileri iyi ya da kötü yapan şey onların insanlar tarafından hangi amaçlarla kullanıldığıdır. Bu önerme Metaverse için de geçerlidir. Bize düşen bu teknolojideki iyiliğe yol açacak potansiyelleri açığa çıkarmaktır.



**KİM BİLİR,
BELKİ DE
METAVERSE,
SANALI
TERCİH EDEN
İLE HAKİKATI
SEVENLERİ
BİRBİRİNDEN
AYIRARAK,
YANI İKİ
IZOLE DÜNYA
YARATARAK
HAKİKAT
SEVDALISI
İNSANLARA
İYİLİK BİLE
YAPACAK.**