

Translation from English to Turkish

Sanal Tecavüz, Gerçek Onur: Sanal Dünyalar için Meta-Etik Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds

Author / Yazar: Edward H. Spence / Charles Sturt University

Translators / Çevirmenler: Eren Aydoğan, Mustafa Calp / Hacettepe Üniversitesi

1. Giriş

O gece onlara tecavüz ettiğini söylüyorlar. Bunu, kendilerinin suretinde şekillendirilmiş ve onlara istediği her şeyi yapabilen genç güzel kızlar üzerinden yaptığını söylüyorlar. Bu güzel genç kızları manipüle ederek onları kendisiyle ve birbirleriyle seks yapmaya ve kendi bedenlerine korkunç, acımasız şeyler yapmaya zorladığını söylüyorlar. Ve o gece orada olmamama rağmen, sanırım söylediklerinin doğru olduğuna sizi temin edebilirim çünkü her şey daha sonra ikinci evim olarak göreceğim evin oturma odasında, dolu kitaplıkların, kanepelerin ve şöminenin ortasında oldu (Julian Dibbell'in My Tiny Life (1998) adlı kitabının 1. bölümünden, ilk olarak Aralık 1993'te Village Voice yayımlandı).

Eğer sanal dünyalar yalnızca "sanal" ise ve dolayısıyla gerçek değillerse, sanal dünyaların etiğinin ne olduğunu ya da ne olması gerektiğini önemsemek bir yana, bu dünyalarda neler olduğunu neden önemseyelim ki? Bu soruya basit ve doğrudan bir yanıt, etiğin insanların birbirleriyle olan ilişkilerini ilgilendirdiği ve bu tür ilişkiler sanal dünyaların sınırları içinde de gerçekleşebileceği için etiğin sanal dünyalar ile ilgisinin açık olduğu yönündedir. Eğer insanlar kendi özgür iradeleri ve bilgilendirilmiş rızaları ile birbirleriyle ticari ve sosyal işlemlerde bulunmaya karar verirlerse, örneğin Second Life'ın sanal dünyasında sıklıkla yaptıkları gibi, o zaman bu işlemler gerçek dünyada geçerli görülenlere benzer etik standartlara bağlı olmalıdır.

ABN Amro gibi bankaların, IBM gibi bilgisayar şirketlerinin, Oxford Üniversitesi gibi üniversitelerin, Armani gibi ünlü moda evlerinin Second Life'ta iş yerleri var. Bu nedenle insanlar ve bu kurumsal şirketler arasında gerçekleşen sanal işlemler aslında, sanal dünyaların sınırları içerisindeki gerçek kişilerin (daha doğrusu onların sanal temsillerinin) karşılıklı ilişkilerini içerir, dolayısıyla bu sanal işlemler, gerçek dünyadaki işlemler gibi etik norm ve standartlara bağlı olmalıdır. Argüman eşitliği gereği, kişiler arasında kurulan tüm karşılıklı ilişkiler ya da daha doğrusu onların sanal dünyalardaki sanal temsilleri, tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi etik standartlara bağlı olmalıdır. Örneğin, iki birey arasındaki bir işlemde bir birey (A) diğer bir bireyi (B) adaletsizliğe/hileye yol açacak şekilde aldatıyorsa, bu işlem sadece aldatmanın sanal bir dünyanın sınırları içinde gerçekleşmiş olması nedeniyle belirli bir aldatma eylemi açısından daha az etik dışı değildir. Aynı genel değerlendirme, sanal dünyalarda

gerçekleşen ve bir birey ya da birey grubunun başka bir birey ya da birey grubuna zarar vermesi ya da haksızlık yapmasıyla sonuçlanan diğer etik dışı eylem biçimleri için de geçerlidir.

Bu bölümün temel amacı, sanal dünya (SD) ile gerçek dünya (GD) arasındaki ahlaki sınırların doldurulması gereken boşluklarla dolu ve süreğen olduğunu göstermektir. Dolayısıyla, SD'leri çevreleyen ve onları ahlaki olmayan ve ahlaki değerlendirmeden muaf tutan veya bu değerlendirmeye karşı bağışıklık kazandıran sihirli bir çember yoktur. Buna karşılık, bu bölüm SD'lerin tıpkı gerçek dünya gibi etiğin merkezi bir rol oynadığı ya da en azından oynaması gerektiği dünyalar olduğunu gösterecektir. Bu pozisyonu destekleyen argümanı göstermek için bu makale sanal dünyaların ve daha genel olarak bilgisayar oyunlarının tarihindeki ve gelişimindeki merkezi bir vakaya, yani çok kullanıcı bir boyut dünyası (veya MUD) olan Lamda-MOO'da meydana gelen sanal bir tecavüz olayına referansta bulunacaktır. Bungle Olayı olarak bilinen bu vaka, Julian Dibbell tarafından My Tiny Life adlı kitabının "A Rape in Cyberspace" (1999) başlıklı bölümünde rapor edilmiş ve uzun uzun tartışılmıştır.

2. Makalenin Genel Argümanının Özeti

Bu bölümün amacı doğrultusunda sanal dünyaları "çok sayıda oyuncunun dünyayla ve birbirleriyle etkileşime girebildiği sürekli, bilgisayar aracılı ortamlar" olarak tanımlayacağım (Richard Bartle 2006: 31). Diğerlerinin yanı sıra, Second Life ve EverQuest, bu tür sanal dünyalardır. Sanal dünyaların oyuncularının ve bu dünyalardaki avatar temsillerinin (faillerinin) hakları var mıdır? Bu bölümde haklarının olduğunu savunacağım. Ralph Koster'in "avatarların hakları bildiriminden" (Koster 2006: 55-56) yola çıkarak, iddiamı Alan Gewirth'ün Genel Tutarlılık İlkesi (GTİ) argümanına dayandıracağım; bu argüman tüm amaçlı faillerin özgürlüğe ve iyi-oluşa yönelik genel haklara sahip olduğunu göstermektedir (Gewirth 1978). Gerçek dünyada onları somutlaştıran kişilerin sanal temsillerini avatarlar olarak görülebildiği kadarıyla göstermek için ve bu kişilerin avatarları aracılığıyla sanal dünyaların ortamlarında gerçekleştirmeye çalıştıkları hedefleri veya amaçları var olduğunu göstermek için bu argümanı kullanacağım, öyleyse bu kişiler ve avatarları amaçlı hareket etmektedirler ve özgürlüğe ve iyi-oluşa yönelik haklara sahiptirler. Bu haklar, ilk bakışta failler veya avatarları tarafından diğer amaçlı faillerin veya onların avatarlarının meşru haklarını ihlal etmek için kullanılamayacakları anlamına gelir.

En başta açıkça şunu belirtmek isterim ki oyuncuların avatarlarına atıfta bulunan "sanal temsiller" veya "sanal sunum biçimleri" veya "sanal uzantılar" terimleri metafiziksel anlam veya ağırlık taşımayan, yalnızca değiştirilebilir semantik terimler

olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla, oyuncu-avatar özdeşlik ilişkisinin ne olduğu ya da ne olabileceği konusunda herhangi bir metafizik iddiada bulunmuyorum. Bu bölümün şu an ilgilendiği konu bu değildir. Bu bölümünün şu an ilgilendiği konu, Gewirth'ün Genel Tutarlılık İlkesi argümanı doğrultusunda, amaçlı failliğin kendi avaturları vasıtasıyla sanal dünyalarda amaçlı eylemlerde bulunan failer için hak iddiaları oluşturduğunu göstermektir. Bu yüzden bu sanal amaçlı eylemler bu eylemlerin gerçekleştiği sanal dünyaların içerisinde hakların oluşmasına sebebiyet verir. Bu nokta, Bölüm 4.1.1 ve 4.1.2'de daha ayrıntılı olarak ele alınmakta ve açıklığa kavuşturulmaktadır. Bu bölümün ortaya koymaya çalıştığı temel nokta, oyuncuların avaturlarıyla olan özdeşlik ilişkisinin ne olduğu değil, oyuncuların sanal dünyalarda avaturları vasıtasıyla gerçekleştirdikleri amaçlı eylemlerin doğurduğu etik haklar ve yükümlülüklerdir. Bu bölüm, oyuncular ve avaturları arasındaki özdeşlik ilişkisi hakkında verilebilecek metafiziksel açıklamadan bağımsızdır. Bu bölümde savunulan aynı etik yükümlülükler, bu ilişki metafiziksel olarak nasıl tasarlandığı fark etmeksizin yine de var olacaktır.

Dahası, ilk bakışta faillikle ilgili olmasına rağmen, kişilerin onuruna atıfta bulduklarında özgürlüğe ve iyi-oluşa yönelik haklar mutlak ve devredilemez hâle gelirler (Spence 2006: 4. Bölüm). Dolayısıyla, bir failin avaturları, diyelim ki bir düelloda ya da savaşta başka bir failin avaturlarını öldürerek onun genel haklarını ihlal etmekte haklı olsa da (haklı bir hak ihlalinden ihlal olarak bahsedeceğim), özellikle sanal dünyanın kodu ve son kullanıcı lisans sözleşmesi (EULA) buna izin veriyorsa ya da en azından buna izin vermemelik yapmıyorsa, hiçbir fail, örneğin ırksal aşağılama ya da tecavüz gibi yaygın olarak kabul gören bir aşağılama eylemiyle başka bir failin onurunu ya da öz saygısını zedeleyerek haklarını ihlal etmekte asla haklı değildir. Tecavüz sanal bir dünyada gerçekleşebildiği ölçüde (mağdurun maruz kaldığı aşağılanma açısından en azından gerçek tecavüze eşdeğer kılan belirli bir anlamda) bu tür sanal tecavüzün mağduru, aşağılanmış hissettirilerek psikolojik ve duygusal olarak zarar görebilir.

Genel olarak, bir sanal dünyanın (SD) kodu ile birlikte EULA'sının, bir avaturların haklarını ihlal eden hırsızlık veya öldürme gibi sanal "suçlara" izin verebileceğini veya sanal suçların SD'nin kodu ve EULA'sına uygun olarak o sanal dünyada oynanan oyunun kabul edilmiş kurallarına uygun olması koşuluyla, bir avaturların haklarını ihlal eden öldürme eylemlerinin işlenebileceğini savunuyorum. Ancak, bir kod veya EULA, sanal bir dünyada işlenen sanal suçlara veya bir avaturların kişiliğinin onurunu zedeleyen veya zedeleme potansiyeli taşıyan diğer eylemlere, örneğin sanal tecavüze, sanal bir dünya içindeki bir oyunun yalnızca bir parçası olarak tasarlanmış olsa bile, asla izin vermemeli ve bu tür eylemleri her zaman yasaklamalıdır. Bir kişinin onuru

üzerinde sahip olduğu mutlak haklarla ilgili olarak hem gerçek dünyada hem de sanal bir dünyada ahlak her zaman geçirgen ve gözeneklidir, sanal bir dünyada bir avatarın genel haklarını ihlal edebilecek hırsızlık ve öldürme gibi suçlar söz konusu olduğunda daha az olsa da avatarın bir kişi olarak onuruna ilişkin mutlak haklarını ihlal etmez, bunlara ilişkin saygısını sürdürür.

Dolayısıyla Edward Castronova'nın (2006: 79) aksine, sanal dünyaların, avatarların ve onların kişilerinin (onları gerçek dünyada canlandıran kişilerin) kişisel onurlarını etkileyen ya da potansiyel olarak etkileyebilecek şeyler bakımından ahlaki açıdan asla "kapalı" olamayacağını savunuyorum. Başka bir deyişle, sanal dünyaları gerçek dünyadan ayıran ahlaki bir sihirli çember yoktur, özellikle de sanal dünyaların hem sınırları içinde hem de dışında failerin kişi olarak onurlarına ilişkin sahip oldukları mutlak haklar söz konusu olduğunda. Hukuk bakımından her zaman olmasa da ahlak bakımından, sanal dünyalar ile gerçek dünya arasında uzanan etik bir süreklilik vardır. Gücenmeye neden olan bir hakaret, sanal dünyada da gerçek dünyada olduğu kadar incitici olabilir. Bir hakaret, potansiyel olarak her iki dünyada da ahlaki açıdan gerçek olabilir.

Bu nedenle Jack Balkin ile "oyun alanı ile gerçek alan arasındaki sınırların geçirgen olduğu" konusunda aynı düşünüyorum (Balkin 2006: 91). Bununla birlikte, Edward Castronova ve Jack Balkin arasında orta bir pozisyon benimseyerek, sanal dünyaların, sanal dünyanın kodu ve EULA'sı tarafından somutlaştırılan uygun etki-leşim yasaları (Castronova 2006) altında, diğer avatlardan çalan veya onları öldüren avatları hem ahlaki suçluluktan hem de yasal yaptırımdan muaf kılan bazı kapanışlara izin verebileceğini iddia ediyorum, özellikle de bu tür eylemler avatların kendileri tarafından SD'nin oyun alanının ve oyun planının bir parçası olarak kabul ediliyorsa.

Avatarlar, özgürce bir araya gelme ve özgürce davranma haklarının genel anlamıyla özgürlük ve refah duygularını arttırdığını düşündükleri sanal dünyalarda, gerçek dünyada başkalarının onlardan çalmasını ve hatta onları öldürmesini engelleyecek olan temel haklarından feragat etmeyi seçebilirler. Sanal bir dünyada bu tür eylemlere "oyunun" bir parçası olarak izin verilebilir ve dolayısıyla SD'nin rol ahlakı (bkz. Bölüm 3.3) dâhilinde ahlaki olarak kabul edilebilir. Bununla birlikte, sanal bir dünyada bir avatarın kişisel onurunu bir şekilde aşağılayan hiçbir şeye, SD'nin kodu ve EULA'sı tarafından örneklendiği şekliyle SD'nin rol ahlakı içerisinde uygun olsa bile izin verilemez.

Bu nedenle vurgulanması gereken en önemli nokta, bir sanal dünyanın kodunun ve EULA'sının her zaman Genel Tutarlılık İlkesi'nin (GTİ) gereklilikleriyle tutarlı

olması ve bunlara aykırı olmaması gerektiğidir; özellikle de bu gereklilikler, tüm avatların kişi olarak saygınlıkları nedeniyle sahip oldukları mutlak özgürlük ve iyi-oluş haklarına saygı gösterilmesi için geçerlidir.

3. Argümanı Canlandıran Meta-Etik Çerçeve

3.1. Faillerin Hakları: Alan Gewirth'ün Genel Tutarlılık İlkesi Argümanı

Yer darlığı nedeniyle, Alan Gewirth'ün Genel Tutarlılık İlkesi (GTİ) argümanının tam bir açıklamasını ve ayrıntılı gerekçelendirmesini bu makalede sunamıyorum. Bu argüman "Ethics Within Reason: A Neo-Gewirthian Approach" (Spence 2006) makalesinde yer almaktadır. Bu yüzden burada yalnızca özet bir açıklama ve Gewirth'ün GTİ için verdiği argümanının ana hatlarını sunacağım.

Gewirth'ün ana tezi, her rasyonel failin eylemde bulunurken en yüksek ahlaki ilke olan Genel Tutarlılık İlkesi'ni kabul etmeye mantıksal olarak bağlı olduğudur. Gewirth'ün tezinin temeli, eylemin normatif bir yapıya sahip olduğu ve bu yapı nedeniyle her rasyonel failin, sadece bir fail olması nedeniyle belirli gerekli ihtiyati ve ahlaki kısıtlamalara bağlı olduğu doktrininde bulunur.

Gewirth, her failin eylemin normatif yapısı gereği belirli ihtiyati ve ahlaki kısıtlamalara bağlı olduğu iddiasını üç ana aşamada kanıtlamaya çalışır. İlk olarak, her failin gönüllü ve amaçlı eylemde bulunarak, amaçlarının iyiliği ve dolayısıyla amaçlarının yerine getirilmesi için gerekli koşullar olan özgürlüklerinin ve iyi-oluşlarının zorunlu iyiliği hakkında dolaylı olarak değerlendirci bazı yargılarda bulunduğunu göstermeyi taahhüt eder. İkinci olarak, bir failin özgürlüğüne ve iyi-oluşuna atfettiği zorunlu iyilik sayesinde, failin bunlar üzerinde hakları olduğunu dolaylı olarak iddia ettiğini göstermeyi taahhüt eder. Yalnızca kendini gözetken bu doğal haklar, ihtiyati haklardır. Üçüncü olarak, Gewirth her failin bu hakları, gerçekleştirmek istedikleri amaçları olan prospektif amaçlı fail (PAF) olmalarının yeterli nedeni sayesinde talep etmesi gerektiğini göstermeyi taahhüt eder. Dahası, her fail, bir PAF olmalarının yeterli nedeni olarak özgürlükleri ve iyi-oluşları üzerinde haklara sahip olduklarından, kendileriyle çelişkiye düşmekten kaçınmak için mantıksal olarak tüm PAF'ların özgürlük ve iyi-oluş üzerinde haklara sahip olduğu rasyonel genellemesini de kabul etmek zorundadırlar (Gewirth 1978: 48-128). Argümanın bu aşamasında bu haklar aynı zamanda diğerlerini de gözetken haklar olarak ahlaki haklar hâline gelmektedir. Gewirth'ün GTİ argümanının sonucu aslında GTİ için geliştirilmiş bir ifadedir, yani tüm PAF'ların iyi-oluş hakları vardır.

3.2. Mutlak Onur Hakkı

3.2.1. Gewirth'ün GTİ Argümanının Yeniden Yapılandırılması

Gewirth'ün GTİ için argümanı, bir insanın prospektif amaçlı bir fail olması sebebiyle özgürlüğüne ve iyi-oluşuna yönelik hakları olduğunu ortaya koyar. "Öz saygı" kavramı üzerine olan analizim (Spence 2006: Bölüm 4), bir kişinin bir birey olarak tam anlamıyla işlev görebilmesi için öz saygı özelliğine veya niteliğine sahip olması gerektiğini ortaya koymaktadır. Fakat, kişi olmak için gerekli ve temel olan öz saygı özelliğine veya niteliğine sahip olmak için bir failin özgürlüğe ve iyi-oluşa sahip olması gerekir çünkü benim analizime göre, özgürlük ve iyi-oluş bir kişinin öz saygısının gerekli ve temel bileşenleridir. Bu nedenle, bir fail sadece amaçlı eylemlerinin gerekli koşulları oldukları için özgürlükleri ve refahları için hak iddia etmekle kalmamalı, aynı zamanda bu hakları kendi öz saygınlıklarının asli ve temel bileşenleri oldukları için de talep etmelidir. Kısacası, bir fail sadece gönüllü ve amaçlı eylemde bulunan bir varlık olduğu için değil -yani bir PAF olan bir varlık olduğu için değil- aynı zamanda öz saygıya ihtiyaç duyan bir varlık olduğu için -yani bir kişi olduğu için- özgürlüğü ve iyi-oluşu üzerinde haklara sahip olduğunu düşünmelidir. Elbette, bir kişi olarak bir fail aynı zamanda bir PAF'tır. Ancak benim analizim, yalnızca gönüllü ve amaçlı eylemde bulunan bir PAF olmanın dışında, kişi olmanın bir başka önemli ve temel yönü olduğunu düşündüğüm şeyi belirtmeye yöneliktir. PAF için Gewirth'ün argümanı açıkça bir failin öz saygı algısına göndermede bulunmasa ya da buna odaklanmasa da öz saygı kavramı Gewirth'ün argümanında örtük bir şekilde bulunabilir. Söz konusu kavram özgürlük ve iyi-oluş kavramlarının ikisiyle de ima edilen bir kavramdır, özellikle de ikincisi tarafından. Gewirth'ün kendisi "öz değer" kavramına, bir failin toplam iyi-oluşunu oluşturan üç unsurdan biri olan "toplamsal iyi-oluş" kavramına ait unsurlardan birine örnek olarak göndermede bulunmaktadır.

Gewirth'ün argümanı, herhangi bir kişinin ne yaptığından (yani, gönüllü ve amaçlı eylemde bulunmasından) başlayarak, herhangi bir PAF'ın kendisinin ve diğer tüm PAF'ların özgürlük ve iyi-oluş haklarına sahip olduğunu kabul etmesi gerektiğini ortaya koyar. Gewirth'ün argümanında zaten örtük olan şeyi açık hâle getirerek, onu öz saygı kavramı etrafında yeniden yapılandırmam, öz saygıya ihtiyaç duyan bir varlık olmasından dolayı, yani bir kişi olmasından dolayı, her failin özgürlüğü ve iyi-oluşu üzerinde hakları olduğunu kabul etmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Gewirth'ün açık argümanı, bir failin, bir fail olarak amaçlı eylemlerine bağlı zorunlu koşullar sebebiyle hangi haklara sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Gewirth'ün argümanında yalnızca örtük olarak yer alan öz-değer kavramı üzerine yaptığım analiz, bir failin, bir kişi olarak öz saygısını oluşturan bu koşullar sayesinde hangi haklara sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

3.2.2. Failin Çifte Bakış Açısı

Öz saygının argümanda oynadığı rolle ilgili olarak, Gewirth'ün argümanını yeniden yapılandırmam Kantçı bir ruha sahiptir ve Kant'ın Ahlak Metafiziğinin Temellendirmesi'nde kişiliğe yönelik söyledikleriyle uyumludur:

Rasyonel varlıklar kişiler olarak adlandırılır çünkü doğaları onları zaten kendinde amaçlar olarak, yani sadece araç olarak kullanılmayacak bir şey olarak işaretler ve dolayısıyla bu tür varlıkların her türlü keyfi kullanımına bir limit getirilir, bunlar bu nedenle saygı nesnelere. Bu yüzden kişiler, eylemlerimizin bir sonucu olarak varlıkları bizim için bir değer taşıyan öznel amaçlar değildir; bu tür varlıklar nesnel amaçlardır, yani kendinde amaçlar olarak vardır (Kant 1981: 36).

Bu çok önemli noktayı, yani kişiler olarak failerin kendinde amaçlar olarak ele alınması gerektiğini vurgulamak için, Gewirth'ün argümanında failin araçsal ve amaçsal bakış açısına bir de failin kişisel ve ifade edici bakış açısının eklenmesi gerektiğine inanıyorum. Gewirth'ün argümanını, failin araçsal-amaçsal bakış açısına kişisel-ifade edici bakış açısını ekleyerek yeniden yapılandırmam, failerin yalnızca özgürlük ve iyi-oluş haklarını iddia etmede gerekli bir araçsal ve eylemsel bir çıkara sahip olmadıklarını, ayrıca ve daha önemlisi, bu hakları iddia etmek için gerekli kurucu ya da içsel bir kişisel çıkara sahip olduklarını göstermek istemektedir. Birincisine ilişkin olarak özgürlüklerine ve iyi-oluşlarına yapılan müdahale, amaçlı eylemlerini boşa çıkaracak ve dolayısıyla fail olarak onlara doğrudan zarar verecektir; ek olarak, ikincisine ilişkin olarak özgürlüklerine ve iyi-oluşlarına yapılan müdahale, öz saygılarını korumak ve sürdürmek için yeterli olan gerekli koşulları ortadan kaldırarak veya azaltarak failere kişi olarak zarar verecektir. İlk durumda, failer olarak zarar göreceklerdir; ikinci durumda kişiler olarak zarar göreceklerdir.

Gewirth'ün argümanını, bir failin özgürlüğünü ve iyi-oluşunu hem araçsal hem de kurucu ya da içsel olarak (yani hem seçtiği amaçlardan herhangi birine ulaşmak için gerekli araçlar olarak hem de bu gerekli iyi olan şeylerin failin öz saygısını oluşturması nedeniyle failin kendi içinde amaçlar olarak değer verdiği gerekli iyi olan şeyler olarak) görmesini ve değer vermesini gerektiren bir argüman olarak anlamamın bu yolu, Kant'ın bir fail ya da kişi iddiasıyla iyi bir uyum içindedir:

Kendisini görebileceği ve güçlerinin ve dolayısıyla tüm eylemlerinin kullanım yasalarını bilebileceği iki bakış açısına [vurgu eklenmiştir] sahiptir: ilki, doğa yasalarına tabi olan duyu dünyasına ait olduğu kadarıyla (heteronomi); ikincisi, doğadan bağımsız olarak, ampirik olmayan ama yalnızca akıl üzerine kurulu yasalara tabi olan akılla kavranan dünyaya ait olduğu kadarıyla (Kant 1981: 53).

3.2.3. Mutlak Haklar Kavramı

Bir kişinin bir fail olarak ne yaptığına ya da ne yapmadığına bakılmaksızın bir kişi olması nedeniyle, en azından bir dereceye kadar, yukarıda saptamış olduğumuz özgürlük ve iyi-oluş genel haklarına sahip olduğunu artık görebiliriz. Her kişinin, yaptığı şeyden ve bunda başarılı ya da başarısız olmasından bağımsız olarak ihtiyacı olan şey öz saygıdır. Çünkü her kişi, kişi olması nedeniyle eşit bir biçimde öz saygıya ihtiyaç duyar. Ayrıca her kişi kişiliklerini korumak ve sürdürmek amacıyla minimal bir düzeyde öz saygılarını korumak ve sürdürmek için belirli bir özgürlük ve iyi-oluş derecesine, özellikle de ikincisine, ihtiyaç duyacaktır. Dolayısıyla, bir suçlunun da yasalara bağlı bir vatandaş kadar öz saygıya ihtiyacı vardır. Bu anlamda, öz saygılarını korumaları ve sürdürebilmeleri için yeterli özgürlük ve iyi-oluşa sahip olmaları gerekir. Bir kişinin öz saygısını korumak için yeterli özgürlüğe ve iyi-oluşa sahip olma hakkı olduğu ölçüde, bu hak mutlaktır. Bir kişinin öz saygısını koruması ve sürdürmesi için yeterli olan minimal özgürlük ve iyi-oluş hakkı, failin kişiliği için gerekli koşullar ortadan kaldırılmadan geçersiz kılınmaz.

Gewirth'e göre, bir hak herhangi bir koşulda geçersiz kılınmadığında mutlak- tır, bu yüzden asla haklı olarak ihlal edilemez ve herhangi bir istisna olmaksızın yerine getirilmelidir (Gewirth 1982: 219).

Fail olmak ile kişi olmak arasındaki ayrım, kişinin bir fail olarak çekebileceği zarar ve kişinin kişi olarak çekebileceği zarar açısından ortaya konabilir. Bir kişinin özgürlüğüne ve iyi-oluşuna başkaları tarafından müdahale edilmesinin bir sonucu olarak, öz saygı kaybı olmaksızın, failin amaçlı eylemleriyle ilgili olarak belirli bir zarara uğramasını açıkça düşünebiliriz ve ayrıca, failin amaçlı eylemlerinden herhangi birinin gerçekleştirilmesine herhangi bir engel olmaksızın, başkaları tarafından bir şekilde aşağılanmanın/onurunu kırmanın bir sonucu olarak öz saygı kaybına uğrayan bir kişiyi de açıkça düşünebiliriz.

İlk durumda, fail, amaçlı eylemlerinden bazılarını gerçekleştirememesi nedeniyle bir fail olarak araçsal bir zarara uğrayacaktır. İkinci durumda ise, fail, bir kişi olarak öz saygı kaybına uğrayarak kişisel bir zarara uğrayacaktır. Elbette, bir failin amaçlı eylemlerinden bazılarını planlı bir şekilde gerçekleştirmesinin başkalarının müdahalesiyle engellenmesi hâlinde de öz saygı kaybına uğrayabileceği durumlar vardır. Ancak, bir failin araçsal bir zararın sonucu olarak ya da buna ek olarak kişisel bir zarara uğradığı bu karışık durumlarda bile, iki zarar arasında kavramsal bir ayrım yapabiliriz. Aslında, failin araçsal bir zararın sonucu olarak veya buna ek olarak kişisel bir zarara uğradığı bu karışık durumlar, "hakaretin" kişisel bir zarar ve "yaralanmanın" araçsal bir zarar olduğu, halk dilinde yaygın olan "yetmezmiş gibi" ifadesiyle güzel bir şekilde yakalanır.

Gewirth'in argümanını yeniden yapılandırırken, bir PAF'nin tüm amaçsal eylemlerinin gerekli araçları olarak özgürlüğü ve iyi oluşu üzerinde haklara sahip olduğunu tanıması ve kabul etmesi gerektiği gibi, öz saygısının ve kişiliğinin temel ve asli unsurları olarak özgürlüğü ve iyi oluşu üzerinde haklara sahip olduğunu da tanıması ve kabul etmesi gerektiğini vurgulamaya çalışıyorum. İlk haklar yalnızca ilk bakışta ve failin gerçekleştirdiği amaçlı eylemlerin türüne bağlı olarak ortaya çıkar. İkincisi mutlak ve koşulsuzdur çünkü bunlar failin sadece amaçlı eylemde bulunan bir fail olarak değil, ayrıca saygıya değer bir kişi olarak kendi üzerine düşünebilen bir kişi olarak sahip olduğu onuru üzerindeki haklarıdır. Fail, aynı iki katlı koşullu ve koşulsuz saygıyı, fail ve kişi olarak çifte kapasiteye sahip diğer tüm faillere de borçludur. Gewirth'ün doğru bir şekilde ifade ettiği gibi, özgürlük ve iyi-oluş bir failin "kişisel onuru" için çok önemlidir çünkü "bu nesnelere üzerinde haklar olmaksızın, bireyin bu unsurları kendi adına talep edebilecek bir fail olarak kişisel onuru ciddi şekilde tehdit altındadır" (1986: 343).

Bir failin kişisel onuruna yönelik bu "ciddi tehdit" nedeniyle, bir failin özgürlüğü ve iyi-oluşuna yönelik haklarının ihlali, yalnızca failin amaçlı eylemlerinin engellenmesi ve hayal kırıklığına uğratılmasıyla sonuçlanmayabilir; böyle bir ihlal daha önemli olarak, failin onuruna ve kişiliğine korkunç bir zarar verebilir. Örneğin bir tecavüz mağdurunu düşünün. Bu kişinin genel haklarının ihlali, özellikle de asli hakkı olan iyi olma hakkının ihlali, yalnızca amaçlı eylemlerine bir müdahale ve bu eylemlerin engellenmesi değil, daha ciddi bir şekilde bir kişi olarak onurunun ihlalidir. Diğer bir deyişle, genel haklarının ihlali yalnızca failliği açısından bir kayba yol açmaz -yani belirli eylemleri gerçekleştirememesi ve belirli hedeflere ulaşamaması açısından bir kayba yol açmaz- ancak daha da ciddi, genel haklarının ihlali bir kişi olarak onuruna yönelik bir kayıp teşkil eder. Başka türlü söylemek gerekirse, bu yalnızca araçsal bir amaçlı kayıp, belirli amaçsal eylemlerin gerçekleştirilmesi için gerekli araçsal koşullara bir müdahale değil; aynı zamanda içsel bir kişisel kayıp, yalnızca bir fail olarak araçsal değil, kendine saygı duyan bir kişi olarak kişisel de zarar veren bir onur kaybıdır.

Elbette ki tecavüze uğrayan bir kadının sonuç olarak herhangi bir araçsal kayba uğramaması da mümkündür, en azından doğrudan söz konusu tecavüze atfedilebilecek bir kayıp söz konusu olmayabilir. Başka bir ifadeyle, tecavüze uğraması sonucunda genel haklarının ihlal edilmesi, amaçlı eylemlerinden herhangi birine veya hedeflerinden herhangi birine ulaşmasına engel olmayabilir. Ancak, kadın yaşamış olduğu tecavüz olayını genel haklarının, özellikle de iyi-oluşunun ihlali olarak

gördüğünü varsayarsak, şüphesiz ki onurunda bir kayba uğrayacaktır. Bu örnek, yukarıda bahsettiğim faillik ve kişilik arasındaki kavramsal ayrımı bir kez daha göstermeye hizmet etmektedir.

3.3. Rol Ahlakı ve Evrensel Kamu Ahlakı

Her uygulama, uzmanlık ya da kurum, içerisinde kendi rol ahlakını barındırır. Bir ahlak, belirli bir uygulamanın, uzmanlığın ya da kurumun spesifik kapsayıcı rolüyle belirlenir. Böylece, bir polis memurunun rolü, hukuku ve düzeni korumak, kriminal ve suç teşkil eden süreçlere yardım sağlamaktır. Bir gazetecinin rolü, kamu yararını ilgilendiren meselelerde kamuoyunu doğru ve adil bir şekilde bilgilendirmektir. Belirli bir uygulamanın, uzmanlığın ya da kurumun rol ahlakı bu uygulamanın, uzmanlığın ya da kurumun etik düzenlemesi için kendi iç kurallarını ve davranış kollarını belirler. Böylece, belirli bir uzmanlık, endüstri ya da kurum için etik kurallar tipik olarak o uzmanlık, endüstri veya kurumun rol ahlakını yansıtacak ve oluşturacaktır.

Rol ahlakının aksine, Genel Tutarlılık İlkesi argümanı temelinde evrensel kamu ahlakı olarak tesis edilen, fail ve kişi olarak ikili sıfatlarıyla tüm amaçsal faillerin özgürlük ve iyi-oluş haklarına eşit saygı gösterilmesine ilişkin ahlaki gerekliliğe toplu olarak atıfta bulunacağım.

Bazen belirli bir kurumun ya da uzmanlığın rol ahlakı, evrensel kamu ahlakı ile çatışmaya girebilir. Örneğin, bir gazeteci, medya kuruluşu için bir haber elde etme umuduyla bir kişinin mahremiyet hakkını ihlal edebilir. Bu olduğunda, evrensel kamu ahlakı her zaman rol ahlakının önüne geçecektir; çünkü evrensel kamu ahlakı, belirli bir kurumun veya uzmanlığın rol ahlakının gerektirdikleri de dâhil olmak üzere belirli kişisel, mesleki ve kurumsal çıkarlara veya diğer taahhütlere bakılmaksızın herkese eşit şekilde uygulandığı için temeldir.

En nihayetinde, her kurumun ve uzmanlığın rol ahlakı, evrensel kamusal ahlakın ilkelerine ve böylece gerekliliklerine karşı sorumludur çünkü herhangi bir belirli rol ahlakının temel gerekçelendirmesini sağlayan, evrensel kamu ahlakıdır. Rol ahlakının, kurumsal veya uzmanlık rol ahlakının ilk ve temel ahlaki gerekçelendirmesini sağlayan evrensel kamu ahlakı ilkelerini geçersiz kılmasına izin vermek, kendi kendini yenilgiye uğratmak olur.

4. Sanal Dünyaların Etiğine Uygulanan Meta-Etik Çerçeve

Bölüm 3'te, Gewirth'ün üstün ve evrensel ahlak ilkesi olarak Genel Tutarlılık İlkesi argümanının temel özelliklerinin bir özetini, GTİ argümanının onur kavramı etrafında yeniden inşasını ve evrensel kamusal ahlak ile rol ahlakı arasındaki ayrımı içeren

meta-etik bir çerçeve sundum. Meta-etik çerçevenin yerinde olmasıyla, artık bu meta-etik çerçevenin sanal dünyalar etiğine uygulanmasının önemini ve sonuçlarını ana hatlarıyla ortaya koyabilirim. Bu, daha önce Bölüm 2’de bu makale için yaptığım genel argümanda ortaya koyduğum giriş iddialarına rasyonel bir temel ve gerekçe sağlamak için gereklidir.

4.1. Sanal Faillerin Hakları

Bu bölümde, avatarların, gerçek dünyadaki amaçlı faillerin sanal temsilleri ya da sanal uzantıları olarak görülebildiği ölçüde, gerçek dünyadaki oyuncuları gibi sanal dünyada (oyuncularının sanal temsilleri olarak) amaçlı bir şekilde eyleyen ve düşünen avatarların, özgürlük ve iyi-oluş haklarının olduğunu göstermeye çalışacağım. Onlar bu haklara sanal amaçlı faillik temelinde sahiplerdir. Onlar, amaca yönelik eylemde bulunan failer olarak, ilk bakışta bu haklara kesinlikle sahipler. Bununla birlikte, kişi olarak ve özellikle söz konusu öz saygı ya da onurları olduğunda, bu haklara kesinlikle sahiplerdir. Bu haklar elbette sanal dünyaların tasarımcılarını ve yöneticilerini de kapsar çünkü onlar da amaçsal failerdir ve dolayısıyla oyuncular ve avatarları ile aynı genel özgürlük ve iyi-oluş haklarına sahiplerdir.

Amaçsal failliğin ahlaki haklara sahip olmak için yeterli koşul olduğu ve avatarların sanal failliğinin onları gerçek dünyada canlandıran kişilerin failliğinin bir uzantısı olarak görülebileceği ölçüde, amaçsal failliğin gerçek kişilerin mi yoksa avatarların mı olduğu en azından ilke olarak fark etmez. Sanal amaçsal faillik, gerçek kişilerin haklarını tesis etmek için olduğu kadar, avatarların haklarını tesis etmek için de yeterlidir. Bir bakıma, avatarlar (oyuncularının sanal temsilleri olarak) sanal ortamda ikamet eden gerçek kişilerdir.

Avatarların kişisel ve toplumsal onurları bakımından genel haklarına mutlak surette sahip oldukları göz önüne alındığında, sanal dünyaların kodları ve EULA’ları, bu hakların ihlal edilmesine izin verme konusunda asla ahlaki olarak gerekçelendirilemez. Sanal tecavüz sanal bir dünyada gerçekleşebildiği ölçüde (gerçekleşip gerçekleşemeyeceği konusunu açık bırakıyorum), bu, bir avatarın mutlak ahlakının ihlali anlamına gelir ve bu nedenle tecavüze söz konusu sanal dünyanın kodu veya EULA’sı tarafından bir şekilde izin verilmiş olsa bile, ahlaki açıdan itiraz edilebilir olacaktır.

Yine de, özgürlük ve iyi-oluşa dair avatarların ilk bakıştaki haklarıyla ilgili olarak, avatarlar, eğer belirli bir sanal dünyanın kodu ve EULA’sı oyunun bir parçası olarak bu tarz faaliyetlere izin verirse, katledilmemek ve sanal mülklerinin çalınması yönündeki genel haklarından feragat etmeyi seçebilirler.

4.1.1. Birinci İtiraz: Sadece Gerçek Faillerin Hakları Olabilir

Benim argümanıma karşı bir itiraz aşağıdaki gibi olabilir: Avatarlar anlamlı bir şekilde amaçlı failer (AF) olarak görülebilir mi? Sadece oyuncular AF'dir. Avatarlar, yalnızca oyuncularının sanal uzamları olarak AF olamazlar ve dolayısıyla hakları yoktur.

Yukarıdaki itirazı yanıtlamak için öncelikle ahlaki zarara kimin uğradığını araştırmalıyız; oyuncu mu yoksa avatarı mı? Bu da başka bir soruya yol açar: Oyuncu ve avatar arasındaki özdeşlik ilişkisi nedir? Avatar, belki de Gottlob Frege'nin anlam ve referans ayırımında önerdiği gibi, oyuncunununkinden farklı bir özdeşlik-anlamı (veya gösterim şekli) ama aynı özdeşlik-referansını mı oluşturuyor? Frege (1984). Özetlemek gerekirse, ahlaki zarar gerçekleştiğinde, oyuncunun mu yoksa avatarın mı hakları ihlal edilmiş ya da zarar görmüştür? Eğer oyuncununkiyse, o hâlde avatarın hakları yoktur ve dolayısıyla bu hakların ihlal edilmesiyle ahlaki zarara uğramaz.

4.1.2. Birinci İtiraza Cevap: Haklar İçin Yer

Haklar, bir talep sahibi ve bir muhatap ile hakların eyleme geçirilebileceği bir dünya alanı (world-space) gerektirir. Avatar A/Oyuncu X'in (AX –muhatap) avatar B/Oyuncu Y'ye (BY –talep sahibi) zarar verdiği bir sanal dünyadaki (SD) ahlaki zararı düşünelim. Ayrıca Y ve X oyuncularının kimliklerinin şeffaf olmadığını varsayalım: Y ve X hem gerçek dünyada (GD) hem de sanal dünyada (SD) birbirlerini bilmemektedirler. Çoğu durumda, bu varsayılan konum olacaktır çünkü avatarların oyuncu kimliklerini birbirlerine açıklamayı seçmeleri (ya da seçmemeleri) yalnızca isteğe bağlıdır. Bizim örneğimizde, oyuncu X ve Y, GD'de iken; avatarları A ve B, SD'dedir. Dünya alanlarının şeffaflığı (DAŞ) nedeniyle, Talep Sahibi-BY, GD'de değil ancak SD'de kendisine verilen ahlaki/manevi zarar için Muhatap-AX'e karşı sadece ahlaki tazminat talep edebilir. Dolayısıyla, Oyuncu Y'nin sanal temsilcisi (talep sahibi) olarak Avatar B, GD'de bunu yapamadığı için SD'de kendisine verilen ahlaki zarar için Oyuncu X'in sanal temsilcisi (muhatap) olarak Avatar A'dan ahlaki tazminat talep edebilir. Özgürlük ve iyi-oluş hakları evrensel olduğundan, SD'lerin Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi (EULA) ve Kodu, bir SD içindeki hak ihlallerinde dava edilebilir ahlaki tazminata izin vermelidir.

Bu nedenle genel etik ilke, DAŞ nedeniyle, tüm SD'lerdeki avatarların, GD'deki oyuncularının sanal uzantıları olarak, bu SD'lerde hem talep sahibi hem de muhatap olarak haklara ve ilgili yükümlülüklerle sahip olduğudur. Dolayısıyla, oyuncuların sanal temsilcileri olarak avatarlar, ilk bakışta failer ve mutlak kişiler olarak özgürlük ve iyi-oluş haklarına sahiptir ve bu haklar SD'lerde uygulanabilir.

Bölüm 4.1.1'de dile getirilen itiraza yukarıda verilen yanıtın, sadece avatar ve oyuncu arasındaki özdeşlik ilişkisinin çok az bir açıklamasına dayandığını ve bununla

kolaylaştırıldığını fark edeceksiniz. Başka bir deyişle, bu itiraza verilen yanıt, oyuncu ve avatar arasındaki özdeşlik-ilişkisine dair tartışmalı ya da sorunlu herhangi bir metafizik açıklamaya dayanmamaktadır. Aslında, argümanında avatar ve oyuncu ilişkisi için kullandığım sanal temsil, gösterim şekli ya da oyuncunun sanal uzantısı, avatar için bağımsız veya yarı bağımsız bir özdeşlik statüsüne olan her türlü bağlılığı etkili bir şekilde atlamaktadır. Ancak metafiziksel olarak bir şey açıklamaması veya konudan bağımsız olması, böyle bir pozisyonla uyumsuz değildir. Ben sadece avatarlara haklar verirken herhangi bir metafiziksel özdeşlik teorisine dayanmamayı tercih ediyorum çünkü buna gerek yok.

4.1.3. İkinci İtiraz: Şeffaflık Argümanı Avatarlar İçin Nasıl Haklar Tesis Ediyor?

Dünya alanlarının şeffaflığından (DAŞ) çıkan argümanıma karşı muhtemel itiraz şu şekilde olabilir: Şeffaflık argümanı, avatarların haklara sahip olduğunu değil, yalnızca insanların avatarları aracılığıyla faaliyetlerde bulduklarında haklara sahip olduklarını ortaya koyuyor gibi görünmektedir. Bu nedenle, şeffaflık argümanının, avatarların haklara sahip olduğu sonucunu nasıl güvence altına aldığı açık değildir. O hâlde epistemik şeffaflık, avatarlar bazında gerçekleşen (avatarsal) eylemlerin her zaman hakları gerektirdiğini nasıl ortaya koyar? (Bu itirazı, bu bölümün yorumcularından birine borçluyum).

4.1.4. İkinci İtiraza Cevap

Yukarıdaki (1) numaralı itiraza verdiğim yanıtın doğrudan çıkan bu itirazın basit yanıtı, epistemik şeffaflığın sanal dünyalarda hak tesis etmediğidir. Sanal dünyalarda hakları tesis eden şey, avatarları aracılığıyla sanal dünyalarda amaçsal sanal eylemlerde bulunan oyuncuların amaçsal failliğidir. Epistemik şeffaflığın tesis ettiği şey, bu hakların nerede (hangi konumda) talep edilebileceğidir. Oyuncular birbirlerini yalnızca avatarları aracılığıyla tanıdıkları için (bu haklar) gerçek dünyada talep edilemeyeceklerinden, avatarsal amaçlı eylemden kaynaklanan haklar, yalnızca eylemin gerçekleştiği ve hem talep sahiplerinin hem de bu taleplere yanıt verenlerin bulunduğu SD'lerde talep edilebilir. Haklar İçin Yer Argümanı'nın Bölüm 4.1.2'de göstermeye çalıştığı da budur. Basitçe, avatarsal eylemler SD'lerde haklar ve bunlara karşılık gelen yükümlülükler doğurduğundan, bu haklar talep edilmeli ve gerçekleştirildiği SD'lerde karşılık bulmalıdır.

4.1.5. Üçüncü İtiraz: Uydurma Bir Dünyada Haklar Nasıl Ortaya Çıkabilir?

Yine de avatarların haklara sahip olduğuna yönelik başka bir itiraz şu şekilde olabilir: Eğer avatarsal alan “uydurma” ise, “uydurma” bir dünya, haklara nasıl yol açabilir? (Bu itirazı bu bölümün yorumcularına borçluyum).

4.1.6. Üçüncü İtiraza Yanıt

Bu itirazın cevabı, bu bölüm boyunca yapılan argümana dayanarak, Gewirth'e göre hakların temeli amaçsal eylemlilik ise, hakların sanal dünyalarda da tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi ortaya çıkabileceğidir. Bu bölümdeki ana düşüncem, etik açısından Sanal Dünyaların (SD'ler), her ikisini de etik açıdan ilgili kılan şeyin amaçsal eylemlilik olduğu göz önüne alındığında, etik açıdan doğal dünya kadar gerçek ve ilgili olduğudur. Eğer kişiler SD'lerde avatarları aracılığıyla açıkça yaptıkları gibi amaçsal olarak hareket edebiliyorlarsa, o zaman eylemleri bu SD'lerde hak taleplerine yol açar.

4.2. Sanal Tecavüz: Bungle Olayı

Avatarlara hem fail hem de kişi olarak ikili sıfatları bakımından özgürlük ve iyi-oluş haklarının genel olarak tanınmasına yönelik argümanı inceleyip savunduktan sonra (Bölüm 3.2.2'de tartışılan, failin çifte bakış açısı doğrultusunda), bu bölümde argümanı Mr. Bungle vakasına uygulayarak örneklendireceğim. Julian Dibbell (1999 ve 1993) tarafından rapor edildiği şekliyle davanın gerçekleri özetle şöyledir: Mr. Bungle, LambdaMOO'nun (bizim amaçlarımız doğrultusunda bir SD) oturma odasını ziyaret etmiş ve bir voodoo bebeği kullanarak cinsiyeti belirsiz Exu'yu (LambdaMOO'daki bir başka sanal karakterin adı) ve oda sakinlerinden birini kendisiyle çeşitli cinsel faaliyetlerde bulunmaya zorlamıştır. Daha sonra dikkatini odadaki kadın karakter Moondreamer'a çevirmiş ve onu, aralarında kendi kasık kollarını yedirdiği Exu'nun da bulunduğu odada bulunan diğer kişilerle istenmeyen ve istemsiz ilişkilere girmeye zorlamıştır. Daha sonra Moondreamer'ı birkaç parça çatal bıçak kullanarak kendisine cinsel tacizde bulunmaya zorlamıştır. Mr. Bungle, Exu ve Moondreamer karakterlerine yönelik cinsel saldırılarını, ancak odada bulunan başka bir karakter olan Iggy'nin araya girmesi ve sonunda voodoo bebeğinin güçlerini etkisiz hâle getirerek Mr. Bungle'ı güçsüzleştirilmesiyle durdurdu.

Dibbell tarafından anlatılan olay elbette gerçek dünyada değil, sadece LambdaMOO'nun oturma odası olan sanal ortamda gerçekleşmiştir. Dibbell'in belirttiği gibi (1999, 1993),

Mr. Bungle'in saldırısı gerçek hayatta gerçekleştiği ölçüde, kuklaların ve sahenin dijital kod ve yaratıcı yazı parçacıklarından daha önemli bir şeyden yapılmadığı

bir tür Punch-and-Judy gösterisi olarak gerçekleşti. O gece Bungle'ın arkasındaki kuklacı, New York Üniversitesi'ndeki bir bilgisayardan MOO'ya giriş yapan genç bir adamdı. Diğerlerinin bildiği kadarıyla Al Gore'un kayınvalidesi de olabilirdi ve Bungle'ın senaryosunu o gece istediği şekilde yazabilirdi. Mr. Bungle'ın aziz bir gülümsemeye oturma odasının tavanında melek gibi süzülüp aşağıdaki herkesin başına neşe ve şeker öpücükleri yağdırdığı mesajını yazdırmak için bir komut gönderebilirdi ve o sırada veritabanının #17 numaralı alt programından (a/k/a "oturma odası") çıktı alan herkes ekranlarında bu cümleyi görebilirdi. Bunun yerine, kullanıcılarının gerçekte yazmadıkları eylemleri diğer karakterlere atfetmek gibi pek de ahlaki olmayan bir amaca hizmet eden bir alt program olan "voodoo bebeğine" yönelik sadist fanteziler yazdı. Böylece Haverford, Pensilvenya'da yaşayan ve MOO'daki hesabı Moondreamer adını verdiği bir karaktere bağlı olan bir kadına, istemediği hâlde kelimeleri okuma fırsatı verildi. Moondreamer, sanki onun iradesi dışında gerçekleşiyormuş gibi, kıcına bir biftek bıçağı saplar ve ortaya büyük bir sevinç çıkar. Mr. Bungle'ın uzaktan kötü kötü güldüğünü duyarsınız. Böylece, belki de hayal gücünde bir tanrının cinsiyetlendirilmiş bedeninin yüklerinden özgürlüğünü tatmak amacıyla kendisine Exu adlı karakteri yazmış olan Seattle'daki kadın, tanrıların habercisi, kavşakların ve iletişimin efendisi Exu'nun, bedenlenmiş dişilere özgü bir aşağılanmaya maruz kaldığı benzer şekilde kurgulanmış cümleleri okumak zorunda kaldı (Julian Dibbell'in *My Tiny Life*, 1998 adlı kitabının 1. bölümünden, ilk olarak *Village Voice*, Aralık 1993'te yayınlanmıştır).

Exu ve Moondreamer'a yapılan cinsel saldırının bir sonucu olarak ve LambdaMOO'nun daimi üyeleri ve teknisyen-sihirbazları arasında günlerce süren titiz tartışma ve istişarelerden sonra, Mr. Bungle, SD dilinde "toated" edildi (bu kelime sanal dünyalarda bir karakterin trolleme, hile yapma veya uygunsuz davranışlarda bulunma gibi nedenlerden yasaklanması veya engellenmesi anlamında kullanılır) ve karakteri ortadan kaldırılarak (LambdaMOO hesabı iptal edilerek) LambdaMOO'dan sürüldü –Bu, bir SD'de idam cezasına en yakın şeydir.

Exu karakterinin arkasındaki gerçek kişiyle (Seattle'da yaşayan bir kadınla) konuşan Dibbell, kadının LambdaMOO'daki sosyal sorunlar forumunda Mr. Bungle'ın, avatari Exu'ya yönelik cinsel saldırısıyla ilgili sert eleştirilerini yayınlarken, travma sonrası gözyaşlarının yüzünden aşağı aktığını kendisine söylediğini bildirmektedir. Dibbell'e göre bu, "kelimelerin duygusal içeriğinin sadece bir kurgu olmadığını kanıtlamaya yetecek kadar gerçek hayattan bir olguydu" (1998, 1993). Şöyle devam ediyor:

Sanal gerçeklik ve onun gelenekleri bizi Exu ve Moondreamer'in kendi oturma odalarında vahşice tecavüze uğradıklarına inandırırken, burada kurban Exu, Mr. Bungle'ı "medeniyet" ihlali nedeniyle azarlıyordu. Öte tandan gerçek hayat, olayın sadece Zindanlar ve Ejderhalar'ın serbest biçimli bir versiyonundaki bir bölüm olduğunda, sembolik gerçeklikle sınırlı olduğunda ve hiçbir oyuncunun hayatını, uzuvlarını veya maddi refahını tehdit etmediğinde ısrar ederken, şimdi burada oyuncu Exu, Mr. Bungle'ın parçalanması için mağdur ve içten çağrılar yapıyordu. RL'nin (GD'nin) ışıklarına göre gülünç derecede aşırı, VR'nin (SD'nin) ışıklarına göre ise ne yazık ki yetersiz olan Exu'nun tepkisinin tonu, ancak aralarındaki uğultulu, uyumsuz boşlukta anlam kazanıyordu (Julian Dibbell'in *My Tiny Life*, 1998, ilk olarak *Village Voice*, Aralık 1993'te yayınlanan kitabının 1. bölümünden).

Bu dokunaklı pasaj, bize bu vakayı yukarıda özetlenen meta-etik çerçeve içinde, onu etiği açısından inceleme fırsatı vermektedir. Exu'nun Mr. Bungle'ı, alıntılanan pasajda atıfta bulunulan "medeniyet" ihlâli nedeniyle kınaması, aslında uygun ve doğru etik tepkidir. Exu ve Moondreamer'in cinsel ihlali gerçekten de bir medeniyet ihlaliydi çünkü nezaket ve daha genel olarak insan medeniyeti, ister gerçek dünyada ister LambdaMOO gibi sanal bir dünyada olsun, kişilerin hem bireyler hem de kendi topluluklarının üyeleri olarak ve Exu ve Moondreamer örneğinde LambdaMOO topluluğunun üyeleri olarak, sahip oldukları devredilemez onur haklarına dayanmaktadır. Dibbell, Exu'nun yanıtının belki de "RL'nin (GD'nin) ışıklarına göre gülünç derecede aşırı ve VR'nin (SD'nin) ışıklarına göre ne yazık ki yetersiz olduğunu öne sürerken, [onun] tonu sadece aralarındaki uğultulu, uyumsuz boşlukta anlam kazanıyor" Exu'nun yanıtının hem gerçek dünyada hem de sanal dünyada mükemmel bir anlam ifade ettiğini iddia etmek istiyorum çünkü sanal dünyalar ile gerçek dünya arasında ahlaki bir boşluk yoktur; en azından olmaması gerekir.

Bölüm 4.1.2'de tartışıldığı üzere, haklar bir talep sahibi ve bir muhatap ile bu hakların kullanılabilmesi ve eyleme geçirilebileceği bir dünya alanı gerektirir. Mr. Bungle davasında talep sahipleri Exu ve Moondreamer, muhatap ise isteksiz de olsa Mr. Bungle'dır. Eğer (a) Exu ve Moondreamer'in Mr. Bungle'ın kendilerine yönelik cinsel içerikli eylemleri sonucunda haklı olarak aşağılanmış ve incinmiş hissettiklerini kabul edersek, o zaman (b) bu eylemlerin LambdaMOO dünya alanında gerçekleştiği ve ayrıca (c) dünya alanlarının şeffaflığı (DAŞ) nedeniyle bu haklar gerçek dünyada talep edilemez veya yanıtlanamaz ancak yalnızca bu eylemlerin gerçekleştiği ve hem talep sahiplerinin hem de muhatapın mevcut olduğu ve birbirlerini tanıdıkları sanal dünyada talep edilebilir, o zaman (d) exu (oyuncu-avatar) ve Moondreamer'in

(oyuncu-avатар) özgürlük ve iyi-oluş hakları olduğu ve (e) bu hakların, özellikle asgari derecede saygıya layık kişiler olarak onurlarıyla ilgili olduğu için, Mr. Bungle tarafından ihlal edildiği sonucuna varabiliriz.

Bu ihlalin bir sonucu olarak, Mr. Bungle "toaded" edilerek veya Lambda-MOO'dan sürgün edilerek cezalandırıldı. Burada Mr. Bungle'a verilen cezanın aşırı olup olmadığını tartışmayacağım çünkü bu, makalenin mevcut kapsamının çok ötesine geçmektedir. Bu sadece makaledeki ana argümanı, yani sanal dünyalardaki avatarların gerçek dünyadaki oyuncuları kadar hem faillikleri hem de kişilikleri açısından özgürlük ve iyi-oluş haklarına sahip olduklarını ve bu hakların SD'lerin dünya alanlarında uygulanabilir olduğunu göstermektedir. Dibbell, Mr. Bungle'ın "bir MOO suçu işlediğini ve eğer varsa cezasının MOO aracılığıyla verileceğini" belirtmektedir (Dibbell 1999, 1993). Dibbell, yukarıdaki Mr. Bungle vakasına ilişkin analizime daha fazla retorik destek sağlıyor gibi görünen aşağıdaki açıklamayı doku-naklı bir şekilde yapıyor:

Daha önce sanal tecavüzü ciddiye almakta zorlanırken, şimdi bunu nasıl ciddiye almadığımı hatırlamakta zorlanıyordum (1998, 1993).

5. Son Sözler

5.1. Sanal Rol Ahlakı ve Evrensel Kamu Ahlakı

Önemli ve öncelikli bir koşul, bir sanal dünyanın kodu ve EULA'sının her zaman Genel Tutarlılık İlkesi'nin (GTİ) gereklilikleriyle tutarlı olması ve bunlara aykırı olmaması, özellikle de tüm avatarların/oyuncuların kişi olarak onurları nedeniyle sahip oldukları mutlak özgürlük ve iyi-oluş hakları için geçerli olmasıdır. Dolayısıyla bir sanal dünyanın Kodları veya EULA'sı, kendisi için GTİ tarafından desteklenen evrensel ahlaka aykırı bir rol ahlakı yaratmakta asla haklı değildir. İkincisi, evrensel ve temel olduğu için, en yüce ahlak ilkesi olarak GTİ'ye dayandığından, her zaman ahlaki önceliğe sahip olacak ve sanal dünyanın Kuralları ve EULA'sı tarafından örneklenen etkileşim yasaları buna izin verse bile, örneğin sanal tecavüze veya ırksal aşağılamaya izin veren herhangi bir sanal dünyanın rol ahlakını geçersiz kılacaktır. Başka bir deyişle, bir sanal dünyanın etkileşim yasalarının kendileri GTİ ile tutarlı olmalı ve GTİ'ye aykırı olmamalıdır.

5.2. Sanal Haklar Evrensel Haklardır

Sanal dünyalardaki avatarların hakları, gerçek dünyadaki muadil oyuncuların hakları gibi, her zaman ve her yerde geçerli olan evrensel haklardır. Dolayısıyla bir avatar ve gerçek dünyadaki muadili oyuncu; Çin'de, Kenya'da, Suudi Arabistan'da, Irak'ta, Avrupa'da, Amerika'da, Avustralya'da ya da dünyanın herhangi bir yerinde veya siber

uzayda ikamet etmelerine bakılmaksızın aynı evrensel özgürlük ve iyi-oluş haklarına sahiptir. Elbette bu hakların bireysel ve kolektif hedeflere ulaşmak için nasıl kullanılacağı veya uygulanacağı kişiden kişiye, yerden yere değişebilir. Ancak, Gewirth'ün GTİ argümanının ve benim bunu onur kavramı etrafında yeniden yapılandırmamın açıkça gösterdiği gibi, özgürlük ve iyi-oluş tüm eylemlerin gerekli özellikleri olduğundan, hem gerçek hem de sanal tüm amaçsal failer için bu gerekli özelliklere yönelik evrensel hakların temelini oluştururlar; çünkü bunlar olmadan ne evrende ne de metaverse'te hiçbir amaçsal eylem mümkün olmaz.

6. Sonuç

Makalenin sonucu şu şekildedir: Avatarlar, en azından asgari düzeyde, kullanıcılarının sanal temsilleri veya sanal gösterim şekilleri olarak, özgürlük ve refah haklarına sahiptir. Bu haklar, sanal dünyaların şeffaflığı sayesinde, gerçek dünyada uygulanamazken sanal dünyalarda uygulanabilirler. Dolayısıyla, gerçek dünya ve sanal dünyalar arasında ahlaki bir süreklilik ve geçişkenlik söz konusudur - gerçek dünya ve sanal dünyalar arasında bir ahlaki sihirli çember bulunmamaktadır. Avatarların hakları, yani sanal haklar, evrensel ve dolayısıyla globaldir. Bu haklar, ilk bakışta amaçsal faillik bakımından geçerlidir ve hem gerçek dünyada hem de sanal dünyada kişisel onur açısından mutlaklıdır. Evrensel Kamu Ahlakı (EKA) - bir bilgi teknolojileri temelli evrensel ahlak, hem gerçek dünya hem de sanal dünyalar için geçerlidir ve bu iki ahlak türü çatıştığında, her zaman herhangi bir sanal dünya veya gerçek dünyadaki rol ahlakını geçersiz kılar. Bu nedenle, sanal dünyaların EULA'ları ve kodları, avatarların/oyuncuların hem kişisel hem de toplumsal onurları üzerinde sahip oldukları mutlak haklar bakımından her zaman EKA'ya uygun olmalıdır.

Referanslar

- Balkin, M. J. (2006). Law and liberty in virtual worlds. In M. J. Balkin & S. B. Noveck (Eds.), *The state of play: Law, games, and virtual worlds*. New York University Press.
- Bartle, R. A. (2006). Virtual worldliness. In M. J. Balkin & S. B. Noveck (Eds.), *The state of play: Law, games, and virtual worlds*. New York University Press.
- Beylevel, D. (1991). *The dialectical necessity of morality: An analysis and defense of Alan Gewirth's argument to the principle of generic consistency*. University of Chicago Press.
- Castronova, E. (2006). The right to play. In M. J. Balkin & S. B. Noveck (Eds.), *The state of play: Law, games, and virtual worlds*. New York University Press.

- Consalvo, M. (2005). Rule sets, cheating, and magic circles: Studying games and ethics. *International Review of Information Ethics*, 3(06/2005), 7–12.
- Copier, M. (2005). Connecting worlds: Fantasy role-playing games, ritual acts and the magic circle. In *Proceedings of Digital Research Association (DiGRA) 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*. University of Vancouver.
- Dibbell, J. (1993). *My tiny life*. Owl Books.
- Fairfield, J. (2009). The magic circle. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 11(4), 823–840.
- Frege, G. (1984). On sense and meaning. In B. McGuinness (Ed.), *Collected papers on mathematics, logic and philosophy*. Basil Blackwell.
- Gewirth, A. (1978). *Reason and morality*. University of Chicago Press.
- Gewirth, A. (1982). *Human rights: Essays on justification and applications*. University of Chicago Press.
- Huizinga, J. (1955). *A study of play element in culture*. Beacon.
- Kant, I. (1981). *Grounding for the metaphysics of morals*. Hackett Publishing Company.
- Koster, R. (2006). Declaring the rights of players. In M. J. Balkin & S. B. Noveck (Eds.), *The state of play: Law, games, and virtual worlds*. New York University Press.
- Montola, M. (2005). Exploring the edge of the magic circle: Defining pervasive games. In *Proceedings of Digital Arts and Culture*. IT University in Copenhagen.
- Spence, E. H. (2006). *Ethics within reason: A neo-Gewirthian approach*. Lexington Books.