

Meta-Life ve VR Deneyiminin Dini Yorumu

Metaverse İslam'a açıldığında, VR deneyimi dinin tecrübe boyutuyla ilgili neleri değiştirebilir? Doç. Dr. Şevki Işıklı cevapladı

22 Ocak 2022

<https://www.islamvemedya.com/meta-life-ve-vr-deneyiminin-dini-yorumu/915/>

Yeni bir yaşam biçimi mi doğuyor? Meta-Life nedir? Meta-Life'in sunduğu yaşam biçiminden İslam ve Müslümanlar nasıl etkilenebilir? Metaverse İslam'a açıldığında, VR-AR deneyimleri İslam'ın tecrübe boyutuyla ilgili hangi seçenekleri sunabilecek? Müslümanlar bu deneyimleri nasıl karşılayacak? Sanal gerçeklik olgusunun başta İslam olmak üzere din ve inançlar hakkında paradoksları bulunuyor mu? Bu soruları ve daha fazlasını Doç. Dr. Şevki Işıklı cevapladı.

İslamvemedya.com: Metaverse, bir çılgınlık olarak nitelendiriliyor. Sizce de öyle mi?

Şevki Işıklı*: Evet, şimdilik bir çılgınlık. Ama yakında bu çılgınca şeyin sıradanlaşacağını bilmek daha çılgınca. VR teknolojileri şimdilik yeni ve pahalı. Bu yüzden teknolojik donanımla çok daha havalı görünüyorsunuz, ayrıcalıklı ve elit yani. Apple ve Tesla ürünleri, Oculus VR cihazları, Google Glass gibi ileri teknolojik ürünler, bugünün prestij nesnelere. Fakat durum çok hızla değişebilir. Çünkü teknoloji geliştiği aynı hızda ucuzlar ve yayılır; çok geçmeden ayağa düşer.

Cambridge Analytica Vakasından beri şaibeli olan Facebook'un imajını temizlemek isteyen Zuckerberg, bir taşla iki kuş vurmuş görünüyor: Facebook'u satmak ya da kapatmak zorunda kalmadığı gibi, onu Metaverse Projesinin üstlenici firması ve giriş kapısı haline getirdi. Oculus VR teknolojisinin sunduğu Metaverse evrenine Facebook üzerinden, üstelik gerçek kimlik doğrulaması talepleriyle girilebilecek. Karadenizli bir müteahhit kadar kurnaz; henüz temelini bile atmadan mimari projesini tüm dünyaya satan iş bitirici bir müteahhit gibi. Fakat Zuckerberg, Metaverse projesi ile herkeste bir heyecan yarattı. Yeni teknolojik vaatler genelde **sadece kullanıcılarını** heyecanlandırır; o herkesi yerinden oynattı. Sanal gerçeklik deneyimine aşina teknoloji kullanıcıları, bu genel heyecan dalgasının çok dibinde kaldılar, medyatik tartışmalarda görünmüyorlar. Akademisyenler, iletişimciler, medyacılar hatta filozoflar **hararetle Metaverse** tartışmalarına başladılar. Asıl çılgınlık, filozofların bu kadar hızlı sürece dahil olmak istemeleri.

İslamvemedya.com: Ne tartışılıyor tam olarak?

Şevki Işıklı: En nihayetinde kaygılı ya da umut dolu gelecek tartışması diyebiliriz. Alternatif gelecekler üzerine odaklanmalıyız, diyen bir tartışma bu. Fütüristler ve filozofların olaya bakışları arasında fark var. Filozoflar gerçeklik, algı ve var oluş boyutuyla ilgileniyor. Fütüristler ise sosyo-teknik boyutuyla ilgileniyor; değişen yaşam koşullarına odaklanıyor. Örneğin yönetimin dijitalleşmesiyle, siber ilişkilerle falan ilgileniyorlar.

Yeni bir yaşam biçimi: Meta-Life

İslamvemedya.com: *Fütüristlerin yaklaşımıyla soracak olursak, Metaverse bize daha iyi bir gelecek sunacak mı, siz buna inanıyor musunuz?*

Şevki Işıklı: Sanallaşma kadar, onun yaygınlaşması da sorun olarak görülüyor. Evet, ciddi bir sorun gerçeklikten kopuş. Buna de-realizasyon deniyor. Zihinsel rahatsızlıklarda gözlenen türden mi dersiniz, hayır. Bu tarz ruh hastalıkları ile ruh sağlığı arasında çok basit bir kriter vardır: Gündelik yaşamın sorunsuz sürdürülmesi.

Yaygınlaşmış VR temelli Metaverse yaşamını, buna meta-life diyelim, bu olguyu ele alalım.

"Meta-life, özünde sanaldır ve yanılsama ve "-miş gibi" hissetme hakikatini askıya alan bir epistemolojik ayraç içinde yaşamaya değerdir"

120 bin yıldır modern insan için **istenmeyen gerçek dünya**, "meta-life style"dan ötürü özlenen itibarına yeniden kavuşabilir. Biraz ilginç görüldüğünün farkındayım. Müsaadenizle açıklayım: Metaverse'te **her şey ucuz ve kolay** olacağından yoksullar ve orta gelir düzeyindekiler için görece iyi bir yaşam imkânı olarak arzulanabilir ve **pragmatik kıymet** kazanabilir. Fakat **Meta-life**, özünde sanaldır ve yanılsama ve "-miş gibi" hissetme hakikatini askıya alan bir epistemolojik ayraç içinde yaşamaya değerdir. Metaverse sanal olduğundan, bir **kopya dünya** olduğundan, tam da ikinci sınıf insanların yaşam evrenine dönüşme seçeneğinden bahsediyorum. Yoksulların ve eğitimsizlerin sürgün edildiği bir yapay cennet... Yoksulların içine doğdukları fakat doğduktan sonra bir daha gerçek dünyaya dönemedikleri bir simgesel bir hapishaneye dönüşme ihtimalini hesaba katsak iyi olacak.

Meta-Life'te alternatif gelecekler...

Alt kastleardan birinde doğan bir bebeğin, kast sistemi yüzünden adil ve otantik bir yaşama kavuşma olasılığının ona kapalı olduğu Eski Hint kalıcı hiyerarşik sistemini düşünün... Bu türlü bir **alternatif gelecekte**, belki de **simüle edilmemiş gerçek dünyada** iyi bir yaşam sürme

imkanı, az sayıdaki seçkinlere özel olacak. Gerçek ilişki, gerçek bir seyahat, gerçek bir acı sadece az sayıdaki seçkinin ücretini ödeyerek satın alabileceği, hadi şunu da söyleyeyim, cesaret edebileceği, irade testini kabul edebileceği bir yaşam dünyası olabilir. Bugün fakirlerin kendisinden kaçtığı **acılı gerçek dünya**, alternatif bir gelecekte seçkin zenginlerin satın alabildikleri ayrıcalıklı, bakir ve otantik bir hayat olarak eski prestijini geri kazanabilir. Pek az seçkin insan, gerçek dünyada yaşama masraflarını karşılayabildiği bu alternatif evren, size siberpunk bir distopya gibi görünebilir. Ben buna gerçekliğin bekaretinin korunması diyorum.

Alternatif gelecekler bununla sınırlı değil. Ama yine de bence çok afilli-havalı olurdu işler böyle gitseydi. Gerçeğin değeri, her yerde ve her an yaşandığı için gözden düşmüş durumda; gerçeğin özündeki cazibesi ancak ölüm anında belirebiliyor. Bu varlığa empati ve sempatiyle bakan benim gibi insanlar için çok üzücü. Varlık, alenen tecavüze uğruyor; onun yerine simüle edilmiş sanal gerçekliği istismak etmeleri için sunmak, varlığı korumanın hiç de beklenmedik bir yolu olabilir.

Alternatif gelecekte alternatif gerçekliğe

İslamvemedya.com: Metaverse sanallaşmasının gerçeğe bağımızı koparma tehlikesi var mı? Varoluşsal kaygılar ne kadar gerçekçi?

Şevki Işıklı: VR teknolojisinin gelecekteki ilerlemesi, bizi **korkunç sonuçlar** üzerinde de düşünmeye zorluyor. İllüzyon ve unutkanlığın o kadar derinindeyiz ki bir simülasyondan yaşayıp yaşamadığımız sorusu kendini daha derinden hissettiriyor.

Alternatif gelecek nosyonundan **alternatif gerçeklik** nosyonuna geçebiliriz. Belki de şu an içinde yaşadığımız durum bir bilgisayar oyunudur. Bence rüyada olup olmadığımızı ayırt edecek evrensel bir mantık denetleyicisine sahip değiliz. Fakat Bostrom farklı düşünüyordu. “Bir bilgisayara simülasyonunda mı yaşıyoruz?” sorusuna **sınırlı üçlü seçenek** ile yanıt veren Nick Bostrom’un 2003 yılında yazdığı o meşhur makaleyi hatırlayalım. İlk seçeneğe göre, post-hümanist bir aşamaya geçmeden önce insan türünün yok olması pek muhtemeldir. Bu alternatif bize asla eksiksiz bir VR tasarımına sahip olamayacağımızı söyler. İkinci seçenek ise teknolojik olgunluk hipotezidir: Şu an, post-hümanist uygarlık içinde, insanlığın evrimsel gelişiminin bir parçası olan simülasyon içinde yaşıyor olma ihtimalimiz neredeyse yok diye düşünüyor. Bu alternatif bize bu tarz bir teknolojik olgunluğun şu ana kadar yüzünü göstermesi gerektiğini, göstermediği için de gerçek olmadığını söyler. Bostrom’un az sayıdaki seçenektan sonuncusu yani üçüncü seçeneği ise kesinlikle bir bilgisayar simülasyonunda yaşadığımız hipotezidir. Bostrom’a göre bu üçünden biri doğru olmak zorundaydı.

İslamvemedya.com: İkinci ve üçüncü seçeneği biraz açabilir misiniz? Bu arada hangi seçenek doğru?

"Metaverse, simüle edilmemiş gerçekliğin parlak bir kopyası olup olmadığını ayırt etmenin imkansız olacağı kritik ayrımsızlık eşiğine kadar ilerleyebilir."

Şevki Işıklı: Bostrom'un sınırlı seçenek teorisi, zaman yolculuğu fikriyle ilgili bu ve oldukça güzel bir argümantasyona sahip. Şöyle düşünelim: Diyelim ki gelecekte zaman yolculuğu icat edildi. Öyleyse gelecekteki zaman yolcuları tarafından bugün ziyaret edilmiş olabiliriz. Gelen zaman yolcuları bugün bizim de zaman yolculuğu yapmamızı mümkün hale getirebilirler. Ve biz de daha gerilere gidebiliriz, daha ilerilere de... Gittiğimiz zamanlara zaman yolculuğu teknolojisini götürmekten bizi alıkoyacak hiçbir engel göremiyorum. Böylece teknolojik olgunluk bize, kuşatıcı VR teknolojisini tüm zamanlar için mümkün kılar. Böyle olsaydı eğer, içinde yaşadığımız dünyanın teknolojik olarak gelişmiş türler tarafından yaratılan sayısız evrenlerden biri olma ihtimali oldukça yüksek çıkardı. Ne yazık ki gördüğümüz kadarıyla zaman yolculuğu hala mümkün değil. Öyleyse ikinci seçeneğin doğru olamayacağı açıktır. Bostrom, orijinal evrende olma ihtimalimizin çok düşük olduğuna inanıyor. Dünyalardan sadece biri biyolojik ve orijinaldir; tüm diğerleri sadece simülasyondur. Bence Metaverse ya da **simüle edilmiş gerçeklik**, inşa ettiğimiz şeyin, **simüle edilmemiş gerçekliğin** parlak bir kopyası olup olmadığından ayırt etmenin imkânsız olacağı **kritik ayrımsızlık eşiğine** kadar ilerleyebilir.

Platon'a sorarsak sanat eserinde yaptığımız aslında tam da böylesine bir kopyalama işlemiydi, üstelik orijinalin bir kopyası bile değildi. İmitasyon esere bakılarak yapılmış kötü bir kopyayız, diyordu. İdeanın yansıması olan bu dünyanın zihnimizdeki tek bir gerçek evrenle, ideal varlıkla karşılaştırıldığında bir yanılsamaya, aldatmacaya, duyu yanılgısına yol açması kaçınılmazdı.

Bostrom'un, VR teknolojilerinin doğasını anlamak ve bilgisayar simülasyonu içinde miyiz sorusuna yanıt vermek için geliştirdiği fikirlerin arka planında Platon'un birlik – çokluk argümanına rastlamak mümkündür. Çok ilginç biçimde, eğer Platon haklıysa bu yaşadığımız evren zaten orijinal değildir. Hz. Muhammed'e göre insanlar uykudadırlar, ölünce uyanacaklar. Tüm bu şatafat, eza-cefa bir hilekâr rüyadan ibarettir. Bizler, ölünce uyanılacak bir geçicilik, yanılsama, yitimsizlik içindeyiz. Her şeyin asılları öbür dünyadadır. Platon'un idealar dünyası ile Hz. Muhammed'in öbür dünyasının birbirine çok yakın olduklarını bilmek ilginçtir.

Sanal ile gerçeği birbirinden ayırt etmekte zorlanmamız normal. Çünkü zaten geçici bir dünyada sanal bir yaşam süreriz. Yaşamlarımızı Metaverse'te bir kere daha kopyalamanın ne tür bir sakıncası olabilir ki! Zaten tek bir geçmişi ve kapalı bir geleceği olan bir tür değiliz, sayısız

simülasyon içinde dalgalanıp duran bir algılar toplamıyız. Bilinçlerimiz bile zihnimizin içinde gezinip duran bir **sürü odaklanması** gibi bir şey değil mi?

Size her türlü deneyimi yaşatacak bir makine verilseydi bu dünyada yaşamak yerine onun içinde yaşamayı tercih eder miydiniz?

İslamvmedya.com: Gerçekten de simülasyon içinde olup olmadığımızı bilmek imkânsız mı? Bostrom'un mantıksal çıkarımlarından başka bir kanıt yok mu?

Şevki Işıklı: Aslında kişisel bilinçlerimiz ve iç dünyamızda buna dair sezgisel kanıtlar bulabiliriz. Ama önce 1973 yılında Robert Nozick'in tasarladığı o meşhur **Deneyim Makinesi** adlı düşünce deneyine değineyim. Nozick, biyolojik dünyamızın bir simülasyon olup olmadığına karar vermemizi kolaylaştırmak için bu düşünce deneyini tasarlamıştı. Nozick'in sorusu şuydu: Size her türlü deneyimi yaşatacak bir makine verilseydi bu dünyada yaşamak yerine onun içinde yaşamayı tercih eder miydiniz?

Eğer insanlar zevk ve hazzı değil de gerçekliğe değer veriyorlarsa **simüle edilmemiş gerçekliği yani bu dünyayı** tercih edeceklerdi; aksi halde ise deneyim makinesini. Biraz önce bahsettiğim konuya burada geri dönebiliriz. Acı da olsa gerçeği mi yoksa yanılsamalı olsa da zevk ve haz veren sanal gerçekliği mi tercih edeceğiz? Eğer gerçek, mahza iyi ise, bizatihi değerli ise gerçeklikte kalmayı tercih ederiz. Yok, eğer gerçeklik, varoluşçuların dediği gibi, acılar, sorumluluklar, bulantı, yabancılaşma, kaygı ve uzaklaşma, derin boşluk duygusundan başka bir şey değilse yanılsamalı VR'ı tercih edebiliriz. Bulaşıcı bir virüs, umarsız bir hastalık olan gerçek varoluşa bir son verebiliriz.

Nozick'in önceki sorusunu, tanıdık bir sahne ile değiştirmek istiyorum: Eğer Ölüm Meleği gelip size ölüm karşılığında Tanrı'nın cennetini müjdeleseydi tam şimdi bu geçici dünyayı terk etmek ister miydiniz? Tersinden soralım: Bugüne kadarki yaşamınız bir makinenin içinde olsaydı makineden çıkmak ister miydiniz? Her mihnet kabulüm, yeter ki gün eksilmesin penceremden, diyen bir şairin cevabı ne olurdu acaba? Gerçekliğin özünde iyi bir şey olup olmadığını yeniden düşündürten bir soru, değil mi bu?

Şunu soruyorum aslında: Kendimizi süper güçlerle donatılı hissetseydik simülasyonu yine de tercih eder miydik? Makine dünyasına bağlanmayı seçmeyen bir insan, aynı şekilde **cennete götüren ölümü** seçmeyen bir mümin, insan doğasının salt hedonizme indirgenemeyeceğine inanıyor olmalıdır. Yani acıdan kaçıp hazza yönelmek insanın iç dünyasının nihai gerçekliği olmayabilir.

VR'in veya Metaverse'ün cazibesi, bu materyal, mortal ve mahdut dünyanın içsel arzularımıza yanıt vermekteki yavaşlığı ve nazlılığı. Niye Metaverse'e bağlanmayı tercih etmeyelim ki! Eğer dinlerin, örneğin İslam'ın uzun vadede Metaverse'e ne tepki vereceğini anlamak istiyorsak bu soruyu sürekli yeniden sormamız gerekir. Huzur, Metaverse'te mi bunu bilmek istiyoruz. Dünyayla mücadeleye girişen biri için Metaverse iyi bir sığınak ve alternatif olabilir. Kaygılı varoluşundan kaçmak isteyen biri için de. Ama dikkat edin, kaygıdan, kaçmaktan bahsediyorum. Bastırılmış doğamızın rüyalarda ortaya çıkardığı şey tam da bu kaçış değil midir?

"Metaverse bir rüya illüzyonu yaratıyorsa eğer, buna kolektif rüyalar dönemine giriş diyebiliriz."

İslamvemedya.com: VR deneyimini açmışken, VR-AR deneyimlerini, rüyalarla kıyaslayabilir miyiz?

Şevki Işıklı: Gözü açık rüya görmek deneyimi diyelim buna. Rühayı, gözümüz açıkken görmenin bir yolu bulundu diyebiliriz. VR ve AR teknolojileriyle yaşanan sanallık deneyimini, **lucid rüya** görme deneyimi ile karşılaştıran Vindenes'in gündeme getirdiği ilişkilendirme, Metaverse'te ne satın aldığımızı bilmemiz için iyi bir analogi olabilir. **Lucid rüyalar**, rüyadayken rüyada olduğumuzun ve kendimizin bilincinde olduğumuz ve rüyamızı kontrol edebildiğimiz rüyalardır. Normal rüyada **yanılsamayı**, otantik saf gerçek zannederek yaşarız. Lucid rüyada bu kandırılmışlıktan kendimizi kurtarıyoruz. Tıpkı VR-AR sanallık deneyiminde olduğu gibi, her şeyin bir kurgu olduğunu biliriz. Aslında simüle edilmemiş gerçeklik de bilincimiz tarafından sentezlenmiş olabilir.

Berkeley'nin im-materyalizmini hatırlayın. Rüyada olmadığımızdan emin olamayışımız hipotezi ile her şeyin bilincimizin ürünü olduğu hipotez aynı koşullarda çalışır. Sorunumuz şu ki gerçeklik kontrolü için kesin ve güvenilir bir kriter geliştiremedik. Bu yüzden ister rüyada, ister simülasyon evreninde, ister simüle edilmemiş gerçek dünyada, isterse büyük bir bilgisayar içinde olalım fark etmez. Deneyimi güçlendiren tek şey, uyarıcıların kuşatıcılığı, sürükleyiciliği. Bu çok bulanık kriter, kaygan görünüyor. Çünkü AR-VR teknolojileri, lucid rüyalardan bile daha sürekli ve zengin uyarıcılar gönderebilir. Üstelik belleğin gerçek uzay-zaman koordinatına işlenir.

Metaverse, sanal gerçeklik teknolojileri ile interneti entegre eden kolektif bir alan. Başkasıyla aynı rüyayı görmek, mümkün değildir diyecek kadar nadirattandır. Metaverse bir rüya illüzyonu yaratıyorsa eğer, buna **kolektif rüyalar dönemine giriş** diyebiliriz. Öyleyse eski inançların gerçekleşmesine tanık olduğumuzu söylesek iyi olacak.

İslam bakımından sanal gerçeklik...

İslamvemedya.com: Sanal gerçekliğe karşı İslam'ın tavrı ne olabilir?

Şevki Işıklı: İslam adına konuşamam ama birkaç noktadan hareketle ilişkilendirmem mümkün. Biraz dolambaçlı olacak fakat şöyle söyleyeyim. İlk mağara resimleri bile bir açıdan sanal gerçeklikti. Düşüncelerin ve olayların yansıtılmasını sağlıyorlar. Aslında bu yansıtma, bir tür yeniden yaratma anlamına gelir. Ortodoks İslam yorumunda (ehli sünnet), resim ve heykel sanatına karşı ılımlı yasak, özellikle boyutlandırılmış görsel ve büstlere karşı mesafe, sanal gerçekliğe karşı tutumu netleştirmek için iyi bir hareket noktası olabilir. Platon'un şairleri sevmeyişi ile aynı gerekçeler yüzünden Ortodoks İslam yorumunun, görsel ve dokunsal sanatlara sıcak bakmadığını söyleyebilirim. Resimler ve sözcüklerin ardından büyük oranda bir gerçek temel bulunur: otantik yaşam dünyası. Dil ve sanat, yaşam dünyasının başka bir yere ve zamana aktarılması için bir medya işlevi görüyor. **Boyutlandırarak görselleştirme çekincesi**, yaşamın otantikliğini koruma içgüdüğü gibi görünüyor. Gerçeğin bir kereliğine olup bittiği bu simüle edilmemiş gerçeklik evrenin kaydedilmesine karşı duran bir tutum söz konusu. Gerçeğin yeniden üretilmesi, onun biricikliği tehdit ediyor. Varlığın kendini geri çekmesine yol açma riski olan bu tehdit, İslam'ın bu yorumu tarafından dikkate alınıyor. Bu açıdan bakıldığında gayri meşru görünüyor.

İslamvemedya.com: Düşüncelerin tasvir edilmesi için de geçerli mi bu söyledikleriniz?

Şevki Işıklı: Olaylar gibi düşünceler de biriciktir. Fikirlerimizi ve hayallerimizi, görselleştirme, konuşma ve yazı yoluyla dışsallaştırabiliriz. Konuşma, şarkı söyleme, bir veriyi iletmek için yazı yazma biçimindeki dışsallaştırmalar, otantik yaşamın bir uzantısı olarak görülürken, onun taklidi olarak sanat, öyle görülmemiş.

VR-AR teknolojileri, düşüncelerimizi dışsallaştırılmanın tekniği olmaktan çok farklı. Dünya içinde dünya yaratmanın olağanüstü bir tekniği bu. İkizleştirme iyi değildir. Biricikliği hep tehdit altındadır. Eş zamanlı olarak yok edilir.

VR-AR deneyimi, gerçeklik deneyiminden ayırt edilemez olması kafamızı çok karıştıracak. Çünkü bilincimiz, her şeyin biricikliğine göre antropolojik olarak uyarlanmış ya da ayarlanmış. İkiz söz konusu olunca, özdeşlik duygumu tedirgin oluyor. Özdeşliği ihlal etmeyen şiir, yazı veya resimden çok farklı bir teknolojiyle karşı karşıyayız. Şaşırılmamız normal. Fakat bir fırsat var, var oluşumuz hakkında, varlık hakkında, bilinç ve zihin hakkında farklı bir yola girmiş olabiliriz. İkinizi ürettiğimizde ne olacağını merak etmiyor musunuz her şeyin?

Kendimizle ve gerçekliğin kendisiyle ilişki kurma biçimimizi etkiliyor. Sanal gerçekliğin bizi fantastik dünyalara taşıyan ve dönüştürücü deneyimler sunan sihirli yeteneği yüzünden seviyoruz. VR teknolojileri gerçekliğin yapısına yeni kanallardan nüfuz etmemizi sağlıyor, sadece onu taklit etmiyor; epistemik coşkusu böyle anlıyoruz. Aynı nedenden ötürü gerçeklikle ilişkimizi bozukluğu için de onu suçluyoruz; suçlayabiliriz de. Suçlamadan önce şunu bir düşünelim: Simüle edilmiş VR deneyiminde, simüle edilmemiş gerçekliğin bir türü ile etkileşime girdiğimiz çok açık. Kant'ın terimlerinde söylemem gerekirse eğer, fenomenin tezahüratlarına dair bir deneyim bu. Benzer şekilde Locke'un deneyim teorisini yeniden hatırlama zamanı gelmiş olabilir.

VR Deneyimi ile İslam'ın tecrübe boyutu örtüşebilir mi?

İslamvamedya.com: VR deneyimi ile İslami deneyim nasıl örtüşürülebilir, peki? Bizim de bu konuda yaptığımız bir röportaj vardı.

Şevki Işıklı: Descartes'ın düalizmi ile Ortodoks İslami yorumun düalizmi, ruhun ölümsüzlüğü açısından aynı şeyi söyler. Bu tür bir düalizm, geleneksel metafizik inançları içeren özne-nesne ayrımıdır. VR'da nesnelere, bilinç nesnelere gibi dururlar. Her ne kadar dışsal uyarıcılar olsa da bunlar Descartes'ın maddi varlığını oluşturan sert ve içine işlemez nesnelere değililer artık. Uzay ve zamanda yer kaplamıyorlar, bir çipin içine sığıyorlar. Toplu iğnenin ucuna sığan binlerce Hristiyan Orta Çağ melekleri gibiler. Bu düalite birçok iletişim sorunu yaratmaktadır. Sert maddi gerçeklik artık VR'da bulunmadığı halde, foton ve akustik uyarıcılar yüzünden maddi deneyim hala devam ediyor. Dünyevi gerçekliğin yalan olduğunu idrak eden imanlı bilinç, bu aldatıcı yalanı, onu yeniden üreterek ifşa eder. Yalan dünya hipotezi, dini ve mistik deneyimle tecrübe edilebilir.

"VR deneyimi ile deneyimin dini yorumu arasında bir korelasyon ya da ilişki kurmakta zorlanacağız"

Tecrübenin doğasına dair dini yorumlar, deneyimleyen özne ile ruhu birlikte ele alma eğilimlerdir. Öyleler çünkü beden ile ruh arasında çok eskiden konumlandırılmış kesin ayrımı sürdürmekten yanalar. Rüya ruhun deneyimi, düşünceler de öyle. Davranışlar, ruhun isteklerinin bir dışsallaşması. Bu tarz bir okumayla devam edersek VR deneyimi ile deneyimin dini yorumu arasında bir korelasyon ya da ilişki kurmakta zorlanacağız. O yüzden, düşünce ile ruh arasındaki, hissiyat ile zihin arasındaki ilişkiye tekrar bakalım. İyi istenci ile irade ve davranış arasındaki bağıntı, Freud'un bir yorumuna, ruhu domine eden geçmiş deneyimlere kapalıdır. Ruh, basitçe yalınlığını her durumda sürdürür. İrade, ruhun bu yalınlığı yüzünden her zaman özgürce

iyi ya da kötü bir tercihte bulunabilir. Ödül ve ceza sistemi, bu özgür irade varsayımında anlamlıdır çünkü.

İnsanlar, gerçek uzay – zamanda gerçekleşmediği sürece, düşüncelerinden ötürü sorumlu tutulmazlar, öyleyse sanal evrendeki VR deneyimlerinden ötürü de suçlanamazlar. Kendi kafamızın içindeki düşünceler kimseye zarar vermiyorsa kendi VR setimizin içinde yaptıklarımızdan ötürü de kimse bizi suçlayamaz. Buraya kadar anlaşılır. Fakat VR teknolojilerinin yarattığı Metaverse simüle edilmiş gerçeklik, kolektiftir ve orada gerçek karakterlerin avaturları ile karşılaşırız. Aynı lucid rüyayı gördüğünüzde sorumlu tutulacak mısınız sorusu ile aynı soruya gelip çattık. Eğer bedenlerimiz ile gerçeklik arasında teknolojik dolayım giriyorsa deneyimler hala gerçeklik deneyimi olarak kabul edilebilir mi? Bu soruya geldik. Kabul edelim ki zor bir soru.

"Metaverse'ün sunduğu paradoks, dinler açısından sorun yaratacak"

Dünyevi gerçekliğin yalan olduğunu idrak etmek, bir tür kişilik olgunluğu seviyesini işaret ettiğinden kutlanacak bir durumdur. Öyleyse Metaverse'teki gerçekliğin sahte olduğunu baştan biliyor olmak bir avantaj olarak kabul edilebilir. Metaverse, kendini gerçeklik olarak sunarken bunun sanal olduğunu söyleyerek sunar yani dürüst davranır. Bu dürüstlük paradoksunun dinler açısından sorun yaratacağını görmek için kâhin olmaya gerek yok. VR'daki yaşadığımız bu paradoks, "her şey boş aydınlanması"nın sanal versiyonudur. Metaverse bilgeliği, her şey sanal aydınlanması yaşatır. İşte size sanal aydınlanmanın karanlık yüzü. Açıkça sorunlu bir alanla karşı karşıya dinler. Dahası var: Beşerî gerçeklikle hiç karşılaşmayan bir meta-yaşamı tasavvur etmek bana oldukça ürkütücü geliyor.

İslamvemedya.com: Kullanıcıların VR deneyimin gerçek olmadığını bilmeleri neyi değiştirir!

Şevki Işıklı: Aslında VR kullanıcılarının sanal ortamın gerçek olmadığını biliyor olmaları kritik bir fark yaratmaz. Bedenlerimiz sanal ortama ve orada cisimleştirdiğimiz avatlara, üstümüze giyilebilir veya içine girilebilir VR-AR teknolojileri aracılığı ile kendiliğinden tepki verir. VR teknolojileri yüzünden beden, deneyimi gerçekmiş gibi algılar ve gerçek tepkiler verir. Uyarıcılar gerçekmiş gibi algılanır. Sinyaller asla uzak mesafeden gelmezler; hemen tenimizi saran, sinir sistemimizin ucuna kadar yakın duran cihazlardan yayılır. Duyu organlarımız bunları doğal uyarıcılar zannederek duyu verisine dönüştürür. Beyin, yapay sinyallerle doğal sinyalleri birbirinden ayırt etme gereği duymadan verileri enformasyona ve bilgiye dönüştürmeye başlar. Bu, sanal gerçeklik deneyimi paradoksudur: Olmadığını bildiği halde gerçekmiş gibi hissetme ve bu hisse kapılmayı isteme. Gerçek olmayan bir gerçeklik yaratarak yanıt verir zihin. Sanal

gerçeklik deneyimini belleğe kaydeder, rüyaları hatırladığımız gibi, sanal gerçeklik deneyimleri unutulmaz olabilir.

"Metaverse'ün seküler karakteri zaten tinselleşecek. Bu tinselleştirme sürecinde aktif rol almak tarihi bir misyon gibi görülebilir."

İslamvemedya.com: Son olarak konuyu Müslümanlara getirmek istiyoruz, Metaverse İslam'a açıldığında Müslümanlar nasıl davranacak sizce?

Şevki Işıklı: Müslümanlar, Erken İslam Rönesansı denilen 9-11. Yüzyıllarda bugünkü Güney İspanya'da, Cordoba'da ve Asyanın göbeğinde, Buhara'da harika keşifler yaptılar. Tıp, kimya, astronomi, matematik ve en önemlisi sibernetikte. Fakat bilimin seyri, Batı Rönesansı ile farklı bir kulvara girdi. Açıkçası Müslümanlar daha sonraki gelişmeleri takip edemediler. Makinleşme ve sanayi devrimini anlamakta zorlanmadılar fakat bugünkü dijital teknolojinin küreselleşme karakteri olmasa, onu anlayabilecek durumda değiller. Harezmi sıfırı icat etse de dijital teknolojilerin 0 ve 1'lerini anlamakta zorlanıyorlar. Şunu anlamaları gerekiyor: Siber uzama göç ediyorlar. Burası yabancıların vatanı. 1960'lı yıllarda başlayan bilgisayar ve internet teknolojilerinin inşa ettiği bir alanda var olmak istiyorlar. Tarihsel açıdan başka seçenek de yok. Göçmenlik psikolojisinin üstesinden gelmek gerekecek.

Bu arada İslam'ı, "Dijital İslam" olarak yeniden üretecek dijitalleşme girişimleri görüyoruz. İnternetin ve Metaverse'ün seküler karakteri zaten tinselleşecek. Bu tinselleştirme sürecinde aktif rol almak tarihi bir misyon gibi görülebilir. Bir taraftan kendi müntesiplerine sunacakları VR-AR içerikleri, diğer tarafından siber uzamdaki dini entitilerin sayısal artışı. Tabi bunu yapabilmek için sanallığın meşruiyetine dair cevaza hükmedilmiş olması gerekir. Ayrıca tüm dini müketesabatı ve dini pratikleri Metaverse aktarmak ve onların ikimizi üretmek konusunda çekinceler için baştan geç kalınmış olabilir.

İslamvemedya.com: Bize zaman ayırıp düşüncelerinizi bizimle paylaştığınız için teşekkür ederiz.

Şevki Işıklı: Ben teşekkür ederim.

* Doç. Dr., Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi