





**T.C. CUMHURBAŞKANLIĞI
DİYANET İŞLERİ BAŞKANLIĞI**

İNSAN OLMANIN HİKÂYESİNİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

Ahmet Melih KARAUĞUZ

Genel Yayın No: **2644**

Halk Kitapları: **758**

Genel Koordinatör: **Prof. Dr. Huriye MARTI**

Yayın Yönetmeni: **Cafer Tayyar DOYMAZ**

Yayın Koordinatörü: **Önder ÖZKAN**

Editör: **Sümeyye ÖZGEN**

Grafik & Tasarım: **Ali YÜCEER**

Tashih: **Ali AYĞÜN**

Kapak Görseli: **M. Fatih KUTLUBAY**

Kapak Tasarımı: **Emrah ANDİŞ**

Baskı: Tek Ses Matbaacılık
Kazım Karabekir Cad. Kültür İşhanı 7/11-60
İskitler Altındağ / ANKARA
(0 312) 341 66 19

2. Baskı, Aralık 2024

ISBN: 978-625-435-806-7

2024-06-Y-0003-2644

Sertifika No: 46325

Eser Yayın Kurulu Kararı: 05.03.2024/20

© Diyanet İşleri Başkanlığı

İletişim

Dini Yayınlar Genel Müdürlüğü

Basılı Yayınlar Daire Başkanlığı

Tel: (0 312) 294 43 93 Faks: (0 312) 294 42 57

e-posta: diniyayinlar@diyanet.gov.tr

Dağıtım ve Satış

Döner Sermaye Daire Başkanlığı

Tel: (0312) 295 71 53 - 295 71 56 Faks: (0312) 285 18 54

e-posta: dosim@diyanet.gov.tr

İNSAN OLMANIN HİKÂYESİNİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

AHMET MELİH KARAĞUZ

1. BÖLÜM

DİJİTALLEŞME ORMANINDA İNSAN OLMANIN HİKÂYESİNİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

İNSAN OLMANIN HİKÂYESİNİ YENİDEN DÜŞÜNMEK	9
BİR MODERN ZAMAN ANLATISI OLARAK “A WAY OUT”: YENİDEN KODLANAN YAŞAM.....	13
DİJİTALLEŞME ORMANINDA İNSANI KURTTAN KORUMAK	17
HİKÂYENİN YÜKSELİŞİ YA DA ANLAMINI YİTİREN İNSANA ANLAM TAKVİYESİ.....	21
SANALDA YAŞARKEN GERÇEĞE DOKUNABİLİR MİYİZ?	25
ÖNGÖRÜLMEZİ ÖNGÖRMEYE ÇALIŞMAK	29
POST APOKALİPTİK KURGU MU DÜNYAYI CEHENNEME ÇEVİRMEK Mİ?.....	33
OYUN OYNAMANIN DEĞİŞMEYEN DOĞASI.....	37
YOLU ANLAMAK YOLDA OLMAK.....	41
SANALIN GÖLGESİNDE KIRILGANLAŞAN HAYATLARIMIZ	45
DOSTLUKLARI YENİDEN İNŞA ETME ÇABASI.....	49
ÂNI VE ANLAMLARI BELİRLEYEN DİJİTAL DÜNYA.....	53
ANILARIN BUHARLAŞTIĞI BİR MEKÂN OLARAK DİJİTAL MEDYA.....	57
İNSANSIZ SOKAKLAR, AKILLI ŞEHİRLER	61
SANAT YİTERKEN PİYASAYA DÜŞEN ANLAM.....	65

2. BÖLÜM

GERÇEKTEN KAÇIP SANALA KOŞAN İNSANIN TRAJİKOMİK HİKÂYESİ

RUHLARIMIZI ÇALAN DİJİTAL HIZ ÇAĞI.....	71
GÜZEL, NE GÜZEL OLMUŞSUN GÖRÜLMİYİ GÖRÜLMİYİ	75
AĞLARLA SARILI DÜNYAMIZDA MAHREMİYETİN İMKÂNSIZLIĞI	81
DAĞILDIK EY HALKIM, ODAKLAN BİRAZ	85
HATIRLANMA ARZUSUYLA DOLU DÜNYADA UNUTULMA HAKKI.....	89
DİKENSİZ BAHÇELERDE ÇİÇEK SAHİBİ OLMAK.....	93
MAKİNELERİN ÇAĞINDA HAYAL KURMAK.....	97
KAPI AÇIK, ARKANI DÖN VE ÇIK.....	101
GERÇEKTEN KAÇIP SANALA KOŞAN İNSANIN TRAJİKOMİK HİKÂYESİ	105
DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN DEĞİŞTİREMEYECEĞİ ŞEYLER...	109
GÖLGELER İÇİNDE KONFORLU BİR YÜRÜYÜŞ YA DA ZÜCCACİYE DÜKKÂNINDA BİR FİL	113
BİLGİ NE KADAR UZAĞIMIZDA?.....	117

3. BÖLÜM

BOYLE ŞEYLER YALNIZCA FİLMLERDE OLUR

ROBOTLAR İNSANLAŞACAKSA CEVAP VERİLMESİ GEREKENLER	123
İNSAN ZİHNİNİN SINIRLARI AŞILIRKEN SORULMASI GEREKENLER.....	127

YAPAY ZEKÂ BOTLARI GELECEKTE TEK DOSTUMUZ MU OLACAK?	131
DONDURULMUŞ BEDENLER GELECEKTE ÇİÇEK AÇAR MI?	135
TÜM DÜNYA DİJİTALLEŞİRSE ANALOG HAYATA NE OLACAK?	139
MUTLAK ÖZGÜRLÜK HAYALİ İÇERİSİNDE CAN ACITAN GERÇEKLER.....	145
KIYAMETTEN SONRA HAYATTA KALANLAR	149
ÇIKIŞI OLMAYAN MUTLAK TEK YÖN İSTİKAMETİNDE YOLUNU KAYBETMEK	153
ŞİRKETLERİN KARŞISINDA PELERİNSİZ SÜPER KAHRAMANLAR	159
MUTLULUK NE KADAR UZAKTA?	165
OTUR BAŞTAN YAZ BENİ	171
FİLM SETİNDE GEÇMEYEN “BİZİM” HİKÂYEMİZ	175

1. BÖLÜM

DİJİTALLEŞME ORMANINDA İNSAN OLMANIN HİKÂYESİNİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

İNSAN OLMANIN HİKÂYESİNİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

İnsan. Hatasıyla tüm hikâyeyi başlatan kahraman. Âdem ve eşi yasak olana gitmese, ellerini ona uzatmasa bir hikâyemiz olmayacaktı belki de. Hikâye. Bizi biz yapan yegâne değer. Sadece hikâye değil elbette, onu anlatabilmek, ondan ders alabilmek ve kendimizi bir başka insana dönüştürebilme becerisini de elimizde bulunduruyor olmak. Cennetten insan, gökten üç elma yeryüzüne. İnsanın hikâyesinin bambaşka bir hâl aldığı günümüzde masal yeniden yazılıyor.

İsmet Özel olsaydı insan nedir diye sorduğumuzda “İnsan eşref-i mahlukattır, derdi babam.” cevabını verebilirdi. İbn Haldun’a sorsak bize, “İnsan, evet o, alışkanlıklarının çocuğudur.” derdi. Thomas Hobbes’a sorsaydık “İnsan mı dediniz? Ah o insan! Bir diğerinin, yani insanın kurdudur.” diyerek cevaplardı bizi. Mark Twain insanın ne olduğuyla ilgili koca bir kitap yazıp, insanın rasyonel, faydacı ve sadece kendisini düşünen bir varlık olduğunu söylüyor bizlere. Peki, gerçekten öyle mi? Tîn suresinde Allah “*Biz insanı en güzel şekilde yarat-tık.*” der. İnsan en güzel şekilde yaratılmış, yaratılmışlar içinde en şerefli varlık olarak karşımızda duruyor. Ancak her şeyin anlamında büyük dönüşümler ve aşınmalar yaratan dijital zamanlar insanı yeniden tanımlamaya çalışıyor. İnsan olmanın hikâyesi üzerinden ciddi değişimler barındırmaya başlıyor.

İnsanın hikâyesini yeniden düşünen bir akım, bir felsefe, dijital dönüşümün gücünü arkasına alarak hayal kuran

insanlar topluluğunun adını sıkça duyuyoruz son günlerde: Transhümanistler. Onlara göre insan eksik, yetersiz ve kapasitesini yeteri kadar kullanamayan bir varlık. Özellikle dijital teknolojilerle birlikte ilerleyen robotik teknolojisi ve günümüzde altın çağını yaşayan otonom teknolojilerle beraber var olmasının daha da güçlendiğine inandığımız *saybörg*'lere karşı çok güçsüz bir varlık. Neden insan, üzerine çipler takılarak, kolları mekanikleştirilerek, beyin kapasitesinin tamamını kullanacağı şekilde formatlanıp daha üst bir seviyeye çıkmasın? Her şeyin sonrasının yaşandığı, teknolojinin sonsuz imkân sunduğu bu zamanlarda insanın tanımı, görevi ve gerçekliği neden değişmesin?

Aslında sadece transhümanistler değil insanın tanımını değiştirmeye çalışanlar. Özellikle yapay zekâ teknolojisinin gelişmesi ve makine öğrenmesiyle birlikte yapay sinir ağlarındaki ilerlemelerle saybörglerden yeni insanlar oluşturma, onlara bilinç kazandırma ve daha akıllı makineler inşa etme hayalleri de insanın tanımını, konumunu tartışmaya açan bir başka durum. Özellikle bilim kurgu romanlarında fazlaca işlenen bu konu, günümüzün ilerlemesi içinde gerçekleşmesine daha çok inanılan, romanların dışında video oyunlarda da işlenmeye başlanan bir konu olarak karşımızda duruyor.

Video oyunlarına çağ atlatan birkaç isimden biri olan David Cage tarafından yazılan, yönetilen ve yapımcılığı üstlenilen 2018 yapımı interaktif film özellikleri barındıran “Detroit Become Human” da odağına insan olmak meselesini alıyor. Oyunun hikâyesi 2048 yılında Detroit’te geçiyor. Detroit’te geçmesi enteresan çünkü Endüstri 2.0’ın ortaya çıktığı şehir olan ve 2008 kriziyle iflas eden şehir, Endüstri 4.0’la birlikte, gelişen yapay zekâ teknolojisinin saybörg üretiminin ana merkezi oluyor oyunda. Dijitalleşme ve üretim macerası ana vatanına geri dönüyor hikâyede. Android adı verilen, insansı robotların birkaç bin dolara satıldığı şehirde, saybörgler bilinçli bir hâlde,

içgörüy e sahip bir yapıya b r n yor. İnsanlar tarafından k le gibi kullanılan ve hakları s rekli gasbedilen robotlar insan ırkına isyan ediyor. İnsanın en b y k  zellięi olan duygu ve yaratıcılık  zelliklerini kazanan yeni nesil ileri d zey robotların insanlara karşı savařını oynadıęımız/izledięimiz oyunda, aslında en bařından beri tek bir sorunun cevabını arıyoruz: Become Human, yani insan olmak.

   farklı ana karakter  zerinden 2048 yılının d nyasına dair  ng r leri g r rken aynı zamanda insansılařan robotları ve insan olmanın hik yesini yeniden d ř n yoruz.  zellikle oyundaki Marcus isimli robotun hizmet ettięi ressamla girdięi diyalog, insan olmanın ne olduęu sorusuna a tıęı yanıt alanıyla olduk a deęerli bir an sunuyor.

Marcus, yařlı ressamı yarım kalan resmini yapması i in bah eye tařır. Ressam resmini bitirdikten sonra ne d ř nd ę n  sorar Marcus'a. Marcus elbette bir robot olduęu i in sahici cevaplar veremez. Ressam, ondan da resim yapmasını ister. Marcus ilk bařta ressamın resmini birebir taklit eder. Ressam, resim i in "Ger eęin m kemm l bir kopyası. Ama resim yapmak d nyayı taklit etmek deęil onu terc me etmek, yorum yapmak, kendi g rd ę n  g stermektir." der. Marcus, dediklerini yapamayacaęını,   nk  programında b yle bir řey olmadıęını s yler. Ressam, Marcus'a yeni bir tuval almasını ve g zlerini kapatmasını s yler ve Marcus'tan daha  nce olmayan bir řeyi hayal etmesini ister. Bunun onu nasıl hissettirdięini d ř nmesini ve tuvalde elini  zg r bırakmasını s yler. Marcus daha  nce var olmayan, bizzat kendi i g d leri ve duyularıyla, hayal g c yle bir portre  izer.

İnsan olmanın ana kurallarından biri burada ortaya d k l r. Hem de bir sayb rg  zerinden. İnsan, duyguları olan, duygularıyla hareket eden, eserler  reten, hatalar yapan, bařarlara imza atan bir varlıktır. İnsan olmanın en temel  zellięi duygulardır, sezgilerdir,  retimi saęlayan i g r d r, bilin tir. Tabii

bütün bunlar insan dediğimiz meçhulün “teknik” özellikleri. Oyunun diğer robot karakteri olan Kara’nın bütün oyun boyunca babası tarafından şiddet gören küçük kıza annelik yapma arzusu ve o kız için “hayatını” tehlikeye atması da yine insan olmaya dair çok değerli ve önemli bir göndermedir.

Çağ değişiyor. Çağ değiştikçe korkularımız ve beklentilerimiz de... Zaman en çok insanı değiştiriyor. Onu büyütüyor, yaşlandırıyor ve öldürüyor. İnsanın kendi hikâyesini yeniden farklı bir şekilde yazma arzusu, insan olmanın yapısını değiştiriyor. Amerika’da transhümanistler vücutlarına mekanik aletler eklerken, beyinlerine alternatif bellek ve veri sağlayan çipler yerleştirirken bir süper insan inşa edilmeye çalışılıyor. İnsanın ne olduğu sorusu felsefenin en temel sorularından biri olmaya devam ediyor ama insan galiba hiç değişmiyor.

BİR MODERN ZAMAN ANLATISI OLARAK “A WAY OUT”: YENİDEN KODLANAN YAŞAM

Büyüsünü yitirmiş ama efsunlanmış zamanlarda yaşıyoruz. Gerçekle temasımız, bizzat gerçeğe dokunarak değil bir aracı üzerinden bize ulaşan temsille oluyor. Artık yaşanmışlığın değil kayıt altına alınmışlığın kutsandığı bir düzlemdeyiz. Anı biriktirmenin yerini “story” biriktirmek alıyor, bir şeyler anlatmak görsel imgeler üzerinden sınırlandırılmış ve kurgulanmış birer anlatıya dönüşüyor. Kısacası yaşamımız yeniden kodlanıyor, bu kodlar etrafında yeniden şekilleniyor. Şimdiki zaman kendisi için yeni normaller var ediyor. Bizzat simülasyon bugün gerçeğin ve deneyimin ta kendisi hâline gelmiş ve temsil, gerçeğin önünde bir yerde durarak anlam kurma görevini üstlenmiş gözüküyor.

Bugünün temel problemlerini konuşurken artık genel anlamda salgın hastalıklardan, kitlesel savaşlardan, küresel ekonomik krizlerden daha çok veri gizliliğinden, bireyin mahremiyetinin korunmasından, küresel şirketlerin bireylerin tercihlerini manipüle etmesinden bahsediyoruz. Bugünün tehditleri ve problemleri eskisinden farklı bir adla karşımıza çıkıyor ve birçoğunun çözümünü yeni uzmanlık alanları içerisinde bulmaya çalışıyoruz. Bugünün yeni normali, doğru algoritmalar kullanarak başarılı bir hedefe varmak hâline gelmiş durumda. Algoritmanın, kodlamanın, görselin birbirini tamamlayıcı unsur olarak bir arada ve bütünlüklü bir şeyler

anlatmasıyla sanat, siyaset, ekonomi, pazarlama ve daha pek çok alan anlam ve işlevsellik kazanıyor. Artık tek başına hikâye, görsel, ses değil bunların yanında ortaya konan işi, doğru kitleye doğru şekilde iletecek algoritmik sistem ve kodlama yapısı gerekiyor. Bu değişen sistemden en çok, insanın kadim gelenegi olan “anlatmak” etkileniyor. Bir şeyler anlatmak, sözel, görsel ya da yazılı bir formdan çıkarak artık deneyimi de içine alıp video oyunlarında kendisine yeni bir alan açıyor.

Hikâye Anlatmanın Değişen Formu

Âdem’e eşyanın hakikati öğretildiğinden beri insan anlatıyor. Anlatarak anlıyor, tanıyor, öğreniyor ve öğretiyor. İnsanın tarihi boyunca anlatma, şekilden şekle, formdan forma geçerek sürdü geldi. İlk dönemler çanak çömlekler üzerinde yer buldu kendine, sonraları mimari yapılarda. İnsan, anlatımda dilini kullanarak anlatıya şekiller verdi, destanlar, maniler oluşturdu. Sözlü kültürü, anlatıyı kurdu. Ardından yazılı kültüre geçildi ve anlatma işi yazı üzerinden, parşömen, deri, papirüs, kâğıt ve en son dijitalde devam etti. Anlatı ırmağının yatağı her gün genişledi. O yataktan birçok insan beslendi birçok devlet kuruldu birçok buluş yapıldı. İnsan anlattıkça anlatı zayıflamaktan öteye daha da güçlendi. Yeni imkânlar aradı kendisine. Resim, müzik, tiyatro, sinema ve daha nice yol. Her biri insanın hayal etme, anlatma, kendini ifade etme, ilişki kurma, bir yapıya dâhil olma güdü ve arzularına hizmet etti. Ama en temelde anlatma, insanın insan olma özünü oluşturdu. Onu yeryüzündeki diğer canlılardan ayrı kıldı.

Zamanın kodları değiştikçe anlatmanın şekilleri de değişiyor. Söz bir süre sonra nasıl kendini yazıya bıraktı ve bir şeyler anlatma arzusu yazı üzerinden sürdüyse bugün, yukarıda da kısaca değinmeye çalıştığım şekliyle, video oyunları üzerinden akmaya çalışıyor. Yazı, kendine ait bir anlatma ve hatırlama sistemi kurmuştu. Yazı, bir hafıza yaratmıştı. Anlatma

arzusuna sözden farklı olarak hafızayı, hatırlamayı eklemişti. Bugün dijital formda bir anlatım biçimi olarak video oyunlarsa anlatma meselesine bir ek daha yapıyor. O da *deneyim*. Artık anlatılan hikâyeyi dinlerken o hikâyeye ortak oluyor, onu deneyimliyor, ona yön verebiliyoruz. Anlatılan hikâyenin sadece dinleyeni değil aynı zamanda onun anlatanı olarak, anlatının her sonucunda gerek duygusal gerek zihinsel anlamda etkileniyoruz. Yeni anlatım biçimi, hayatımıza etkileşimi ve deneyimi katıyor.

Video Oyunları ve Yeni Alışkanlıklarımız

Hemen her neslin arkadaşlarıyla oynadığı ve unutamadığı bir oyun vardır. Ki zaten oyunlar büyük oranda birkaç kişiyle oynanan, insanın sosyal becerilerinin yanında zihinsel anlamda gelişimini de sağlayan kadim bir gelenektir. Çağlar değiştikçe oyunlar, oyuncaklar değişir. Dönemin şartları oyun kültüründe kalıcı dönüşümlere sebep olur. Bu dönüşümlerin en büyüğü de 1970'lerle birlikte hayatımıza giren dijital oyunlar, atari salonları ve sonrasında yaşanan gelişmelerle oldu. Özellikle dijital oyunlarla birlikte çok kişiyle oynanan oyunlar yerini bireysel bir oyun anlayışına bıraktı ve yapay zekânın karşısında tek başımıza biz, yeni bir oyun kültürü içine girdik. 2006'yla birlikte dijital oyunun mantığı da değişti ve artık *interaktif film* olarak adlandırdığımız yeni nesil oyun sistemi ve hikâye anlatımı girdi hayatımıza. Birden çok kombinasyonlu ve katmanlı bir hikâyeye oyuncu, hikâyeyi yöneten ve kararlarıyla oyunun ilerleyişini ve finalini değiştiren bir yönetmen konumuna geldi.

2018 yılında EA Games tarafından dağıtılan ve Josef Fares tarafından yönetilen “A Way Out” oyunuysa hem interaktif film anlayışını hem de tekli yapay zekâya karşı oynanan oyun kültürünü kökünden değiştirebilecek bir yapıyla karşımıza çıktı. Oyunun oynanabilmesi için iki ayrı konsolda iki ayrı

kişinin olması ve oyundaki iki karakterin bu kişiler tarafından uyumla yönetilmesi zorunluluğu, oyunun temel mantığını oluştuyordu. Oyunun hikâyesini oynarken oyunu iki kişi deneyimliyor ve aynı zamanda bir birliktelik ve samimiyet de kurabileceğiniz bir yapı içerisinde bir kaçış hikâyesinde yoldaşlık yapıyordunuz. Aslında sadece oyun oynamıyor, ortak karar verme, duygu ve amaç birliği oluşturma, hikâyeye ortak olduğunuz için duygusal bir bağ kurma gibi insanın temel güdü ve becerilerinin de geliştiği bir simülasyonda hareket ediyordunuz.

Vincent ve Leo adında iki mahkûmun hapishaneden kaçışı üzerine kuruluyor hikâye. Her iki karakterin de hayatının önemli ve özel noktalarına odaklanan hikâye, bu sayede oyuncunun oyunla bağ kurmasını sağlamaya ve tekil yapay oyun atmosferini aşmaya çalışıyor. Oyunun finalinde içine düştüğümüz karar verme ikilemi de oyun deneyiminin tekdüzeliğini kırmaya çalışıyor; vicdan, arkadaşlık ve suç meselesinde oynayan kişiyi düşünmeye sevk eden bir ateşleyici olarak ortaya çıkıyor. Ancak her ne olursa olsun, sosyal bir eylem olan oyun, sanal bir ortamda çok oyunculu olarak oynansa da gerçek bir oyun deneyimi sağlayabilir mi bu tartışmalıdır.

Yeni nesil hikâye anlatım imkânı olarak video oyunlar, deneyimi de anlatının içine katarak ona yeni bir katman ekler. “A Way Out” oyunu bu deneyime ikinci bir kişiyi ve ortak tecrübeyi de ekleyerek şimdiye kadar muhatabı olduğumuz anlatı geleneğine yeni bir alan açıyor. Dijitalin imkânlarıyla birlikte anlatma meselesi çok katmanlı ve geniş bir perspektif imkânı içerisinde dinleyicisini/anlatıcısını bekliyor. “A Way Out” her ne kadar aşına olduğumuz bir kaçış hikâyesi kursa da anlatıya kattığı katmanlar ve deneyimsel niteliklerle video oyunlarının neden anlatının yeni formu olabileceği sorusuna da cevap veriyor.

DİJİTALLEŞME ORMANINDA İNSANI KURTTAN KORUMAK

Hepimizin bir anda tüm işini dijital dünyada görmeye başladığı, sokağı bile sanala taşıdığımız, arkadaşlarımızla yüz yüze konuşmaya hasret kaldığımız günleri yaşadık/yaşıyoruz. Sanal sınıflar, sanal toplantı odaları, sanal muhabbetler, sanal mağazalarda alışverişler... Yaşadığımız Korona pandemisi gelecekte yaşanacağı düşünülen günleri, yıllar öncesinden, zorla da olsa önümüze getirdi ve bir anda hepimiz dijital dünyanın vatandaşları olduk. Elbette bu vatandaşlık tam oturmuş değil. En azından şimdilik. Ancak içinden geçtiğimiz ve yaşayarak tecrübelerimizi daha da arttıracığımız dijitalleşme ormanındaki bu zamansız gezinti, şimdiye ve geleceğe dair birkaç soru sormamızı gerekli kılıyor.

Dijitalleşme hikâyesi yeni bir hikâye değil. Her kuşak bir öncekine göre daha teknolojik ve dijitalleşen bir dünyada yaşıyor. Ama bizim tecrübelerimiz daha önceki herhangi bir topluluğun yaşadığı tecrübelere benzemiyor. Belli istisnaları göz ardı edersek, eski zamanlara göre birçoğumuzun açlıktan, yırtıcı bir hayvan saldırısından, soğuktan, amansız hastalıklardan ölme gibi korkuları yok. Ama günümüzde pek çoğumuz sanal kimliklerimizin çalınmasından, kredi kartı bilgilerimizin kopyalanmasından, dijital ortamda zorbalığa uğramaktan, söylediğimiz bir sözün manipüle edilmesinden ve benzer birçok şeyden korkuyoruz. Tarihin herhangi bir kısmında böyle korkuları olan insanlar yoktu. Zaman ilerledikçe, teknoloji

geliştikçe ve rutinlerimizin birçoğunu dijital dünyaya taşıdıkça farklı kaygılarımız ve korkularımız da olmaya devam edecek gibi görünüyor. Mesela hiçbirimizin dedesi ya da ataları, gündemi kaçırma gibi bir korkuyla hayatını yaşamıyordu ama bugün bizler, adına FOMO denilen, gündemde yaşananları kaçırıp geride kalma korkusu olarak bilinen bir korkudan mustaribiz. Ya da hiçbirimiz, çevremizdeki büyüklerden cebimdeki telefonun titrediğini hissediyorum, elime bir alıyorum titrememiş, gibi bir yakınma duymamışızdır. Ancak on kişiden yedisi “hayalet titreşim sendromu” adı verilen bu durumu günlük hayatında çokça yaşıyor.

Çok değil bundan bir on yıl öncesine kadar kimse oy verme kararlarının, alacağı ürünün, sevdiklerinin ve nefret ettiklerinin bir yapay zekâ sistemi tarafından belirlenebileceğine inanmazdı. Görmediğimiz, varlığını hissetmediğimiz ama verilerimizi kullanarak bizi manipüle eden ve bizlerin nerede ne kadar zaman geçirip, hangi kelimeleri daha fazla kullanıp, hangi renkleri daha çok sevdiğimize, neler için beğen butonuna basıp neleri hızlıca geçtiğimize, nerelerden koşarak uzaklaşıp nerelere koşa koşa girmek istediğimize dair bilgileri toplayıp, yorumlayıp bize yeniden sunan bir dijital yapıyla birlikte yaşıyoruz artık. Daha önce satın aldıklarımıza benzer ürünleri tekrar tekrar bize öneren ve satın alma alışkanlıklarımızı değiştiren bir dünyada yaşadığımız bir gerçek. Bütün bunlarsa bizim verilerimiz sayesinde oluyor. Verilerimiz... Yani internette girdiğimiz siteler, yaptığımız yorumlar, baktıklarımız, görmezden geldiklerimiz, beğendiklerimiz, ekranda baktığımız noktalar, bastığımız tuşlar ve daha nice. Dijital bir ortamda yaptığımız her şeyin toplamı. Bugünün insanının, daha önceki hiçbir insanın dert etmediği, kurgularda kalan, bugünse artık gerçek olan, kendi var ettiği bir Frankenstein’i var. Büyük verinin kullanılarak önümüze serildiği algoritmalar, tercihler, ürünler, videolar, içerikler...

Tabii bütün bu olanlar henüz şehirlerimiz akıllı şehir olmadan, dijitalleşme şehirlerin kılcal damarlarına girmeden yaşadıklarımız. Tüm şehrin makine öğrenmesi temelli çalışan yapay zekâların hâkimiyetinde, nesnelerin internetiyle evdeki tüm araç gerecin akıllı olduğu bir dünyaya gittiğimizde çok daha başka gerçeklerle, korkularla, avantajlarla ama aynı zamanda risklerle de karşılaşacağız. Bunları okumak insanları rahatsız ediyor ama bunlar tam olarak şahit olduğumuz bir dönüşüm. Okurken yaşadığımız endişenin hepsini aslında gündelik hayattaki tecrübelerimizde yaşamıyoruz çünkü soğuk suya atılan, zamanla suyu kaynayan ama sudan bir türlü çıkamayan kurbaga gibiyiz. İçinde olduğumuz için su bize hep aynı sıcaklıkta geliyor.

2014 yılında Ubisoft'un yapımcılığını üstlendiği "Watch Dogs 2" oyunu yukarıda özetlediğim durumu hikâyesinin odağına alarak; akıllı şehirlerin hayatımızın merkezinde olduğu, her eve büyük teknoloji şirketi CTOS'in geliştirdiği yapay zekâ sisteminin kurulduğu ve tüm şehrin sanal düzende yönetildiği gelecekte geçen bir yapı kuruyor. Her ne kadar bu akıllı şehir yapısı herkes tarafından övülse ve beğenilse de CTOS şirketinin bir amacı var. O da şehirde yaşayan herkesin verilerine ulaşabilmek. Bunun için CTOS'in versiyon ikiyi çıkarma amacıyla yola çıkmasını haber alan bir grup hacker bu durumu durdurmaya çalışıyor ve hikâye bunun etrafında gelişiyor. O hackerları da oyunda biz yönetiyoruz ve verdiğimiz kararlar, attığımız adımlarla şirketin büyük bir imparatorluk kurup herkesin verilerini ele geçirmesini engellemeye çalışıyoruz.

Ubisoft'un bu oyunu duyurduğu 2012 yılında Çin henüz sosyal puanlama sistemli, toplumun yapay zekâlı kameralar tarafından anbean takip edildiği bir sisteme geçmemişti. Ancak bunun için çalışmalar yapıyordu. Bugünse geldiğimiz noktada Çin bu sistemi aktif bir şekilde tüm ülkede kullanmaya hazırlanıyor. Diğer ülkeler de salgın yüzünden, salgını

kontrol edebilmek için benzer bir sistemin kurulduđu senaryolar üzerinde çalışıyor. Bu sistem ne zaman kurulur ne olur bilmiyorum. Ancak bildiğim bir şey var: Şimdinin dijital yerlisi yarının iş kolunda istihdam edilecek olan gençlerinin önünde verilerin; devletler, şirketler ve bireyler tarafından nasıl ve ne kadar kullanılacağı tartışması duruyor. Bu konuya ne kadar erken hazırlıklı olur, düşünce dünyalarında verinin varlığı ve verinin güvenliği konuları ne kadar yoğunlukta olursa, geleceğin dünyasında yine özgür yaşayabilecekler.

Veri bugün birçok şey. Ama yarın her şey olacak. Dijital dünya ormanında şimdilik gezinti hâlinde olan insan o ormana yerleştğinde, ormanın kurtlarına karşı hayatta kalma mücadelesi verecek. Pandemi yaşadığımız günlerde yeniden gündemimize giren ve bizi etkisi altına alan dijital dünya ve veri güvenliği için “Watch Dogs 2”deki distopik dünyayı yaşamadan ve oradaki kanunsuz yöntemleri uygulamadan önce hâlâ bir şansımız ve vaktimiz var.

Dijitalleşme ormanına hoş geldik! Buradaki maceramız biraz ilerledikten sonra karmaşık bir hâle bürünecek. Lütfen kemerlerinizi bağlayın ve derin bir nefes alın!

HİKÂYENİN YÜKSELİŞİ YA DA ANLAMINI YİTİREN İNSANA ANLAM TAKVİYESİ

İnsanın korunaklı olduğu bahçeden kovuluşuyla başlıyor hikâye. İnsan, içine düştüğü bir çatışmanın kaybedeni olarak yurdundan oluyor ve ölene kadar asıl yurduna özlem duyarak ve aslında olması gereken yerini arayarak geçiriyor tüm ömrünü. Hikâye de tam olarak burada başlıyor. İnsanı var eden ve aynı zamanda mahvına sebep olan hikâyesi, insanı da evreni de varlığını da anlamlı kılıyor.

Âdem'e eşyanın hakikatının öğretildiği bilgisi aslında bize haber verilen bilgiler içerisinde en önemli olanı. Çünkü daha önce yeryüzünde hiçbir canlıya böyle bir yeti verilmediğini meleklerin tepkisinden anlıyoruz. İnsan hikâye anlatabilen, şeylerin hikâyesine vâkıf olup onlar üzerinden kendisine bir anlam devşirebilen varlık olarak değer buluyor yeryüzünde. Sadece değer bulmuyor elbette, yeryüzünü, zihnindeki hikâyeler yani hayaller çerçevesinde dönüştürüyor. Yeryüzüne şekil veriyor ve orayı iskân ediyor.

Hikâye anlatmak insanın en kadim uğraşı olarak karşımızda duruyor. Destanlar, mitler, masallar, şiirler ve daha nice insanın yaşadığı hayatı anlamlı kılmada ve onu yaşanabilir hâle getirmede onun en büyük yoldaşı, sırdaşı ve hayat arkadaşı olarak ilk günden son güne onunla beraber yaşıyor, yaşayacak. Hikâye anlatmak, bir hikâye sahibi olmak o kadar önemli hâle geliyor ki bir süre sonra insan sadece anlatmıyor, hikâyesini kendi adıyla, imzasıyla yazıyor ve nesiller sonrasına

duyuruyor. Çağlar öncesinde yaşayan isimler, çağlar sonrasındaki torunlarına sorunlar karşısında onlara yol gösterebilecek hikâyeler miras bırakıyor, acılarına merhem kelimeler armağan ediyor.

İçinde yaşadığımız zamanlarda her şeyin olduğu gibi hikâye anlatmanın da yöntemleri değişiyor, farklılaşıyor. Evin merkezinden çıkan anneanne/babaaanne ve dedelerin yerini alan oyun konsolları yeni dönemin en önemli hikâye anlatıcısı olarak karşımızda duruyor. Eskiden bildiğimiz, oynadığımız oyunlar dâhil olmak üzere pek çok yeni nesil oyun, oyuncularına hikâyeler anlatmayı, onlara, anlattığı hikâyelerle farklı bir deneyim sunmayı vadediyor. Video oyunlar artık oynanabilirlik/grafik ve sunduğu özelliklerin yanında anlattığı hikâyelerle değer buluyor, oyuncular başarısız hikâyeli oyunları oynamaktan vazgeçiyor.

Atarilerden başlayarak hayatımıza giren yarış oyunları, futbol ve basketbol simülasyonları da dâhil olmak üzere artık her oyunun bize anlattığı ya da bizim yönlendirdiğimiz bir hikâyesi var. Daha önce FIFA'nın Alex Hunter moduyla başlattığı futbol simülasyonuna hikâye ekleme çabası, NBA2K 2020'nin Kariyer Modu'na oynanabilir ve tercih edilebilir seçeneklerin eklenmesiyle elde edilen yönlendirilebilir hikâye özelliğiyle yeni bir aşamaya geçti. Daha önce temel amacımız rakibin attığından bir fazla gol/basket atarak maçı kazanmak üzerine kurgulu olan oyunlar neden hikâye anlatmaya başladı peki? Yukarıda anlattıklarımızın dışında, neden artık her köşe başından hikâye boca ediliyor başımıza. Her şeyin bir hikâyesi olması gerektiği ya da herkesin iyi bir hikâye anlatıcısı olması bizlere neden bir zorunluluk olarak sunuluyor?

Günlük hayatımızda artık hemen hemen her şey dijitalleşiyor. Eskiden yanımızda defterler taşırken artık mobil not defterlere bir şeyler yazıyor, eskiden okumak için çantamıza kitap koyarken şimdi onun yerine sesli kitapları dinliyoruz,

yeşilliklerde koşma hayallerimizi doğa simülasyonları içinde gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Hayatımızın merkezinden hissetmeyi, tecrübe etmeyi, dokunmayı ve yaralanmayı çıkartıp yerine pürüzsüz simülasyonları koyduk. İşte tam da bu yüzden hikâyeye hiç olmadığı kadar çok ihtiyaç duyuyoruz. Cole Nussbaumer Knafl'ın *Storytelling With Data* kitabının 235. sayfasında işaret ettiği ve aslında kitabı da yazma sebeplerinden biri olan şu durum, neden daha çok hikâye anlatma ihtiyacı hissettiğimizi çok güzel açıklıyor: “Bir e-tablodaki veriler veya slayttaki gerçekler, bize doğal olarak bağlı olmayan, bizimle anlam kazanan şeyler değildir, kolayca unutulurlar. Öyküler ise unutulmaz. Hikâyenin gücünü etkili görsellerle eşleştirmek, izleyicimizin gördüklerine ek olarak duyduklarını veya okuduklarını hatırlayabilmeleri anlamına gelir.”

İçinde yaşadığımız zamanlar her şeyi şey'leştirmiş ve duygusuz birer meta hâline dönüştürmüş durumda. Hâl böyle olunca da hayat içindeki koşturmaca, rekabet ve yaşadığımız stresle birlikte kendi hikâyemizi tecrübe etme, kendi hikâyemizi yazma ya da anlatma cesaretine ve gücüne sahip değiliz bugün. Onun yerine, etkileyici hikâyeleri anlatan araçlara sahip olmak istiyor yahut günlerimizi onlarla geçiriyoruz. Video oyunların bizim yerimize hikâye anlatmasını ve bize yaşatmasını, Youtuberların bizim yerimize bir şeyler tecrübe edip tecrübe ettiklerinin hikâyesini bize anlatmalarını, bizim yerimize yaralanmalarını istiyor ve bunun neticesinde, pahalı olabilecek bir bedele katlanmak yerine daha ucuz ve kısa süreli bedellere katlanarak zevklerimiz, beğenilerimizi ve beğenmediklerimizi belirlemeye başlıyoruz.

İnsanoğlu anlam bulduğu hikâyesine bugün daha çok ihtiyaç duyuyor, çünkü içinde yaşadığı hayat ondan büyüsunü almış ve onu demir bir kafese, ağlarla örülmüş bir alana hapsedilmiş durumda. Bunun için de insana hikâye anlatan video oyunları, hikâye anlatan pazarlamacılar, reklamlar, Youtuberlar,

sosyal medya fenomenleri her yanı sarmış durumda. Ama unuttuğumuz bir şey var. İnsan hikâye dinleyerek de yaşayabilir ama kendisini var etmesi için bir hikâye sahibi olması, maceraya kendisinin atılması ve hayatın soğuk havasını kendisinin teneffüs etmesi gerekmektedir.

İnsanı hikâyeler anlamlı kılar, kendi cümleleriyle anlattığı hikâyeler...

SANALDA YAŞARKEN GERÇEĞE DOKUNABİLİR MİYİZ?

Küçükken en sevdiğim bilgisayar oyunlarının başında SimCity4000 geliyordu. Bir şehir kurma simülasyonu olan bu oyun, dönemine göre geniş bir alan sunuyor, bunu sunarken de kurduğunuz şehirlerin sorunsuz ilerlemesini sağlamak için çabalamanızı şart koşuyordu. Yıllar geçtikçe bilgisayarlar güçlendi, grafik kartları ve oyun motorları daha gerçekçi oyunlar oynamamıza imkân sağladı. SimCity4000 kült olma özelliğini kaybetmedi ama yerine çok daha gerçekçi, heyecan verici oyunlar çıktı. Her birini oynadım diyemem ama pek çoğuyla vakit geçirdim, hayaller biriktirdim.

Üniversiteye başladığım yıllarda YouTube'un Türkiye'de kanal modülünü aktif etmesiyle birlikte artan oyuncu kanalları Minecraft'ı daha bir popüler hâle getirdi. İlk adımlarını farklı isimlerle 2009'da atan Minecraft, 2012'den beri ülkemizde de olmak üzere dünyanın birçok yerinde fazlasıyla popüler. Microsoft tarafından satın alındığından bu yana da hem sinema hem de eğitim başta olmak üzere birçok mecrada yeniden yorumlanarak dünyalarımızda fazlasıyla yer etmiş durumda. Benim için SimCity4000 neyse şimdiki çocuklar/gençler için de Minecraft biraz o. Hayal gücümüzü aktarabilmemiz için sınırsız bir alana ve yapıya sahip. O kadar ki Minecraft dünyanın alanı, dünyanın 7 katı daha büyük. Çoğu okul bu desantı oyunu eğitim materyali olarak kullanmaya başladı bile.

Minecraft'ın en önemli özelliği şüphesiz blok temelli bir dünya kurma işlevi görmesi. Düşük bir işlem hacmine sahip, herkesin anlayıp oynayacağı kadar basit, mekanikleri karmaşık olmayan ve elbette sınırsız mod dünyasıyla sürekli kendisini yenileyebilen ve merak unsurunu kaybetmeden oynama arzunuzu kamçılayan yapısı da bir diğer önemli özelliği. Bütün bunların yanında, yaşadığımız zamanda karmaşıklığın ya da üstün grafik özelliklerin değil orijinalliğin ve basitliğin de nasıl değer gördüğünü gösteren bir örnek. Ama konumuz bu değil. Konumuz Minecraft'ın bize sunduğu sanal dünyanın gerçek dünyada bize faydasının olup olmadığı.

Günümüz ebeveynlerinin gençlere yönelttiği en büyük serzeniş, hangi bitkinin nerede yetiştiğini, hangi meyvenin ağaçta, hangisinin toprakta büyüdüğünü bilmedikleri; bir koyunun nasıl kuzuladığından bile haberlerinin olmadığı eleştirisi. Ebeveynlere göre günümüzdeki çocuklar her şeyi hazır alıyor ve neyin, nereden geldiğini bilmiyor/sorgulamıyor. Ebeveynlerin de uzun zamandır bunlara şahit olmadıkları gerçeğini bir kenara bırakırsak, aslında atladıkları bir nokta var: Minecraft başta olmak üzere benzer simülasyon oyunları, gerçek dünyanın mekaniğini oyunlara aktararak aslında gerçek dünyanın işleyiş kurallarını çocuklara öğretiyor. Car Mechanic Simulator'le çocuklar arabaların işleyiş mantığını öğrenip, bozulan bir arabayı doğru tamir etme şekillerini görürken, Cities Skylines ile bir şehrin altyapısının neden iyi olması gerektiğini ve bunun nasıl sağlanacağını yani "ideal bir şehir nasıl olmalıdır"ı görüyor. Yine simülasyonlar Airplane Flight Simulator, City Car Driving gibi oyunlarda taşıt ehliyetleri alacak kişilerin temel eğitim araç gereci olarak yaygın bir biçimde kullanılıyor. Yani aslında, ebeveynleri gibi doğadan kopan çocuk görerek, yaşayarak öğrenemediği bilgileri simülasyonlar aracılığıyla öğreniyor. Minecraft oynayan bir çocuk fiziğin temel kanunlarını bilmeden oyun içinde elektrik oluşturamıyor, bina inşa edemiyor en önemlisi de kimyada öğrendiği elementleri ve onlardan

ortaya çıkan nesneleri bizzat kendisi geliştiriyor. Oluşturduğu alışimlarla, ortaya çıkarttığı yapı malzemeleriyle bir yapı, dünya kuruyor, kurguluyor.

Kısacası ebeveynlerin gençlere kızdığı noktaları aslında dijital oyunlar dolduruyor; çocukların yetişmesinde, bir şeyleri öğrenmesinde öğretici konuma geliyor. Dijital oyunlar çocukların gelenek/kültür/tabiât bilgisini alacağı bir alan olarak kendisini var ediyor. Bu, şüphesiz içinde yaşadığımız dünya içerisinde bir gereklilik hâlini almış durumda ama sanalda gerçeğe ne kadar dokunabiliriz, bu soru cevaplanması gereken en önemli soru.

Bugün bir çocuk, yediği kırmızı etin hangi hayvanlardan geldiğini biliyor, çünkü Minecraft'ta et ihtiyacını karşılayabilmesi için koyun kesmesi gerekiyor. Balıkların denizde yaşadığını ve nasıl yakalandığını, bir ev yapılırken hangi yapı malzemelerine ihtiyaç duyulduğunu, paralel ve seri bağlı dirençlerin nerelerde kullanılacağını ve hangisinden nasıl faydalanacağını biliyor. Sensörler nasıl çalışır, kolonun bir evdeki işlevi nedir ve daha nicesi. En basitten en karmaşığa her birinin cevabını bir şekilde oyunlardan öğreniyoruz. Ama...

Aması şu. Dijitalleşmeyle birlikte bilgiye değil malumata, hakikate değil bozulmuş gerçeğe, bir şeyin gerçeğine değil simülasyonuna muhatap oluyoruz sürekli. Yukarıda kısaca anlatılan oyunların her biri yeni nesil eğitimde elbette gerekli ancak yeterli değil. Bizler oyunlarda etin hangi hayvandan geldiğini biliyoruz ancak doğumun ve büyümenin içerisindeki mucizeyi göremiyoruz. Hatta görmek istemiyoruz. Gerçek hayat yavaşça bir şeylere şahit olup ibret almayı gerekli kılarlarken dijital dünyada her şey hız üzerine kurgulanıyor. Yani bir hayvanın yetiştirme süresini kısaltmak için dijital dünyada hileler kullanmak gerekirken ve bir zararını görmezken, gerçek hayatta kullandığımız hileler, yani hormonlar, ilaçlar vb. insan hayatının düzenini altüst ediyor.

Dijitalleşmeyi, özellikle onunla daha çok muhatap olan genç nesil için, yeni baştan yorumlamamız gerekiyor. Gerçeğin üzerine hâkimiyet kuran bir sanallık, simüle edilmiş gerçeklik kısa vadede bize bir şeylerin cevabını verse de aslında orta vadede cevap alabilme ihtimalimizi ortadan kaldırıyor. Tam da bu yüzden gerçeğe entegre edilmiş, gerçeğe dokunduktan sonra, gerçek olanla yüzleşip onu teneffüs ettikten sonra kullanılacak bir dijitallik daha sağlıklı ve keyifli bir sonuç verecektir.

SimCity4000 oynadıktan yıllar yıllar sonra mezun olduğum kamu yönetiminde okuduğumuz derslerde gördüğüm tek bir şey vardı. Bunu edebiyatta da sürekli görüyor, tecrübe ediyorum: Aslında sistemler, simülasyonlar, oyunlar, tek bir şey için, insan için varlar. Tüm mesele insanı anlamakta. İnsanı anlamak içinse onu gerçeğin tam kalbinde yaşamak şart.

ÖNGÖRÜLMEZİ ÖNGÖRMEYE ÇALIŞMAK

İnsan. Tüm öngörülemezliğiyle dünyanın tam ortasında, tahmin edilmesi imkânsız bir hikâyenin kahramanı. Kesinliklerin olmadığı bu dünyada insan umudun, arzunun, hayallerin peşinde koşturarak hikâyesi sona erene kadar kendi öyküsünün başrolü. Hem dünya hem de insanın hikâyesi, yaşanırken öngörülemezlikler etrafında gelişen ve ölümün ne zaman geleceği dâhil olmak üzere hiçbir finalin bilinemez olduğu gerçeklikler bütünü. Peki, bu değişebilir mi?

İnsanın belki de dünyada değiştirmek istediği en önemli konu bu öngörülemezlik meselesi. Fal okları, kehanetler, fallar, simyacılardan ölümsüzlüğü bulma isteği ve elbette transhümanistlerin, insanı mekanikleştirerek geleceğini belirleme arzusu. Hepsi aynı amacın farklı yansımaları. Elbette hiçbiri insanın içinde bulunduğu bilinmezlik çukurunu kapatmaya yetmiyor. Teknolojiyi de yedeğine alan insan geleceği öngörmek için büyük çabalar harcıyor. Sadece geleceği değil insanın şimdisini öngörmek de büyük bir ekonomiyi peşinde sürükleyen, sürekli yatırımlar alan yeni bir girişimcilik alanı olarak öne çıkıyor.

Günümüzün en önemli konularından biri olan büyük veri meselesi de tam olarak “insanın öngörülmesi” ekonomisi üzerine işleyen, yeni teknolojik zamanın en önemli gelişimi. İnternet teknolojisinin gelişimi, akıllı cihazların hayatın her anında kullanılması, yapay zekâ teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte de altın çağını yaşayan büyük veri madenciliği, tarihte

ilk kez insanın tam ve doğru şekilde öngörülmesini ve yönlendirilmesini sağlıyor ya da sağlayacak olabilir mi?

Büyük veri için günümüzün petrolü benzetmesi yapılıyor. Bugün dijital kimliklerimizle bizler, internete bağlı ortamlarda yaptığımız her hareketin veri olarak üretildiğini, üretilen verilerin yapay zekâ sistemleri tarafından işlenerek büyük veri madenciliği sayesinde anlamlı bütünler oluşturulduğunu ve dijital kimliklerimizin gündelik pratiklerinin hemen tamamına yakınının öngörülebildiğini bilmiyoruz. Oysa sosyal medyada gerçekleştirdiğimiz eylemler, yapay zekâ sistemlerinin bizi bizden daha iyi tanımasını sağlıyor.

Konuyu somut örnekler etrafında biraz daha açacak olursak, sosyal ağlarda gerçekleştirdiğimiz 70 beğeniyle yüzde 85 oranında bir doğrulukla siyasi görüşümüz; 150 beğeniyle sevdiklerimiz, nefret ettiklerimiz, hobilerimiz; 300 beğeniyle inançlarımız, herkesten gizlediğimiz zayıflıklarımız yapay zekâ sistemleri tarafından bilinebiliyor. Toplanan veriler işlenip anlamlı bütünler oluşturduktan sonra, sizin neyi sevip sevmediğinize, hangi partiye oy verip vermediğinize, hangi inanca mensup olup hangi düşünceye karşı olduğunuza kadar geniş bir çerçevede size özel, kişiselleştirilmiş bir internet deneyimi oluşturuluyor.

İnternetteki adımları öngörülen bizlerin, internet dünyasında yapacağı bütün eylemler önceden kestirilerek daha çok kazanç elde edilecek şekilde bir pazarlama standardı belirliyor. Sadece alışveriş için değil bilgi için de başvuracağınız kaynaklar oluşturulmaya başlanıyor ve siz internette aslında kendinizi özgür zannederken cam bir fanusun içinde sürekli aynı noktaları ziyaret ederek gününüzü geçiriyorsunuz.

Telefonunuza yüklediğiniz uygulamaların hemen hepsi size ücretsiz şekilde sunduğu hizmetler karşılığında verilerinizi talep eder. Bu kimi zaman kişi listeniz, bazen konum bilgileriniz, genellikle sosyal medya akışınız, beğenileriniz,

ziyaret ettiğiniz siteler, üye olduğunuz platformlar şeklinde gerçekleşiyor. Bu veriler etrafında sizin dijital kimliğiniz ortaya çıkartılıyor. Bugün telefonunuzu kimlik kartınızdan daha çok kullandığınızı ve yanınızdan eksik etmediğinizi düşündüğümüzde, dijital dünyanızı sanal ya da gerçek şirketlere kiralamış ve onların, sizin hareketleriniz etrafında bir ekonomi oluşturmalarına müsaade etmiş oluyorsunuz.

Dijital dünyanızda olan biteni bilen şirketler sizin almayacağınız ya da beğenmeyeceğiniz hiçbir ürünü/uygulamayı/ haberi size sunmayarak sizin sistemde daha uzun süre kalmanızı, daha çok veri üretmenizi, size özel hazırlanan kurgu içeriklere daha çok maruz kalarak manipülasyona ve yönlendirmelere daha açık hâle gelmenizi hedefliyor. Bu sayede dünyada 200'den fazla ülkede binlerce seçimin yönlendirildiği gerçeğini göz önüne alırsak bu öngörme ekonomisi çok da hafife alınacak bir durumda değil ve her geçen gün büyümeye devam ediyor.

Dijital veriler etrafında şekillenen sanal dünyanız büyüsünü kaybeden, sürekli dopinglenen içerik ve abartılı reklam çalışmalarıyla canlılığını korumaya ve sizin gözünüzü boyamaya devam ediyor. Normal zamanda geçirmeyeceğiniz vakitleri, hiçbir şekilde sizi yaralamayacağına ve canınızı sıkmayacağına inandığınız içeriklerle tüketiyor, gününüzün büyük bir bölümünü aslında hep aynı rutinleri tekrarlayarak geçiriyorsunuz. Sonuç olarak bu sanal dünya düzeni; hayal gücünü, çatışmadan doğacak fikri, farklı olanı görerek kendinizi dönüştürme şansını, iyiye doğru yönelme ihtimalini bir bir ortadan kaldırıyor.

İnsan yaradılışı itibarıyla öngörülemez bir varlık. Ancak etrafına baktığında, farklı olana dokunduğunda, zor durumda olanı kaldırdığında, gerçekliği teneffüs ettiğinde, sokaklarda adımladığında, doğadaki ölümü ve doğumu gördüğünde gerçek varlığının özgürlüğünü yaşayabiliyor. Dijital dünyanın

sanal sokaklarını kendine mesken edindiğinde, verili, sanal ve sahte bir dünyada yaşadığının farkında olmadan ömrünü bitirebiliyor. Oysa bugün dijital sistem içinde yer alan şirketlerin en büyük arzusu, her şeyle öngörülebilir bir insan, öngörülebilir bir dünya var etmek. Otonom araçlarla, akıllı şehirlerle, giyilebilir cihazlarla sürekli veri üreten insanlar sayesinde öngörülemezlikten doğan risklerin ortadan kalktığı, şirketlerin ekonomik yüklerinin azaldığı bir gelecek tahayyülü var herkesin.

Ancak ben ne insanın ne de dünyanın öngörülemeyeceğini, öngörülebilir bir dünyanın büyüğü bozulmuş ve yaşanmaz bir dünya olacağını düşünüyorum. Bugün içinde yaşadığımız, her yerimizi kaplayan sanal ağların bir yerde kara kış yaşayacağını düşünüyorum. Çünkü dünya hep öngörülemezlikler neticesinde yaşanan kırımlarla kendi hikâyesini oluşturmuştur. Siz ne kadar insanı ve çevreyi öngörmeye çalışsanız da bir şekilde ummadığınız bir boşluktan sızan hakikat tüm düzeni bozmaktadır. Buna da en güzel örnek Firavun'un tüm erkek çocukları öldürtme emri vermesi ve Musa Peygamber'in annesine gelen ilhamla hiç ummadığı bir gerçeği yaşaması olayıdır.

“Hani, annene ilham edilmesi gereken şeyleri ilham etmiştik: Onu (Musa'yı) sandığın içine koy ve denize (Nil'e) bırak ki deniz onu kıyıya atsın da kendisini, hem bana düşman hem de ona düşman olan birisi (Firavun) alsın. Sana da ey Musa, sevilesin ve gözetimimizde yetiştirilesin diye tarafımızdan bir sevgi bırakmıştım.” (Tâhâ, 20/38-39)

Öngörülebilirliğin ekonomisinden çıkışın yollarından biri şüphesiz kullanıcı sözleşmelerine dikkat etmek, her uygulamanın peşinden gitmemek, gerçek hayata geri dönmek, sanal sokakları boş bırakıp gerçek caddelere akmak, dostlarla mesajlaşmadan yüz yüze konuşmak ve en önemlisi de yitiğimiz olan hakikatin peşinde koşmaktır. Ancak o zaman bir hikâyenin izleyeni değil kendi hikâyemizin kahramanı olabiliriz.

POST APOKALİPTİK KURGU MU DÜNYAYI CEHENNEME ÇEVİRMEK Mİ?

Matbaayla birlikte -neredeyse yakın zamanda- hayatımıza giren roman türü bugün yaşamlarımızın merkezinde kendine yer bulan; üzüldüğümüzde, sevindiğimizde, eğlenmek istediğimizde ve hatta bir şeyler öğrenme arzusunda olduğumuzda elimizin gidivereceği bir yakınlıkta duruyor bize.

Bir anlatı aracı olarak roman, yazıldığı ilk zamandan bugüne çeşitli biçimsel ve anlamsal yenilikler kazanarak varlığını sürdürmüştür. Aslında bu da bize romanın hayatın tam içinde yer aldığını ve zamanla kendini hayatın renklerine kolayca boyadığını gösteriyor. Roman dediğimizde belli bir zümrenin değil herkesin sahip olabildiği bir maddesel gerçeklikten ve herkesin anlayabileceği bir dilsel yapıdan bahsedebiliyoruz. Kimi zaman bir aşk öyküsünün içinde buluyoruz kendimizi, bazen bir savaşın en çetin cephesinde. Bir gün anlatıcının zihninde dolaşırken başka zamanlarda, bilmediğimiz ülkelerin sokaklarını roman aracılığıyla gezebiliyoruz. Dünyanın teknik, siyasi, ekonomik ilerlemelerini romanların cümleleri arasında görebilirken geleceğe dair hayalleri, öngörülerini ve iddiaları da yine romanlar salonumuzun ortasına serebiliyor.

Sanayi Devrimi ülkelerin, insanların kaderini değiştirdiği kadar romanın da kaderini değiştirdi. Eski zamanlarda romanlarda daha çok gündelik hayat, bireysel durumlar anlatılırken bu dönemden sonra roman dünyasına yeni bir tema olarak teknolojik gelişmeler girmeye başladı. Zaman içinde bu yeni

tema bilim kurgu adını aldı ya da bu temaya bu adı verdiler. Bu zamandan sonra romanlarda artık yavaş yavaş gelecek anlatılmaya, teknik ilerlemeler etrafında yeni karakterler ve mekânlar hayal dünyamıza sızmaya başladı. Mary Shelley tarafından yazılan *Frankenstein* romanı, ilk kez insan eliyle yapılan canlı bir robotumsunun hayat bulmasını ve etrafında gelişen olayları anlattı bizlere. Çünkü Sanayi Devrimi ve sonrasında yaşananlar insanda, doğa karşısında güçlü olduğu ve doğanın sınırları dışında yeni dünyalar, varlıklar var edebileceği yanılgısına neden oldu.

Bilim kurgu romanlarla birlikte artık geleceğin dünyasının ne olacağını az çok ezberlemeye başlamıştık. Robotlar olacak, daha da güçlendirilmiş insanlar etrafı saracak, teknolojik yönden çok zengin kentler kurulacak, savaşlarda artık robotlar yer alacak, insanlarla robotlar arasında büyük çatışmalar çıkacaktı. Bu akım edebiyattan sinemaya kaydı ve neredeyse her yıl bilim kurgu filmler beyaz perdeyi kaplamaya, izleyicilerin yüreklerini ağızlarına getirmeye ve kaygı seviyelerini yükseltmeye başladı. Sinemadan sonra da bilim kurgunun yeni uğrağı video oyunlar oldu ve hemen her video oyunu bir şekilde bilim kurgu edebiyatından öğrendiğimiz konuları işlemeye başladı.

Bilim kurgunun yetmediğı ve insanlığın sonundan sonrasının hikâyesinin anlatılması gerektiğini düşünen yazarlar, yedeğine bilim kurguyu da alarak yeni bir tema oluşturdular. Buna kıyamet sonrası dediler. İnsanlığın, teknik ilerleme yüzünden felaketle karşılaştığı ve dünyanın sonunun geldiğı, sadece bir grup insanın ya da birkaç ülkenin ayakta kaldığı bir dünyanın hikâyesi anlatılmaya başlandı bu yeni temada. “İnsan bu, elbette uslu durmadı ve kendi arzuları etrafında dünyayı değiştirerek, bozarak kıyamete yol açtı!” alt mesajı etrafında anlatılan hikâyeler, zamanla bilim kurgu edebiyatı gibi anlatıya dayanan tüm sanat formlarında sarsılmaz bir yer ve güç elde etti.

Bugün, geleceğin neye benzeyeceğini hayal etmeye başlasak hemen bir felaket senaryosu geliyor gözümüzün önüne. Yaşamın büyük oranda ortadan kalktığı, zararlı gazların tamamen gökyüzünü kapladığı, salgın bir hastalık yüzünden milyonların bir anda öldüğü, dünya üzerindeki yerleşim yerlerinin terk edilmiş yerler hâline geldiği bir gelecek geliyor aklımıza. Bizim de geçmiş zamanda yaşayanların geleceği olduğumuz gerçeğine rağmen ve dünyada henüz bitmiş bir yaşam yokken, görmeden anlatılan/kurgulanan korkunç bir gelecek tahayyülüne ortak oluyoruz. Oysa insan var oldukça yaşam ve imtihanın devam edeceğine ve her yeni doğan bebekle birlikte aslında hayatın da kıyamet sonrası bir düzlemde var olmaya-acağına inanmıyoruz ya da inanamıyoruz.

Geçtiğimiz aylarda CD Project firması tarafından çıkartılan ve oyun dünyasını kasıp kavuran Cyberpunk 2077 oyunu kıyamet sonrası anlatıları yeniden dünyamıza soktu. Oyunun evreninde doğanın ortadan kalktığı, insan hariç başka hiçbir canlının yaşamadığı bir kıyamet sonrası dünya hikâyesi anlatıyor. Night City adında, çevreden kopuk, korunaklı bir şehirde geçen, teknolojinin çok ileri bir düzeye geldiği ve insanların teknolojik gelişmeleri bedenlerine uygulatarak yüzlerce yıl süren bir hayat yaşadığı dünyada geçen oyun, V. isimli karakterin macerasını konu alıyor.

Tüm kıyamet sonrası hikâyelerde olduğu gibi doğanın yok edildiği, doğal bir şekilde yağmur ve karın olmadığı, insan ilişkilerinin mekanikleştiği, tek amacın hayatta kalmak olduğu ve bunu yaparken de yasal ya da yasa dışı tüm eylemlerin meşru olduğu, haklının ve haksızın belirsiz olduğu bir evreni var Cyberpunk 2077'nin. Herhangi bir doğal yaşamın izi olmadığı gibi doğal duyguların ve lezzetlerin de örnekleri yok bu evrende. Peki, Cyberpunk'ın da içinde yer aldığı gelecek bize gerçek geleceği mi anlatır yoksa hayatı cehenneme çeviren olaylar yaşanmadan dünyayı nasıl koruyacağımızı mı?

Kıyamet sonrası anlatılar dünyayı korumayı mümkün kılan tüm dönüşümlerin önündeki engelleri de korurlar. Bugün dünya eğer bir felaket yaşayacaksa bunun sebebi doğayı ihtiyaçtan fazla tüketmemizden başka bir şey değildir. Daha çok kazanma hırsı, kazanırken her yolu mübah görme alışkanlığı ve başarıyla kazanmayı ancak maddi bir şeyler elde etme durumu olarak görme yanılgısıdır dünyayı felakete götüren. Modern anlatılar bize hiçbir zaman için sebat etmeyi, sabretmeyi, eldekiyle yetinmeyi, başarının sadece maddi kazançlarla doğru orantılı olmadığını söylemez. Sürekli ilerleme ve başarının bir diğerini ezip geçmekle mümkün olduğunu anlatırlar. Bizler de buna sürekli maruz kaldığımız için inanırız.

Kıyamet sonrası anlatılar bizi daha iyi bir dünyaya hazırlamaz. Zihnimizdeki gelecek tahayyülüyle oynayarak geleceğin zaten bir şekilde karanlık olacağını ve o karanlıkta ışığı elimizde tutmanın da ancak bir başkasındaki ışığı çalarak mümkün olacağını söyler. Oysa insan varsa umut, umut varsa rızık ve rızık varsa da yaşam vardır. Belki de yapılması gereken sadece hayata ve insana başka bir gözle, “...*Kim Allah’tan korkarsa, Allah ona bir çıkış yolu gösterir. Ve onu hiç ummadığı yerden rızıklandırır. Kim Allah’a tevekkül ederse, Allah ona yeter...*” (Talak, 65/2-3) ayetiyle bakarak geleceği başka bir şekilde kurgulamak ve hayal etmektir. Ne dersiniz?

OYUN OYNAMANIN DEĞİŞMEYEN DOĞASI

Bilgisayarla çok erken yaşta tanıştım. Rahatsız edici fan sesi, estetikten uzak büyük ekran ve büyük bir kasa henüz yeni yeni konuşurken gördüğüm nesnelerdi. Bilgisayara dair hayal meyal hatırladığım imgelerse dört yaşlarımda babamın sürekli klavyelere parmaklarını vuruş sesleri, bilgisayara disketten yüklediği ve benim oynamaya çalıştığım yeşil dinozorlu, üç boyutlu bir oyun ve bir de ailece izlediğimiz, bitmesini heyecanla beklediğimiz Dx-Ball oyunu.

Yıllar ilerledikçe okuma yazmayı öğrendikçe bilgisayarın beyaz sonsuz ekranı beni kendisine daha çok davet etmeye başladı. Harflerin yerini bulmam saatler sürse de sonsuz beyazlığa bir şeyler yazma arzum dindirilemez bir aşamadaydı. Ardından 2005’le birlikte internetle tanıştım ve kontrollü de olsa yoğun bir şekilde bilgisayar kullanmaya başladım.

Bilgisayar, hayatımda daha fazla yer kaplamaya başlasa da beni vazgeçiremediği başka oyun ve eğlence araçlarım da vardı tabii. Bunların başında atari geliyordu. Bugünlerde tamamen nostaljik bir oyun konsolu olsa da atari uzun yıllar hem tek başıma oynadığım hem de arkadaşlarımla oynadığımız unutulmaz bir eğlence makinesiydi. Daha sonra PlayStationlar hayatımıza girmeye başladı. Oyunların kalitesi arttı. İnternetin kapsama alanı genişledi, hızı arttı ve günümüzdeki teknolojik zirveye kadar geldik. Kendi bilgisayarım, oyun konsollarım, oyunlarım oldu ve hatta sayıları her geçen yıl arttı. Ama

birileriyle birlikte oyun oynama isteğim ya da oyun oynayan insanları seyretmekten kendimi alamayıp hiç değişmedi. Tek başıma oyun oynamak, beni hiçbir zaman uzun süreli eğlendirmiyordu.

Yıllar sonra okuyacağım Hollandalı filozof Johan Huizinga tarafından kuramlaştırılan “oyun oynayan insan” kavramı aslında bu durumumu bir şekilde açıklamama yardımcı olmuştu. Huizinga, “homo ludens” kavramı içinde açıkladığı insanın oyun oynayan bir varlık olduğunu, oyun sayesinde kültürleri ve toplumları inşa ettiğini söyler. Huizinga’ya göre insanlar var oldukları andan itibaren oyun oynamıştır. İlk dönem, insanlar giriştikleri bütün faaliyetleri oyunlaştırarak sürdürür. Huizinga, oyunu da *Homo Ludens* kitabında şu şekilde açıklar: “Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.”

Ben bir insandım ve her insan gibi oyun, hayatımın bir vazgeçilmeziydi. Çocukluğum gözlerimin önüne gelince en eğlendiğim oyunların grup oyunları olduğunu görüyorum. Futbol, saklambaç, kartopu savaşı, oyun konsolunda futbol oyunları ya da araba yarışları oynamak ve daha nice. Yine kardeşlerimin de en sevdiği oyunlar grup oyunlarıydı. Benden farklı olarak onlar sürekli arkadaşlarıyla evcilik oynamaya giderlerdi. Benim için hâlâ oyun hayatımın bir vazgeçilmezi. Oyun oynama şekillerim değişse de pratiklerim değişmiyor. Muhtemelen gençler için de bu böyle. Evet, artık sokak oyunları oynamıyorlar ama sanal oyunlar etrafında bir dünya tasavvur ediyor, anlam kuruyor ve arkadaş oluyorlar.

Tüm oyunlar, içinde rekabeti, birlikte hareket etmeyi, kişiyi başka bir dünyaya çekip götürmeyi ve aynı zamanda yapılan işleri daha hızlı ve kolay yapmayı barındırır. Bugün

Civilization serisini oynadığımız zaman aslında, medeniyet olmanın temellerini, bir tarih kitabından okurmuşçasına net bir şekilde öğrenebiliyoruz. Hatta daha net öğreniyoruz çünkü Bronz Çağı'ndan Demir Çağı'na geçme yahut tarım döneminden sanayi dönemine atılım yapma konusuna bizzat kendi verdiğimiz kararların neticesinde şahit oluyoruz.

Şimdiki zamanlarda oyun olumsuz bir fenomen olarak anlatılıyor çünkü insanın sanal olan oyuna ayırdığı vakit her geçen gün artıyor. Burada belki de sormamız ya da çözüm aramız gereken şey, oyunların çoğalmasa değil de neden oyunlara daha çok vakit ayırdığımız ve bu ayırdığımız vakitleri nasıl daha nitelikli değerlendirebileceğimiz konusu. Eğer bunları yapacak olursak soruna doğru bir gözle bakabileceğiz. Modern hayat, eskiye oranla anlamları törpülemiş, bir şeyler üretmenin süreç içinde basit bir aşamaya indirgenmesiyle insanın ürettiği ya da çaba harcadığı araçlar etrafında kendini gerçekleştirme duygusu yaşayamaması durumuna sebep olmuştur. Oyunsu bunun tam aksine, insanın sürekli bir amaca ulaştığı, skor tablolarında yukarılara çıktığı, dostluklar/ittifaklar kurduğu, gündelik hayatta yaşayamadığı varoluşsal farkındalığı ve tatmini sağladığı bir alan olarak bireyin kendini bulduğu daha doğrusu gerçekleştirdiği bir yer olarak karşımızda durmaktadır. Gündelik hayat her geçen gün anlamları/duyguları ortadan kaldırmanın yolunu ararken oyun, daha duygu temelli hikâyeyi odağına alan ve insana dair her şeyi kendi içinde barındırmaya başlayan bir eğlence aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Benim çocukken arkadaşlarımla ya da kendi başıma oynadığım oyun anlamsal olarak kendini dönüştürse de doğası gereği rekabetçi, paylaşımcı ve insanın tekâmülüne imkân tanımaya devam etmekte. Özellikle akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar etrafında her geçen gün büyüyen çevrimiçi oyun pazarını düşününce, insanın oyun oynama arzusunun hiç azalmadığını ancak oyun oynayacak mekânların bir bir

ortadan kalkmasıyla yeni mekânlar ikame edildiğini söylemek mümkün.

Gençlik ve oyun çok fazla eleştiri konusu yahut gençlerin sürekli sitemlere maruz kaldığı bir durum olsa da oynamak insanın temel ihtiyaçlarından bir tanesi. Hem de hemen her yaştaki insan için bu böyle. Oyun oynamanın doğası ilk günden bu güne hep aynı. Sadece değişen bizim şehirlerimiz ve oyun alanlarımız...

Oyun üzerine düşünürken bakış açımızı mekânsızlaştırdığımız şehirlerimize çevirip çabamızı da insanın gerçek hayatta, gerçeğe dokunarak oyun oynayacağı yerleri var etme çabasına evirmeliyiz. Aksi takdirde gündelik hayat her geçen gün anlamsızlaşmaya, sanal oyunlar daha çok anlam kazanmaya devam edecek ve bizler de sürekli sanalda vakit geçirmek istemeye devam edeceğiz.

YOLU ANLAMAK YOLDA OLMAK

Yol, insanı öldürür. Yolda olmak, yol yürümek insanı çeşitli zorluklara muhatap eder, farklı tecrübeler kazandırır. Yol ilerledikçe insan değişir. Ancak değişen sadece insan değildir. İnsanın çevresi değişir, gittiği yolun kalitesi değişir, yolun şartları, çevrenin durumu değişir. Sadece yol insanı değil insan da yolu değiştirir, dönüştürür. Bir oluş hâlidir yolda olmak. Akın ve karanın ortaya çıktığı bir turnusoldür yol. Anıların bel-
lekten zihne hücum ettiği, düşüncelerin geliştiği, hikâyelerin biriktiği bir yürüyüş alanıdır.

Yolun varlığı yolculuğu mümkün kılar. Yolda olmak hâlini konuşurken aslında yolu konuşuruz. Yürüyüş bir hareket hâlidir. Hareket hâli insanı olgunlaştırır, öldürür. Aynı zamanda yürüyüş bir duruştur, tepkidir. Yürüme eylemine kutsallık veren, yürüyenin varmak istediği yerdir, menzildir. Hac yolculukları bunun için her dinde kıymetlidir. Hac ibadetinin büyük kısmı yürüyerek geçer. Bir yürüyüş ve koşturmaca hâlidir o. Vakfe için durulur ama hac ibadetini tamamlayabilmek için şeytan taşlamaya yürünür, oradan Kâbe'ye yeni bir yürüyüş başlar, tavafin ardından say'a gelir sıra. Kilometrelerce süren bir yürüyüş hâlidir hac ibadeti. Yürürken insanın zihnine olmak istediği insan gelir yahut olamadığı kişi... Yaptığı hataları bir bir hatırlar insan. Yol insana hatırlama imkânı tanır, hatırlama tövbe için bir imkândır, mekânsa tövbeyi mümkün kılan aracı.

Yolu değerli kılan, yol boyunca insanın kendiyle baş başa kalmasıdır. Trenden indiğimizde artık trene bindiğimiz kişi olmama sebebimiz trenden bağımsızdır. Bizi başka biri yapan şey yolda geçirdiğimiz zamandır. Yol boyunca kendimizle yaptığımız muhasebe, ortaya saçılan anılar, düşünceler, alınan kararlar, hatırlanan anlar, unutmaya söz verilen zamanlar... Sonrasında yeni bir insan olarak ineriz trenden ama bunu sağlayan yoldur. Seslerin seslere, kokuların kokulara ulandığı tren sadece bir araçtır ve yoldadır. Bizi yol üzere tutan, istikamete ulaştıran bir araç.

Yol aynı zamanda bir duruşu, bir tepkiyi mümkün kılar. Gandhi'nin Tuz Yürüyüşü, askerî güç kullanmadan bir devletin bağımsızlığını kazanmasını sağlamıştır. Çünkü yolda olmak aynı zamanda bir kıyam hâlidir; ayakta durma, ayakta kalma, ezilmeme, mücadele etme hâlidir. Yolda olanın yoldaşı da olur. Hele bir de doğru yolda olduğunuzu düşünüyorsa insanlar, sizin arkanızdan gelirler, sizle yürürler o yolu, hatta sizden yıllar sonra da yürümeye devam ederler. Yol insanı var eder. Jack Krouac'ın *Yolda* romanını değerli kılan şeylerden biri de metnin yolda ve sürekli yazılmasıdır. Yol hâli, yolda olmaklık durumu her şeye farklı bir rayiha sindirir.

Yolun doğasına dair beni her defasında farklı bir noktadan yakalayan, zihnimi karıncalandıran, ufkumu genişleten yol hatırası Şenol Erdoğan'ın yol hatırasıdır. Şenol Erdoğan şöyle diyor: "Bir gün rahmetli babamla bir şehirler arası yolda giderken böyle, dümdüz bir yolda. Babam bana şöyle bir cümle kurdu. Oğlum, bir camdan arkana baksana, dedi. Yol yokmuş mu, dedi. Ben bunu anlamadım. Arkama döndüm, baktım. Gerçekten arkamda şöyle bir şey gördüm. Önümü döndüm. Önümde dümdüz bir yol gidiyor. Baba, dedim. Yol yokmuş da, dedim. Nasıl düz bir yol geriye baktığımda yokmuş gözükebilir, dedim. Çünkü dedi, yolu çıkarttığın sürece yolu düzdür. Yol, böyle bir şey, dedi." Yolun ontolojisi tam olarak

budur. Yol sürekli yokuştur ama bazı zamanlarda bize kendini düz olarak gösterir. Kimi zamansa o yokuş sarp bir yamaca tırmanış gibi gelir.

Bütün hikâyeler, karakterin bir yolculuğa çıkmasıyla anlam kazanır. Joseph Campbell'ın kült eseri *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*'nda tüm anlatılarda yaşanan ortak noktalar anlatılır. Güçlü bir hikâyenin olmazsa olmaz ilk safhası, kahramanın yola çıkmasıdır. İkinci aşamada kahraman yolda çeşitli sorunlarla karşılaşır ve son aşamada da çıktığı yoldan başka biri olarak döner.

Gerçeklikten sanala olan yol hikâyemiz uzun bir hikâye olsa da dijitalde de bizi olgunlaştıran, olgunlaştırma amacı güden yolculuklardan kaçamıyoruz. Artık modern insan sokakları adım adım dolaşmak yerine sokağın “tekinsiz” ve “yaralayıcı” doğasından, dijitalin “pürüzsüz” sanallığına kaçarken yolun oldurucu etkisinden kurtulamıyor. Artık sokakta saatlerce oyunlar oynamasak da video oyunlarında başka yolculuklara, maceralara atılıyor kendimizi video oyunlarla -farkında olmasak da- inşa ediyoruz.

Quantic Dream tarafından çıkartılan, dijital dönemin en önemli sanatçılarından biri olan David Cage tarafından tasarlanan *Beyond: Two Souls*, Jodie Holmes isimli karakterin on beş yıllık yaşam serüveninde geçmişe ve geleceğe dönüşlerin olduğu, karakterin hikâyesinde sürekli bir arayışa şahit olduğumuz ve bunun için bitmek bilmeyen uzun yollarda yürüdüğümüz; kendimizi tanıırken, hayata, evrene, metafizik dünyaya dair sorular sorduğumuz bir yolculuk hikâyesi. Jodie Holmes'ün kendi ruhuna bağlı bir biçimde yıllardır onunla yaşayan bir diğer karakter olan Aiden'ı keşfettiği, bunu yaparken kendi hayatına dair sorular sorup yaşamın anlamını keşfettiği bir hikâye *Beyond: Two Souls*'un hikâyesi. Ayrıca oyunun interaktif bir film olarak tasarlanması, on saatlik oynama süresine sahip bu oyunu bir film gibi izlememize de olanak veriyor. Bu

da yol hikâyesinin finalinde izleyenin/oynayanın, başka bir insan olarak gerçeğe dönmesine olanak sağlıyor.

Zor bir hayatı olan, arkadaşları tarafından sürekli dışlanan, zorbalığa uğrayan ve koruyucu ailesi tarafından da pek seilmeyen bir kız çocuğu olan Jodie, bir gün sebep olduğu bir kaza nedeniyle koruyucu aile tarafından hastaneye yatırılır. Hastanede üzerinde çeşitli deneyler yapılan Jodie, oyun boyunca kim olduğunu, kendi benliğini, kendisinden isteneni kendi yolculuğu etrafında anlamaya, bilmeye çalışır. Tabii bunu yaparken de Jodie'yi kontrol eden biz oyuncular daha önce hiç şahit olmadığımız bir maceraya, bir yolculuğa eşlik ederiz. Daha doğrusu bizzat yolda, yolcu olarak kendimizi buluruz.

Yol insanı yorar, yol bilinmezdir ve tehlikelidir. Yoldaşın, dostun, arkadaşın yolda tanınacağı, birini tanımak için uzun yol yapmanın gerektiği sözü doğrudur. Çünkü yol, akla kara olanı ortaya çıkarandır. İnsanın mayası zorluk anında kendini belli eder. Yol, tanıtır. Hem insana kendini hem dosta dostu. Yol bir oluş ve bozuluş şeklidir. Yürüyüş, adımlama, menzile varma hayalleri insanı insan yapan şeydir. Yolun sonu asla gelmez, insanın da. Hikâye hep devam eder ve bir tek yolda olanın hikâyesi anlatmaya değerdir.

SANALIN GÖLGESİNDE KIRILGANLAŞAN HAYATLARIMIZ

Yaşadığımız dünya bugün bize sürekli sorunlar, boğuşulması gereken dertler, katlanılması gereken problemler, aşılması gereken engeller sunuyor gibi gözüküyor. Hemen hepimiz tüm bunlara katlanmadan, pürüzsüz, keyifli, eğlenceli ve tüm sorunların kolayca aşılabildiği bir dünya arzuluyoruz. Bu arzumuz gerçek dünyada karşılık bulamazken, sanal dünyada var olan ilişkiler, birliktelikler, sohbetler, engeller kendisini pazarlayarak bizi kendi dünyasına davet ediyor ve o dünyada kısa süreli de olsa sorunsuz bir yaşam tecrübe etmemizi sağlıyor.

Günümüzde artık hayatta kalmak için zorlu bir rekabetin, insanı tüketen bir hızın, başkalarının sürekli iyi olduğunu sandığımız hayatlarının, elde edilmesi gerektiğini düşündüğümüz hazların baskısına dayanmamız gerekiyor. Hemen herkes yaşadığı hayattan, kurduğu dostluklardan, içerisinde bulunduğu evlilikten, çocuklarıyla geçirdiği vakitten, sahip olduklarından tatmin olmak şöyle dursun, elde ettiği şeylerden çok elde edemediklerinin kaygısı altında ezilip çocukluğunu, gençliğini ve orta yaşlarını yaşamaz kılabilir.

Modern zamanlar insanın bir başına, özgür kalarak daha mutlu bir hayat yaşayacağını fısıldarken, yalnızlıktan oluşan ve yıkıcı etkileri olan boşlukları da kendisi doldurarak insanların anlamsız hayatlarında bir anlam sağladığı iddiasıyla büyük bir ekonomi inşa ediyor. Destsuz, yoldaşsız, bir başına hayatta ayakta kalmaya çalışan insan her geçen gün daha da yıkılarak

hayatına devam ediyor. Birisine bağıllık modern zamanın en büyük kötölüklerinden biri olarak anlatılıyor; ortak yaşamdan kopan insan, konforsuz, ruhsuz bir hayatta, 1+1, 1+0 evlerde kendi özgürlüğüne dair birtakım masallar anlatırken gecenin karanlığında herkesten uzak bir yaşam inşa etmeye çalışıyor.

Batı düşüncesi bağıllığı lanetleyip bireyselliği kutsarken, yapılan son araştırmalar bağıllığın insan hayatı için vazgeçilmez olduğunu; mutluluğun, başarının bir aileye/dosta/eşe bağıllık sayesinde kazanıldığını ortaya çıkarmaya devam etmektedir. İnsanın bir başkasına muhtaç olduğunu, tek başına anlam kazanamayacağını Kur'an da defalarca dile getirmektedir. Kehf suresinde Musa Peygamber ve Allah'ın katından bilgi ile bilgilendirdiği salih bir kul arasında geçen kıssa, bize bu konuda çok şey anlatmaktadır. Bir şehre giren bu iki kişi, şehirdeki insanlardan bir hoş geldin bile duymaz ama yıkık bir duvarı onarırlar. Hz. Musa bu duruma şaşırsa da diğer salih kul ona iki yetimin duvarını onardığını söyler. Bu sayede hem o iki yetimin geleceği kurtulmuştur hem de kendi hayatının dışına çıkmayan, bir yanıyla yabancıya dostluk göstermeyen bir toplumda örnek bir davranış sergilenmiştir.

Batı düşüncesinde her ne kadar bireysellik kutsansa da son zamanlarda çıkan bir oyunla birlikte yeni bir tartışmanın başladığını, konuya yeni bir yaklaşım getirildiğini görmek mümkündür. Daha önce A Way Out oyununu da yapan İsveçli oyun tasarımcısı Josef Fares tarafından geçtiğimiz aylarda tasarlanan It Takes Two oyunu, Batı'da kutsanan bireysel yaşama farklı bir bakış sunarak tüm ezberleri altüst ediyor.

Oyun, iki kişiyle oynanmak zorunda olan yapısıyla birlikte bir deneyim yaşamayı zorunlu kılarken, hikâyesinin odağına da şiddetli geçimsizlik yaşadığını düşünen evli ve bir çocuğu olan çifti alıyor. Kendileriyle çok fazla ilgilenen ve çevresine karşı büyük bir körlük içine giren bu çift, çocuklarının yaşadıkları anlaşmazlık durumundan ne kadar etkilendiğinin farkına

varamayarak boşanma davasının detaylarını kararlaştırmaktadır. Bu durumdan çok etkilenen küçük kız bir dua eder ve gözyaşları oyuncaklarının üzerine düşer. Anne ve babasının tekrar barışmasını isteyen kızın duası kabul olur ve anne baba küçük kızın oyuncaklarına dönüşürler. Bu andan itibaren hikâye başlar. Tekrar insan olmak için karşısındaki zorlukları geçmeye çalışan oyuncak anne baba, birbirlerini daha çok tanımaya, birbirlerine destek olmaya, görmezden geldikleri duyguları tekrar hissetmeye başlar. Tüm oyun boyunca hem boşanacak bir anne ve babanın ilişkisini düzeltmeye çalışmasına hem de oyuncu arkadaşımızla ortaklaşa girdiğimiz deneyimle güçlenen bir dostluğa şahit oluruz.

Kur'an, insanların birbirlerini tanıyıp kaynaşması için ırklara ayrıldığını, sarp yokuşu aşmanın ancak insanlara sabrı tavsiye etmek, düşküne destek olmak, yetimle birlikte olmakla mümkün olduğunu söyler. Bir başkasına destek olmanın, bağlı kalmanın insanı huzura ve kurtuluşa erdirdiğini söyler. Hâkim Batı düşüncesinin aksine ancak sabrederek ve sabrı tavsiye ederek, yıkık duvarları hiçbir fayda gözetmeden onararak mutlu bir hayata ve gerçek kurtuluşa erebileceğimizi söyler. Bu bakışla hayata yeniden bakmanın, hem insan olmanın ayırdına varmamızı sağlayacağını hem de zorluklarla dolu hayatı bir şekilde daha yaşanabilir kılacağını söyler.

Pürüzsüz bir toplum arzusu, bireysel yaşama duyulan özlem, ütöpik gözüken distöpik bir evren oluştururken; katlanmak, yoldaş olmak, bir başkasına bağlı olarak yaşamak her ne kadar kâbus gibi görünse de aslında gerçek bir düşün habercisidir. Bu yüzden, insana ve ötekine dair düşüncelerimizi yeniden gözden geçirip hayata yeni bir bakışla bakma gayreti içine girmemiz gerekmektedir.

DOSTLUKLARI YENİDEN İNŞA ETME ÇABASI

Hayat bir yolculuk. Yollarsa yoldaşsız aşlamayacak kadar sarp ve dik. İnsanın sarp yokuşları aşması için, hayat yolunda hüsrana uğramaması için yoldaşa, dosta ihtiyacı var. Kadim zamanların en önemli meselelerinden bir tanesi ömürlük dosta sahip olabilmek ve bir ömrü yoldaşlarla geçirmekken, günümüzde dostluk rafa kaldırılan, göz ardı edilebilen, -oysa-insanın yaşam damarlarından biri. Yalnızlığı, 1+0 evleri, tek başına vakit geçirilecek mekânları kutsayan modern zamanda insan, yalnızlığıyla bir hikâye yazmaya gayret ediyor ama yolumuzdaki engeller tek başına aşlamayacak kadar ağır ve zorluklarla dolu.

Dost yola yoldaş olandır, sıra sırdaş. Düştüğünde insanı kaldıran, insan kendini bir an çaresiz hissettiğinde, yardım istemesi gerektiğinde ilk akla gelendir. Dost, öleceğini bilmesine rağmen dostunun yatağına yatıp tüm geceyi o yatakta geçirebilendir. Bir telefonla kilometrelerce yolu tepip dostunun yardımına koşandır. Cebinde olanı veren, olmasa da dostunun derdi için arayıp bulandır. Dost dağdır, insanın sırtını yaslayıp korkusuzca ileriye bakabileceği bir dayanaştır. İnsan dostuna bakınca göğe bakar gibi hisseder. Dost çünkü ferahlıktır, genişliktir, güçtür.

Dostluk deyince akla gelen ilk isimler ve dostluklar Peygamberimizin dostlarıdır. Suikaste uğrayacağı zaman Hz. Ali'nin ölümü göze alarak Hz. Peygamber'in döşeğine yatması,

Hız. Ebubekir'in hicret anında Hız. Peygamber'e yoldaş olması ve tüm tehlikelere rağmen bir an bile geri adım atmaması, Hız. Bilal'in Hız. Peygamber'in en kıymetli dostlarından olması ve daha nice örnek. Şüphesiz her biri bir dinin inananı olsa da aynı zamanda Peygamberimizin dostlarıdır ve her türlü zorluk anında, sarp yokuşta ona omuz olmuş yolu birlikte yürümüşlerdir.

Dostluk insanları diri tutar, ruh dünyalarının canlı kalmasını sağlar. Dostu olmadan bir hikâyesi de olmaz insanın. Mehmet Akif'in çatı ustası dostuyla ilgili olan "Seyfi Baba" şiiri, hem Akif'i hem de dostunu var eden bir şiirdir. Akif'in, Seyfi Baba'nın haber yollamasıyla gece vakti, karanlık ve bataklık bir yoldan dostuna gidişinin, ona ıhlamur kaynatıp ayak ucuna yatıp uyuyuşunun, elinde olanı karşılıksız olarak dostuna verişinin hikâyesidir. Yâr-i kadim olmanın, sonsuz dostluk niyetinin bir göstergesi ve meşalesidir bu şiir.

Modern zamanların arkadaşlık anlatılarının ötesinde öne çıkan ve kendi kültürümüzden yüzlerce örnekle çoğaltabileceğimiz bu dostluk anlarını hatırlamamız; büyüsünü kaybetmiş, insanı yalnızlaştırarak hiçleştiren bu zamanlara karşı bir panzehir olarak elimizde duruyor. Modern zamanda her şey bir rekabetin, en önde olmanın, güçlü olanın her zaman güçsüz karşısında galip geleceğinin fısıltılarıyla zihnimizi doldururken belki de Cahit Zarifoğlu'nunki gibi, bizim ne işle uğraştığımızı bilmeyen ama bize serinlik alanları oluşturan balıkçı dostlarımız olmalıdır. Şehrin dışında, hikâyeleri hiçbir başarı programında anlatılmayan insanların yanında nefeslenerek bu hayata direnebilir ve hakiki bir hayat yaşayabiliriz belki de.

Günümüzde video oyunlarda da dostluk kavramı, arkadaş olma, başarıya tek başına ya da zorbalıkla ulaşma temaları sıklıkla işlenmektedir. O oyunlardan biri olarak öne çıkan ve oyuncular tarafından da fazlaca ilgi gören Bully oyununu anmak burada yerinde olacaktır. Türkçe anlamı "Zorba" olan

oyun, Rockstar Games tarafından geliştirilmiş ve 2006 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunda Jimmy Hopkins adındaki karakteri kontrol etmekteyiz. Hopkins, annesi tarafından ilgi görmeyen ve üvey baba sıkıntısından mustarip bir çocuk olarak karakterleştirilmiştir. Anne ve üvey baba, Hopkins'ı Bullworth Lisesine yazdırır, elinde bir bavul bile olmadan onu kapının önüne bırakır ve hikâye tam olarak burada başlar. Oyunda Jimmy Hopkins'in üç arkadaşı vardır ama bu arkadaşlıklar Hopkins tarafından dostluktan ziyade bir hedefe ulaşmak için araç olarak kullanılır. Hopkins'in amacı tüm hayatından intikam almak ve okulun en havalı çocuğu olmaktır. Bunun için de herkese sorun çıkartırken ve zorbalık yaparken buluruz onu. Bu da elbette oyun sürecinde karaktere yön veren bizler tarafından yapılır.

Bully oyunu oynarken bize fazlaca keyif verse de bazı soruları kendimize sormamızı engeller ve aslında modern insan tipini kanıksamamıza neden olur. Çünkü Hopkins, kendisine kötülükler yapıldığını düşündüğü için kendisini de her türlü kötülüğü ve zorbalığı yapmakta özgür hisseder. Zaten modern hayat da ayakta kalabilmemiz için bize en çok bunu dikte etmez mi? Peki, gerçekten de öyle mi olmalı?

Belki de burada Peygamberimizin hayat hikâyesi ve yaşantısı, Mehmet Akif örneği, bize bir şeyler söyleyebilir. Bir yetim olarak doğan ve öksüz olarak büyüyen Peygamberimiz her daim dostluğu, yardımlaşmayı, muhabbeti öncelemiş değerli bir örnek olarak karşımızdadır. Mehmet Akif de ne olursa olsun gariban yaşamış ama her zaman fakirden, yetimden yana tavır almış bir insandır. Çünkü ancak kendisi zorda bile olsa yardımı, dostluğu, muhabbeti önceleyen insanlar bir hayat inşa edebilir, çevresinde şekillenecek huzurlu bir yaşama önayak olabilir.

Belki de dostluk üzere en güzel tavsiyeyi “Dostluk Üzerine” konuşmasında Fethi Gemuhluoğlu vermiştir: “Yanlışlık,

dost olmamak, fikre dost olmamak... İnsana dost olmak, fikre dost olmak, coğrafyaya dost olmak, tarihe dost olmak, kendi vücuduna dost olmak, komşuya dost olmak, gibi kademe kademe ama entegre bir bütün içinde, bütün dostluklar söylenmeye mecburdur. Bütün dostluklar söylenmelidir.”

ÂNİ VE ANLAMLARI BELİRLEYEN DİJİTAL DÜNYA

İnsan dünyaya gönderildiğinde ona azık olarak verilenlerden bir tanesi de kelimelerdi. Yeryüzünde konuşan ilk ve son canlı türü olan “insan” yeryüzüne gelirken burada sadece yaşaması için değil kelimelerle düşünme, sahip olduğu kelimelerle kavramlar üretme, o kavramlarla kuramlar geliştirip bir anlam dünyası kurma göreviyle de yeryüzüne gönderiliyordu. Kurduğu anlamlarla bir dünya inşa edecek ve inşa ettiği dünyasıyla, ahirette hesaba çekilecekti. İnsanoğlu, kelimelerle anlam kurmaktan, kitap okumaktan, hikâyelerin anlamı üzerine düşünmekten kendisini ne kadar soyutlarsa soyutlasın, hesap günü geldiğinde dünyadayken yaptıklarının yazılı olduğu kendi hayat kitabı, dünyada göz ardı ettiği her şeyin içinde olduğu bir kitabı olacak insanın.

İnsanlık tarihine baktığımızda birçok şeyle birlikte karşımıza aslında bir anlamlar savaşı çıkar. Allah’ın başıboş bırakmadığı ve sürekli peygamberleri aracılığıyla inşa ettiği anlamı yüklenen insanlar ile onun karşısında konumlanan anlamlar ve bu anlamları yüklenip kendisine dünyalar kuran insanların karşılıklı mücadele sahasıdır dünya. Mitolojiler, destanlar, hikâyeler, her biri bir anlam kurma iddiasındadır. Oysa dünya için bir rehber olan Kur’an’da birçok ayetin başında yer alan “en doğru”, “tam bir şekilde”, “gerçek olarak” şeklinde geçen ifadeler, yeryüzünde var olan hikâyeler etrafında oluşan anlam dünyalarının yanlışlığını ve tek gerçek anlamın, kavramın,

düşüncenin ve “hikâyenin” ne olduğunu insanlığa göstermek için kullanılmış en güvenilir ifadelerdir.

Âdem’in iki oğlunun girmiş olduğu mücadele aslında iki ayrı anlam dünyasının mücadelesidir. Kanaatkâr, takva sahibi kardeş ile kıskanç ve hırslarına yenilip kendinden olanı öldüren diğer kardeşin kavgası basit bir kavga değildir. İyi ile kötünün, kanaatkâr ile hırslının, tevekkül sahibi ile kıskanç olanın kavgasıdır. İki kardeşten çok, yeryüzünde bulunan duyguların, düşüncelerin genel anlamıyla “anlam”ların kavgasıdır bu.

Mitolojiler de içlerinde derin bir anlam dünyası barındırır. Her bir mitolojik hikâye insanı, doğayı, evreni tanımlarken aynı zamanda bir yaratıcı anlamı da inşa eder. Peygamberler aracılığıyla insanlığa ulaşan ayetlerse mitolojilerin kurmaya çalıştığı anlam dünyalarının anlamsızlığını insanlığa bildirmektedir.

Muharref Tevrat’ın “Tekvin” bölümünde Rab’in yeryüzünü altı günde yarattığı ve yedinci gün göğe çıkarak dinlendiği söylenir. Kur’an’da ise Kâf suresinin 38. ayetinde *“Andolsun, gökleri, yeri ve ikisi arasında bulunanları altı günde (altı evrede) yarattık. Bize bir yorgunluk da dokunmadı.”* denilmektedir. Aslında bir yanıyla tahrif edilmiş Tevrat’ın içinde yer alan iddiayı yalanlamakta, onun yaratıcıya dair kurmak istediği anlam dünyasını reddederek onun doğrusunu inşa etmektedir.

İnsan yeryüzüne gönderildiğinden beri dünyada birçok şey değişti. Tarım devrimi, Sanayi Devrimi ve dijital devrim birçok şeyi değiştirdi. Özellikle Sanayi Devrimi sonrası Avrupa’da başlayan akılcılık akımıyla birlikte insanlar daha materyalist, kanıta dayalı bir bakış açısının doğru olduğuna inandı. O yönde çalışmalar yapıldı ve bilimsel ilerlemeler katedildi. Bugün bizler de dijital devrimin ilk anlarına şahitlik ederek dünyanın eskisinden daha da fazla değiştiği, birçok şeyin bambaşka hâllere büründüğü, insanlık tarihinin hiç görmediği yeniliklerle dolu bir çağda yaşadığımıza inanıyoruz. Kullandığımız araç

gereçler bağlamında şüphesiz bu doğru ancak ilk andan beri hayatımızda olan anlamlar ve bu anlamların çarpışması için durum gerçekten farklı mı?

Günümüzde insanlığın özellikle de gençlerin, kendi iç dünyalarında anlamlar inşa eden araçlar olarak video oyunları karşımıza çıkıyor. Video oyunlar, dijital dünyayla birlikte hayatımıza giren yeni bir anlatı türü. Tıpkı Aydınlanma Dönemi'yle birlikte hayatımıza giren roman ve Sanayi Devrimi'nin bize armağan ettiği bir anlam üretim aracı olan öykü gibi, video oyunlar da dijital çağın araçlarını kullanan yeni bir sanat formu.

Bugün video oyunlarını incelediğimizde fonda mitolojilerden, destanlardan, Tevrat'tan ve Batı'nın zaman içinde ürettiği felsefeden esintiler, dayanaklar ve direkt göndermeler görebiliyoruz. Üstün insan yaratma, sürekli kazanma, yardımlaşma ve paylaşma olmadan bireysel bir hayat kurma, ötekini ortadan kaldırarak sadece asıl kimlik olarak bir "ben" inşası gibi birçok durum video oyunlarda karşımıza çıkıyor. Yunan mitolojisindeki Zeus figürü, Tevrat'taki Tekvin bölümü 32. Bap'ta Tanrı'yla güreşen ve yenen Yakup imgesi gibi çeşitli detaylar bugün video oyunların birçoğunda karşımıza çıkıyor. Güçlü olmanın, galip gelmenin, mutlu olmanın kodlarının; sürekli kazanmaktan, ölümsüzlüğü bulmaktan, en güçlü olanı yenmekten geçtiği anlamını kuran bu anlatılar, video oyunlarının da ana odak noktası olabiliyor. Burada elbette video oyunların yergisi yapmıyoruz. Aksine çok güçlü bir anlam kurma aracı olarak bugün karşımızda duran video oyunlarının kurmaya çalıştığı o anlamı görmeye ve anlamaya çalışıyoruz. Çünkü artık hepimiz dijital evrenin içindeyiz ve baktığımız her yerde dijital dünyanın izleri ruhumuza temas ediyor.

Anlam kurabilmek için güçlü bir dile sahip olmak gerekiyor. Güçlü dil içinse kelimelere. Kelimelere sahip olabilmek için yoğun bir anlama ve dinleme çabasına sahip olmak

gerekiyor. İinde yařadığımız zamanın gereğini grmeye, o gerekle yzleřmeye, sorular sormaya ihtiya duyuluyor. Dnyada aralar deėiřse de o aralar aracılıėıyla sylenenler deėiřmiyor. Burada odaklanmamız gereken nokta, anlamlar inřa etme abası iinde olmamız ve anlamlar inřa ederken yneleceğimiz kaynaėın/hikyenin doėruluėu noktası. Detroit: Become Human, Death Stranding, Heavy Rain, Assassin's Creed, A Way Out ve daha birok oyun, kendi iinde bir insan tanımını, doėa tasavvuru, ilahi bir dzen tanımlıyor ve bu tanım, oyuncuların anlam dnyasında kendisine yer buluyor. Bir yanıyla bu ve benzeri oyunlar aslında yle veya byle modern insanı inřa ediyor.

Dnya bir oyun, eėlence yeri olmasının yanında bir imtihan, bir inřa yurdu. Srekli bir oluř, bozuluř iinde birok hikye anlatılıyor ama hikyelerdeki roller deėiřmiyor. Dnyaya baktığımız yer, dnyaya dair sylediğimiz řeyleri belirliyor. Dnyaya baktığımız yerden anlamlar inřa etmekse her insanın farkında olsun ya da olmasın srekli yaptığı bir uėrař. Anlamların atıřmasında nerede durduėumuzu bilmek ve durduėumuz yere gre anlamlar inřa etmek ahirette okuyacaėımız hikyemizi anlamlı kılacak yegne aba. Bu yzden dnyada kurtuluřun yolu olarak bildirilen insanın hsranda olduėu, yalnız sabrı tavsiye ederek ve salih ameller iřleyerek kurtulacaėı gereėi, bize anlam retme konusunda ciddi grevler yklyor.

ANILARIN BUHARLAŞTIĞI BİR MEKÂN OLARAK DİJİTAL MEDYA

İnsan, nisyan ile maluldür. Bu durum bir yanıyla insanı güçlü kılarken öte yandan insanın en güçsüz hâlidir de. Hafıza insanı insan yapan yegâne özelliklerden biridir. Hatırlamak seslerin, kokuların, renklerin insanı anıdan anıya götürmesiyle olur. Ama aynı zamanda hafıza, unutmayı da içinde barındırır. İnsan unutan, unuttukça yaşamaya devam eden; hatırlayan, hatırladığı kadar hayatı anlamlanan çelişkiler yumağı bir varlıktır.

Mü'minûn suresinin 44. ayetinde “...biz de onları birbiri peşinden tarihe gömdük, onları ibret hikâyelerine dönüştürdük...” bahsedildiği gibi yeryüzü insanlığın ibret alması için hafıza mekânlarıyla doludur. Örneğin bugün, Çorum Alacahöyük’e gittiğimizde bir zamanlar dünyanın süper gücü olan ve Batılılar tarafından Hititler diye adlandırılan topluluğun enkaz olmuş tarihiyle karşılaşırız. On binlerce yıl insanlığın hafızasından silinen bu ulus, yirminci yüzyılın sonlarında, insanlığın hafızasında tekrar canlanarak yeniden hayat bulmuştur.

Hz. Âdem’den beri var olan, Hz. İbrahim’in eliyle yeniden inşa edilen ve Hz. Muhammed’le birlikte İslam’ın kiblesi olan Kâbe, tüm dünyanın kalbi olarak yeryüzünde durmaktadır. Kâbe’ye ibadete gittiğimizde, bugün sadece orada bulunan insanlığın değil tüm zamanların izlerini görürüz. Mekânda biriken on binlerce yıllık dua, niyaz, tövbe ve yakarış, o mekânda

bizi sarar. Kâbe’de sadece kendi dualarımızla değil milyonlarca insanın on binlerce yıllık cümleleriyle yeniden inşa oluruz.

Bugün dünya mimari tarihinde öne çıkan her eser, sadece mimari özelliğiyle değil oradan geçen her insanın o mekâna bıraktığı izlerle de anlam kazanır. Mekân, hatırlar ve hatırlatır. İnsan gibi mekânların da hafızası vardır ve oradan geçen her insan, hayvan, orada yaşanan her olay o mekânın hafızasına işlenir ve insanlık, mekânların hafızalarından faydalanarak kendini yeniden inşa eder. Savaş sonrası birçok kentin savaşta hasar alan binaları onarmaması bir yanıyla bununla ilgilidir. Mekânlarda yaşanan savaşlar bitse de savaşın izleri o savaşların varlığını, hatırasını ve hafızasını diri tutar. Bu da gelecek nesillere, önceden yaşananların bir daha yaşanmaması için sağduyu, yaşanırsa da ne olacağına dair ibretler aktarır. Mekân, insanı yaralar. Yara da insanı var eder.

Muhyiddin Şekur bir kitabının girişinde, taşa yazılan yazılar Allah katında suya yazılan yazılar gibidir, der. Hakkıdır. Çünkü zamanın yavaş akışı, hafızanın on binlerce yılda oluşması sadece insan için geçerlidir. Allah tüm zamana, olmuşa, olana ve olacak olana hâkimdir. Ama insan için taşa yazılan yazılar olmazsa bir insanlık hikâyesi de olmaz. Yazı hafızadır ama aynı zamanda yazıldığı zamanın rayihasını da içinde barındırdığı için değerlidir.

2010 sonrası hayatımıza giren sosyal ağlarda ve dijital medyada hafızaya yer yoktur. Dijital mecralarda her şey anlıktır. Durmaya, durup düşünmeye yer yoktur. Çünkü dijital medya sürekli akış üzerinden bir ekonomik değer var eder. Dijital ortam mekânsızdır. İnternet tarayıcısında açabildiğimiz sonsuz sayıdaki sekmeye birlikte, mekânsal engellere takılmadan birbirinden bağımsız farklı mekânlarda var olabiliriz. Bir sekmede sohbet ederken bir diğerinde konser kaydı dinleyip aynı anda haberlere bakarken bir yandan da sevdiğimiz dizinin yeni bölümünü takip edebiliriz. Bu da insanın dijital

dünyada anı biriktirmesini, sadece bir ânı teneffüs edip bir mekânı solumasını engeller. Dijital dünyada aldığımız yaralar bizi ondurmaz, sadece kanatır.

Sosyal ağlardan dilimize kazınan “duvar” kavramı, gerçek hayattaki duvar imgesinin çok uzağında. Sosyal ağlarda, duvara bıraktığınız hiçbir izin karşılığı yoktur. Hafızaya kazınmaz, insana bir şeyi hatırlatmaz. Yüksek hızla giden bir arabada yoldaki reklam tabelalarını izlerken hissettiğimizi hissederiz sadece. Zihinde parlayan anlık imgeler, akla gelen ve hemen bir başkasına yerini bırakan düşünceler dışında, duvara yazılan hiçbir yazı hafızamıza işlenmez. Ancak gerçek dünyanın duvarlarına yazılan, bize anlamsız gelen “bel fitiği” yazısı bile hafızamızın bir yerlerinde kendisine yer bulur hatta bazen, doğru yolda olup olmadığımızı bize hissettirebilir. Dijital mecra da ise her şey kaydedilir ama bu kaydedilenler bir hafıza oluşturmaz. Bugün internet dünyasında üretilen günlük veri miktarı, 44 zettabayt. İnsanlığın bir günde ürettiği veri yaklaşık 212.765.957 DVD doldurmaya yetecek büyüklükte. İnsanlık bugün, dünyanın en büyük kütüphanesindeki kitapların içindeki cümlelerin toplamından daha büyük bir veri üretiyor.

Dönüp baktığımızda internette ürettiğimiz verilerin hiçbiri bize bir şeyler hatırlatacak bir hafıza oluşturmuyor. Aksine, bizim hakkımızda bilgi sahibi olmak isteyen şirketlerin bize ürün satmasını sağlayacağı ve bizi sürekli müşteri olarak kullanabileceği bir veri tabanı oluşturmaya yarıyor. Yani aslında bu kadar büyük veri, bir hafıza değil bir ekonomi meydana getiriyor. Duvarlarımıza dönüp baktığımızda, neden yazdığımızı ve ne anlama geldiğini artık hatırlamadığımız gönderilerle karşılaşıyoruz. Birkaç yıl önce yazdığımız ve o an için anlamlı gelen bir gönderi, bizim için anlamlı gelmek bir yana artık hatırlamadığımız ve kendimizin yazdığından bile şüphe duyduğumuz anlamsız birer söz yığımına dönüşüyor.

Kısacası dijital dünya, anı ve hafızanın olmadığı, pürüzsüz, izsiz ve engelsiz bir dünya şeklinde karşımızda duruyor. Her gün mesai yaparak veri ürettiğimiz ama karşılığında sadece dopamin alarak yeni nesil şirketleri büyüttüğümüz; anılarımızı hafızamıza aktarmadan veri tabanlarında biriktirdiğimiz, hatırladığımızda yüzümüze bir tebessüm kondurmayan veriler üretmekten ibaret bir hayat yaşıyoruz. Karşılaşanı yaralamayan, üreticisini geliştirmeyen, içinde yaşadığımız anlarda anlamlar devşiremediğimiz yeni bir gerçeklik içinde yaşıyoruz.

İnsanoğlu on binlerce yıldır yeryüzünde bir hafıza var ediyor. Allah'ın *"Yeryüzünde gezip de kendilerinden önce yaşamış olanların akıbetlerini görmezler mi? Onların sayısı bunlardan daha çoktu, daha güçlülerdi, yeryüzündeki eserleri de daha sağlamdı. Ne var ki kazandıkları onları kurtaramadı."* diyerek insanlığa seslendiği Mü'min suresinin 82. ayetindeki durumdan uzak, artık gezsek de koca bir kod yumağı içinde ve sonsuz bir boşlukta yaşamaya devam eden bireyleriz. Belki de bizzat bu durum ibret almamız gereken yeni bir gerçekliktir, kim bilir?

İNSANSIZ SOKAKLAR, AKILLI ŞEHİRLER

Bir evi yuva yapan içinde yaşanan hayatlar, biriktirilen anılar, kurulan hayaller, zor da olsa, geçirilen günlerin insanın hayatında izler bırakmasıdır. Bir ev, ancak içinde yaşayan insanların orada hafıza oluşturabilmesi, anılar biriktirmesi, hayatı teneffüs etmesiyle yuva olur. Şehirleri anlamlı kılan ise caddelerinde, sokaklarında yürüyen, gülen, ağlayan, nefes alıp veren; umutlarını, hayallerini, dualarını, pişmanlıklarını peşinde gezdiren insanlardır. Bir şehir ancak yollarında insanlar yürüyorsa şehirdir. Eğer insanlar bir ağacın altında durup nefes alıyor, bir köşe başında dostuyla karşılaşp ayaküstü hâl hatır sorabiliyor, müdavimi olduğu mekânlara heyecanla gidiyorsa o şehirde yaşam vardır. İşte o şehrin anlatılacak bir hikâyesi vardır.

Metropol yaşamıyla birlikte şehirlerde ruhsuz, keyifsiz, haysiz insanlar dolaşmaya başladı. Bu durum elbette yeni bir durum değildi. 1900'lü yılların başında İngiltere'nin Manchester kentinde insanlara 38 yıllık bir zaman biçiliyordu. İlk metropollerinde içinde barındıran sanayi şehirleri insanlarına ev, yuva, yaşam hakkı tanımayacak kadar kirli, koşuşturmaca dolu ve hayatsızdı. Yıllar ilerledikçe ise Batı'daki sanayi kentleri insanlara yuva olacak evler yapmaya, yaşam kalitesini düzeltmeye başlayacaktı. Türkiye gibi sanayileşmeden geri kalan ama sokaklarında insan ve hayat olan ülkeler ise yavaş yavaş metropollere sahip oldukça şehirlerinin ruhlarını kaybetmeye başlayacaktı. Özellikle İstanbul, Ankara, İzmir gibi büyükşehirler

çarpık kentleşme, kentsel dönüşüm gibi süreçler yaşayarak ruhlarını yavaş yavaş kaybetmeye, hayattan kopuk yaşamlar inşa etmeye başlayacaktı. Romanlarda yaşanan bir hayat kalacaktı geriye. Sadece zihinlerde canlandırılabilir, gerçeğini görmek için fotoğraf albümlerine koşacağımız, eskiyi ortadan kaldıran, yeni ama ruhsuz ve hayatsız binalar bir bir her yeri sarmaya başlayacaktı.

Bugün hemen her ülkede yuva diyebileceğimiz evler olsa da yeni dijital devrimin her geçen gün eskiye dair olanları devirerek ilerlemesiyle şehirlerimizi bir kez daha kaybetmekle yüz yüze geliyor; ruhsuz, tatsız, yuvasız yeni şehirlere doğru ilerliyoruz. Yeni devrim dijitallik; şehir düzenlerinin adı akıllı ama ne kadar akıllı olsa da ruhsuz ve hayatsız yeni şehirlere doğru koşar adım ilerliyoruz.

Dijitalliğin en büyük alametifarikası, öngörülebilirlik. Öngörülebilirlik yani her şeyin belli bir düzeye indirildiği, insanların isimlerinden ziyade IP adresleri üzerinden tanımlandığı, sanal dünyadaki her hareketlerinin veri olarak kaydedilip daha sonra bunların işlenerek ve yorumlanarak herkese özel hikâye/içerik/ürün sunulmasıyla dijital sistemde sürekli kalmasının sağlandığı, insanların genel olarak iki kutba ayrıldığı, gri alanların yavaş yavaş ortadan kaldırıldığı veri temelli bir yaşam formu; yeni gerçeklik düzeyi.

Akıllı şehirler, nesnelerin interneti olarak adlandırılan, her nesnenin internete bağlanarak veri alabildiği ve veri aktarabildiği, gündelik hayatta kullandığımız hemen her eşyanın birbiriyle iletişim kurabildiği bir yapının her yerde yaygın olarak kullanıldığı sistem bütünüdür genel adı. Bugün hâlihazırda özellikle trafik yönetilirken kullanılan akıllı şehir sistemleri ulaşım, toplu taşıma araçlarının durağa ne kadar uzaklıkta olduğunun belirlenebildiği, kırmızı ışıkların yoğunluğa göre kendi yanma zamanını belirleyebildiği basit sistemler üzerinde uygulanıyor.

Akıllı şehirlerin en büyük örneğini bugün Çin'in "dijital/sosyal devlet" uygulamasında görmemiz mümkün. Sokaklarda bulunan görüntü işleyebilen yapay zekâya sahip kameraların insanların yüzlerinden kimlik bilgilerini tanımlayabildiği, kullandıkları akıllı telefon uygulamaları etrafında yaptıkları her hareketin kaydedilerek belli bir vatandaşlık puanına sahip olduğu ve bu puana göre bir yaşam standardı hak ettiği sistemde, insanlar "ideal" vatandaş olabilmek, daha "konforlu hayat"a sahip olabilmek için dayatılan kurallara uygun bir hayat gayesiyle diken üstünde, huzursuz bir yaşam sürdürmekte.

Akıllı şehirler idealinde, evlerde dahi her hareketin sensörler yardımıyla kaydedilmesi, bireylerin gündelik hayat koşurmacası dışında bir şeyi düşünmeden hayatlarına devam etmesi hedeflenirken, ayrıca her şeyin verilere indirgenerek öngörülebilirliğin gölgesinde, tüm risklerden arınmış bir şehir düşülmektedir karşımıza. Video oyunlarda karşımıza çıkan distopik dünya anlatılarından fırlamış gibi gözükten bu ideallerin en büyük amacı sermayenin en az riskle en çok ve sürekli kazanmasını sağlamak. Bu ideal, 1900'lerin Manchester kentinde hâkimken bugün dünyanın tamamına hâkim olmuş durumda.

Şehirler akıllanırken insanlar yalnızlaşıyor. Sahip olduklarımız, bizler için anı üretmek bir yana sürekli sistem için veri üretmeye, ev içindeki rutinlerimizi de sermayenin kullanacağı şekilde düzenlemeye başlıyor. Artık evimizde ne kadar çöp ürettiğimiz, ürettiğimiz çöplerin içeriği, yediklerimizi kaç günde tükettiğimiz, neleri çok fazla tüketme eğiliminde olduğumuz ve dahası, eşyalarımız tarafından sisteme iletilebilecek bir altyapı ile şehirlerimizi ve hayatlarımızı sarıyor.

Bugünde yaşayan gençlerin, gelecekte yaşayacakları şehirler için bir soru sorması ve ona göre hareket etmesi elzem: Bir evde mi yaşamak istiyoruz yoksa bir yuvada mı? Evlerimizin bizler için anı biriktiren mekânlar olması mı arzumuz yoksa

sürekli veri iletilen, dijital, konforlu ama hayatsız ve nefessiz mekânlar olması mı?

Hayat dijitalleşirken her şey akıllanırken insanın hikâyesi, anıları, yaşantısı nereye gidiyor? Dijitalleşmenin bedeli biz insanlık için tam olarak ne?

Ve şehirlerimizi savunmaya nereden başlamalıyız?

SANAT YİTERKEN PİYASAYA DÜŞEN ANLAM

Sanat, insanlığın yegâne ifade aracı. İnsanlığın ilk dönemlerinde duvarlara, taşlara işlenerek kendisini dışı vuran sanat zamanla destanlara, mitolojilere, şiirlere, romanlara ve dijital devrimle birlikte de görsele dönüşerek insanlığın hafızasında belli olayların, duyguların yer etmesini sağlamıştır. Doğada, insanı diğer canlılardan ayıran en büyük özelliği, konuşması yani düşünüyor, hayal kuruyor olması yanında bir diğer özelliği de şüphesiz sanat eseriyle aşkın bir hâlde duygularını, fikirlerini ifade edebiliyor olmasıdır. Elbette doğa başlı başına bir sanat eseridir ancak insan, doğadaki sanattan bağımsız olarak ona verilen bilinç sayesinde, içten gelen bir güçle doğadaki sanatın ritminin dışında eserler ortaya koyabilmektedir.

Sanat eserlerini değerli kılan önemli bir nokta da insanın tecrübelerinin her zihinde, dilde ve gönülde bir şekilde karşılık bulabilmesidir. Akademik metinlerden farklı olarak sanat metinleri anlaşılması zor istatistiklerden, bilimsel kuramlardan farklı olarak duyguyu, düşünceyi vermesi ve bunu yaparken de döneminin en önemli şahidi, ibret vesikası olması bakımından da önemlidir.

Bugün hemen hepimizin bildiği Sümerlere ait *Gılgamış Destanı* bir yanıyla tufan hadisesinin tüm insanlığın hafızasında yer edinmesini sağlayan en önemli araçtır. Yine İkinci Dünya Savaşı sırasında bombalanan Guernica kasabasının hikâyesini bilmesek de Salvador Dali'nin *Guernica* tablosu bize

savaşın yıkıcılığını, dönemin kaosunu ve anlamsızlığını birçok tarih metninden daha kısa sürede ve kalıcı şekilde aktararak sanatın gücünü gözler önüne serer.

Postmodern döneme gelene kadar sanat dünyada anlam üretmenin, hafıza yaratmanın, duygu aktarımının en önemli aracı olurken, postmodern dönemle birlikte sanatın anlamı da her şey gibi aşınmış, artık eserden çok eserin oturduğu bağlam, anlamdan çok izleyicinin yorumu önemsenmeye başlanmış, hafızadan çok seri üretim önemsenmiş ve piyasanın biçtiği değerle ilişkilendirilerek sanat “şeyleştirilmiştir”.

1917 gibi erken bir tarihte Duchamp tarafından bir pisuvarın sergiye gönderilmesi ve eserin reddedilmesiyle başlayan “sanatın değişmesi” süreci günümüze kadar gelmiştir. Duchamp’a göre sanat, Batı’nın 500 yıldır anladığı şekilde göze odaklanan sanat yerine hazza odaklanan, seyrettiğinde yüreğinin sesini dinleyebildiğin eserin ta kendisiydi. Duchamp tarafından ortaya atılan ve *Fountain* eserinde fazlaca kendisini belli eden bu görüş, Dadaistlere kadar kimse tarafından kabul görmedi. Dadaistlerse Duchamp’ın bir hırdavatçıdan aldığı ve seri üretim olan pisuvarın bir sanat eseri olmasını; objenin seçiminin yaratıcı bir süreç olduğu, objenin işe yararlıktan kopartıldığı anda sanat eseri olarak kabul edilebileceği ve objenin yeniden adlandırılıp bir galeri/müze de sergilenmesinin onun sanat eseri olması için yeterli olacağı gibi tezlerle kabul etti. Bu dönemle başlayan ve postmodernite ile zirveye ulaşan sanatın bağlamı, alıcısı ve üreticisinin ona yüklediği anlam üzerinden her şey bir sanat eseri hüviyetine kavuşabilir bir duruma geldi. Sanat tarihinde yaşanan bu derin kırılmalarla birlikte sanatın bugününe, milenyuma geldiğimizde, dijitalin de işin içine karışmasıyla birlikte sanatın ne olup olmadığı daha çok tartışılır bir hâl alacaktı.

2008’den sonra, yaşadığımız ve her şeyden biraz aşındıran postmodern dönem de dijitalle birlikte şekil değiştirecek,

postmoderniteyle ortadan kalkan kurum/usta/büyük anlatı kavramları yeni bir şekil alarak artık herkesin her yerde her şeyi her şekilde yapabileceği dijital bir dünya var ederek zaten bulandırdığı suyu iyice dibi görülmez bir hâle getirecekti. 2008 sonrası dünyada hayatımıza giren akıllı telefonlar, ucuzlayan internet ve gelişen bant genişlikleri sonuncunda hızla çoğalan internet siteleri ve sosyal medya ağlarıyla birlikte her şey insanlık tarihinde daha önce olmadığı bir şekle girecekti. Artık insan sadece insan değil kendi etrafında oluşturduğu yeni kişiliklerle, çoklu kişiliklere sahip bir yol gösterici, yaptıklarıyla birlikte kendisini piyasanın beğenisine sunan bir ürün, ürettiği verilerle de büyük bir veri ekonomisinin ve buna bağlı zenginleşen şirketlerin kölesi olarak bulacaktı kendisini. Yani insan hiç olmadığı kadar göz önünde, sahnenin tüm ışıkları altında bir gösteri sunarken aynı zamanda eskisinden farksız olarak sadece karın tokluğuna, sürekli veri üreten bir köle olarak karşımıza çıkacaktı.

2008’le birlikte internetin herkese açılması, dünyanın her yerinden kullanıcıların bu yeni dünyaya akın etmesiyle aynı zamanda küresel ekonomik krizin etkilerini azaltmak için daha çok gündeme gelen kriptoloji teknolojisi ve onun etrafında gelişen kripto paralarla birlikte yeni bir gerçeklikle daha karşılaşacaktık. O gerçeklik bugün kripto paralar üzerinden sürekli gündem olsa da sanat boyutunda NFT ile de hayatı değiştirmeye devam ediyor.

Peki, nedir NFT?

NFT’nin Türkçe anlamı değiştirilemez para demektir. Kripto teknolojinin temel mantığı üzerinde yükselen NFT eserler kimse tarafından değiştirilemez ve herkese açık olan şifreleriyle güvenli bir saklama, depolama alanı oluşturuyor. NFT’lerde sanatçılar eserlerini bu şifreler üzerinden kurgulayarak, sadece tek kişide olacak olan ve tüm değişimlerin takip edilebildiği dijital bir varlık oluşturuyor. Son zamanlarda, özellikle yüksek

fiyatlarla satılmasıyla gündeme gelen NFT eserler sanat eseri midir peki? Aslında postmodernite ve Duchamp tecrübeleri neticesinde bunlara sanat eseri diyebiliriz ama asıl soru belki de insanların neyi neden aldığı noktası üzerinde kitlenmektedir.

NFT’lerde dijital bir varlık alıyoruz ama bu varlığın gerçek dünyada bir karşılığı yok. Evimizin duvarına asamıyor, salonumuzda sergileyemiyor ya da ona bir müzede yer veremiyoruz. Ancak NFT’lerin böyle bir amacı da yok. NFT de en nihayetinde bir değer taşıma aracı yani kripto paralardan çok fazla ayrılmıyor. NFT alanlar da aslında bir sanat eserinden çok o eser üzerinde var edilen bir anlamı satın alıyor. Jack Dorsey’in ilk tweeti, Cem Yılmaz’ın çizimleri ya da Tarantino’nun *Pulp Fiction* filminden kesilen sahneler bir sanat eseri olduğu için değil etraflarında oluşturdukları anlam üzerinden değer kazanıyor. Anlamını yitiren dünyada her şey gibi sanat da etrafında kurgulanan anlam üzerinden değer kazanıyor ve satın alınan şey eser değil etrafında kurgulanan hikâye oluyor.

İlk zamanlarda duvarlara resimler çizen insan bizatihi kendi anlamını oluştururken, günümüzde bir anlama sahip olmak için kurgulanan hikâyelere, anlamlara ihtiyaç duyuyoruz ve burada da karşımıza kurtarıcımız olarak (!) NFT eserler çıkıyor.

2. BÖLÜM

GERÇEKTEN KAÇIP SANALA KOŞAN İNSANIN
TRAJİKOMİK HİKÂYESİ

RUHLARIMIZI ÇALAN DİJİTAL HIZ ÇAĞI

Girdiğimiz sosyal ağlarda, dolaştığımız sitelerde, takip ettiğimiz haber portallarında, sağda solda hemen her yerde her işimizi daha hızlı yapmamızı sağladığı vaadi içeren reklamlarla karşı karşıya kalıyoruz. İçinde yaşadığımız zaman yavaşlığı olumsuzlarken durmayı âdeta lanetliyor. Belgeleri daha hızlı göndermek, içerikleri daha çabuk tüketmek, bir sonraki görsele hemen geçmek günümüzün bize sunduğu en büyük güzellik gibi gösteriliyor. Bir yerde bekleyen beklerken hiçbir şey yapmayan, bir şeyleri duyumsamak için karşısında uzun vakitler geçiren insanlar bu çağın cüzzamlıları gibi gösteriliyor.

Dijital dünya, sürekli akışın olduğu bir yerde etrafı ağlarla örülmüş insana çıkış yolunun olmadığı düşüncesinin verildiği bir gerçeklik inşa ediyor. Bu gerçeklik etrafında insanın kayıplarına üzülmesi, karşılaştığı zorluklara dair sorular geliştirmesi, canının sıkılmasına müsaade edip bir şeyler yapmadan bekleyebilmesi, güzeli temaşa etmesi, kötü olana dair içgörü geliştirmesi zorlaştırılıyor ve hatta imkânsız hâle getiriliyor. Çünkü ağlar o kadar sık ve güçlü ki bu ağlardan sürekli sağlanan akışta insanın başka bir şeyi düşünmesi mümkün olmuyor.

Dijital gerçeklik, alternatif gerçeklerin yollarını kapatmak için soru sormasını engellemek için çeşitli renklerden oluşan, zihni yoran, dikkati bozan, akışa kapılmasını sağlayacak içerikler sunuyor muhatabına. Çünkü soru soran kişi, her zaman için farklı cevaplar olduğunun, alternatiflerin mevcut olduğunun, başka yollarda yürümenin imkânlarının

bulunabileceğinin farkına varacaktır. Soru sorma eylemi kişiyi yavaşlatıp duraksatacak etrafında olan bitene farklı bir gözle bakarak birtakım davranış kalıplarını değiştirmesine olanak sağlayacaktır. Bu da dijital ağlarla çevrili dünyanın sürekli tüketen ve tükenen insanının ağlardan kopmasına sebep olacaktır. Oysa dijital ağların dünyasında bir kişinin kaybına bile tahammül yoktur, çünkü çağımız, insanların her birinin öngörülebilir olmasını arzulamaktadır. Soru soran insansa öngörülmesi imkânsız bir kullanıcı hâline gelerek dijital ağ ekonomisi için az da olsa zarara sebebiyet verecektir.

İçinde yaşadığımız dijital evren insanın soru sorma imkânlarını elinden alırken ona bunun aksini göstermektedir; zira soru sormak yeryüzünde insanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliktir. Bu özelliği elinden alınan insan bir yabancılaşma yaşayacak yaşadığı yabancılaşma onda ciddi krizlere sebebiyet verecektir. Krizlerle boğuşan bir insanın dijital evren için anlamı yoktur. Soru soran insan ağlarla sarılı evrende ne kadar tehlikeliyse sorularının elinden alındığının farkına vararak kriz yaşayan insan da o kadar tehlikelidir. Bunu engellemek için dijital evren insanı gerçek sorular yerine soru benzeri ama insana yeni yollar açmayan, başka imkânlar tanımayan birtakım araçlarla oyalar. Dijital evrene baktığımızda her kullanıcının bir itirazı, beklentisi, çabası olduğunu görürüz. Bunları kazanmak içinse elbette soru sahibi olmanın gerekliliğini fark ederiz. Bu kadar çok şey bekleyen ve bir şekilde zihni sürekli sorularla meşgul olan insanların bir değişim yaşamaması, günün sonunda sıfır toplamı bir işlemle yatağına geri girmesi ve sabah kalktığında tekrar o sıfırla güne başlayıp gün içinde işlemin hep sıfırda kalması dijital ağların en büyük başarısıdır.

Dijital evren insanı sorusuz bırakmak için onu sürekli anlamsız sorunlarla karşı karşıya bırakır. Çok fazla sorun gören insanın soru sorma yetisi felç edilir. Soru sormayan insanın bilinci elinden alınır ve sorusuzluk aynı zamanda düşüncesizliği

doğurur. Çünkü düşünmek için sorulara ihtiyaç duyarız. Soru sormak insanı harekete geçirir, harekete geçen insan zihni de hareketlenmeye başlayarak yeni sorular üretir. Filozofların uzun yürüyüşlerinin arkasında doğru sorular sorma ve sağlıklı şekilde işleyen bir zihne ulaşma arzusu yatmaktadır. Dijital evrenin sanal sokakları bizi harekete geçirmiş gibi gösterirken aslında hareketsizliğe mahkûm eder. Bir şeylere itiraz etme imkânlarını kolaylaştırır gibi yaparken aslında gürültünün içinde seslerimizi kısar. Soru soruyoruz, sorunlar karşısında itiraz ediyoruz zannederken aslında bizi hissiz bir tepkisizliğin içine iter. Dijital evren doğru sorular sorma arzusundaki kişilerinse sorularına cevap arama imkânlarını çoğaltarak ama cevabı imkânsızlaştırarak bir yerden sonra soruyu soranın cevabın bedeline hazırlıksız olduğu bir gerçeklik yaratarak onu gerçeğin ağırlığını taşıyamayacak hâle getirir.

Soru sormak insanı var eder. Sorusu olan insanın gerçeğin bir parçasını bulması ve oradan hakikate gitmesi mümkündür. Ancak her soru ya da çok fazla soru, cevabı ve cevabın neticesinde elde edilecek gerçeği insana vermeyebilir. Bu yüzden dijital ağlarla kurulu evren sorularıyla inşa olamayan insanlar var eder. Zira sadece soru sormak yeterli değildir. Sorunun getireceği cevaplara hazır olmak, soru sonrası varılacak yerde ödenecek bedeli göğüslenmek, cevapla birlikte gelecek olan değişimi de kabul etmek gerekir. Dijital evrende doğru soru sorma ahlakının ne olduğunu bize hatırlatan iki önemli olayı hatırlamak yararlı olacaktır. Bunlardan ilki İbrahim Peygamber'in sorusu bir diğeri de Yahudilerin kurban edecekleri ineği bulmak için sordukları sorulardır. İbrahim Peygamber, Allah'ın ölülerini nasıl dirilttiğini görmek istediğini ve dirilmenin nasıl olacağını merak ettiğini söyler. Allah da ona dört kuşu kendine alıştırmasını ve sonra onları parçalayıp dağların tepelerine koymasını söyler. Bir diğerkende Allah Yahudilerden inek kurban etmelerini ister. Yahudiler inek hakkında rengi, cinsi, cinsiyeti nedir gibi her seferinde daha detaylı sorular sorar.

Ancak sordukları sorular onların helakini yaklaştırırken İbrahim Peygamber'in sorusu onun şanını yüceltir. Çünkü birinde sorunun bedeline hazır olan bir insan varken diğerinde sadece olayı değersizleştirmek isteyen ve aslında cevap aramayan bir insan topluluğu vardır. Soru sormanın adabı, cevabı samimi bir kalple aramayı ve bulunan cevaba razı gelmeyi gerekli kılar.

Dijital evrenin ağlarla çevrili dünyasında yaşayan insan, soruları elinden alınmış ve arayıştan koparılmış bir veri kümesi olarak yaşamına devam ederken onu zincirlerinden kurtaracak olan şey soru sormaktır. Sorduğu soruların ona şifa olması içinse yapması gereken İbrahim Peygamber'in soru sorarken sahip olduğu bilince ve duruşa sahip olmasıdır. Zira dijital dünyanın bize alıştırdığı soru sorma biçimleri, inek kurban etmek daha doğrusu etmemek için alaylı bir şekilde sorular soran kavmin tavrına benzemektedir. Kısacası dijital dünyanın elimizden aldığı soru sorma hasletlerini yeniden bulmak, haki-katli bir soru sormak ve soru sonrası varılacak yerde ödenecek bedele razı olmak ağlardan kurtulmak ve özgürlüğe varmak için bu çağda da en önemli yardımcımızdır.

GÜZEL, NE GÜZEL OLMUŞSUN GÖRÜLMİYİ GÖRÜLMİYİ

Güzel, Ne Güzel Olmuşsun

Çağımız kusursuz görünmenin, ideal vücut ölçülerine bürünmenin, son moda trendlerle insan içine karışmanın kutsandığı; yüzdeki bir lekenin, kaştaki bir fazlalığın, vücutta şekilsiz gözüken her şeyin lanetlendiği bir çağ hâline geldi. Özellikle sosyal ağlar üzerinden sosyalleşmeye başlayan insanlar, tüm kusursuzluğuyla insanların karşısına çıkmak için bedenlerini, yüzlerini, düşüncelerini dönüştürmek adına büyük bir çaba harcıyor. Bunun sonucunda tanımlanmış güzelliklerle, sınırı çizilmiş düşüncelerle zinciri kıramayan gençlerin ve büyük bir kısır döngüde yaşamaya başlayan insanların sayısı çoğalıyor ve hayat tüm renklerini, güzelliklerini, sürprizlerini kaybederek renksiz, tatsız ve rayıhasız ama biçimlendirilmiş bir forma evriliyor. Adına yaşamak dediğimiz serüvenimiz hiç olmadığı kadar şekillendirilmiş ve gerçekten uzaklaştırılmış bir düzlemde akmaya başladı ve bu akış hızlanarak devam ediyor.

Güzel, Ne Güzel Olmuşsun Görülmeyi Görülmeyi

Yoğun olarak kullandığımız sosyal medya ağlarında karşımıza fotoğraflar düşüyor. Yemek fotoğrafları, insan fotoğrafları, sokak, kedi, köpek, gökyüzü ve daha nice. Her biri baktığımız gökyüzünden, geçtiğimiz sokaklardan, gördüğümüz insanlardan, sevdiğimiz hayvanlardan, yediğimiz yemeklerden pozlar içeriyor ama hiçbirisi bizim gözümüzle gördüklerimiz

gibi deęil. Kusursuz bir g zellięe, bakmaya doyum olmayan bir enerjiye, daha  nce hi  g rmedięimiz  ekicilięe sahip bu fotoęraflar bizi kuşkuyla d ş r yor.

D şt ę m z kuşku, yaşadıęımız hayatın renksiz, anlamsız ve tatsız olduęunu, ger ekten hayatı hakkını vererek, tadına vararak yaşayamadıęımızı, en  nemlisi de g rd ę m z insanlardan fersah fersah uzaklıkta bir g zellięimiz olduęunu bize fısıldıyor. Kuşkunun derin kuyusuna d şt k e tutunacak dallar arıyoruz. Bize kurtarıcı olarak gelen ilk dal, hayatı yaşamak i in  aba harcamamızı s yleyen, tuttuęumuzda bizi deęiřmek i in ama kendi istedięi řekilde d n řmeye zorlayan, y nlendiren; v cudumuzun, yaptıklarımızın, yaşadıęımız hayatın anlamsız/deęersiz/renksiz olduęunu s yleyen dal oluyor. Daha dibe d řmemek i in o dal ne istiyorsa yapmaya bařlıyoruz.  nce dıř g r n ř m zden bařlıyoruz deęiřtirmeye, sonra gittięimiz yerleri deęiřtirmeye, arkadařlarımızı tuttuęumuz dalın bize s yledięi gibi yanımızda g zel ve enerjik duranlardan se meye, tarzımızı o dalın bize s yledięi gibi o an h kim olan tarza benzetmeye bařlıyoruz.

Dijital ekranlarda karřımıza  ıkan her řey, bizi d n ř me zorluyor. D n řt ę m z kiři, d n řmek istedięimiz kiři olmasa da d n řmeye bařlıyor ve g n n sonunda bambařka bir kiři oluyoruz. Filtrelerin, efektlerin, tanımlanmıř g zelliklerin, sınırlandırılmıř arkadaşlıkların, s rekli bakılan ekranların, git gide daha da derinine d řt ę m z mutsuzluk ve tatminsizlik kuyularının esiri oluyoruz.

G zel, Kusurlu Olandır

Sosyal aęlarla hayatımıza giren filtrelerle birlikte artık her řeye bir sahtelięin arkasından bakmaya bařladık. Hemen her fotoęraf r tuřlu,  zerinde oynanmıř, ger ekte olmayan renkleri  ne  ıkarılmıř bir h lde karřımıza  ıkmaya bařladı. Bununla birlikte artık g zel algımız da deęiřmeye, g rd ę m z 

beğenmemeye, olduğumuzla kavga etmeye başladık. Ancak unuttuğumuz şey, karşımızda olanın sahte olduğu, sahip olduklarımızınsa asıl güzel olduğuydu. Gün batımı, bir makinenin kadrajından hemen sonra bilgisayara aktarılıyor ve üzerinde uzun uğraşlar sonucu yapılan değişikliklerle parlak, sıcak, gerçekte olmayan bir şekilde karşımıza çıkarılıyor. Sanal olan bu süreç bir süre sonra hepimizce gerçek olarak kabul edilmeye başlanıyor ve sorun da işte burada başlıyor. Çünkü filtrelerin arkasında karşımıza çıkan yeni görüntüler bizde bir eksiklik hissi doğuruyor. Özellikle selfie çılgınlığı, kişisel fotoğrafların algoritmalar marifetiyle daha çok öne çıkartılarak sürekli gözükmesi, daha çok beğenilmesi ve bireyin ön planda olma arzusuyla birlikte güzelin tanımı tamamen değişiyor, kusursuz bir güzellik arzusuyla kitleler kendi bedenini beğenmemeye başlıyor ve bu durum kitlesel bir beden dönüşümü sürecinin başlamasına sebep olan fitili ateşliyor.

2020 yılında dünyada yapılan bir araştırmada estetik ameliyatlarında yaşı 15-16'ya kadar düştüğü; özellikle burun, kaş ve yüz çevrelerinde yapılan estetik oranının arttığı ortaya çıkarken bu sonuçlar bize, güzelliğin kusursuz olanda arandığı, kusurun güzelliğin önündeki en büyük engel olduğu görüşünün hâkim anlayış olduğunu göstermektedir.

Özellikle selfie çılgınlığıyla birlikte insanların daha güzel görünmek için estetik ameliyatlara büyük paralar harcadığı, herhangi bir sağlık sorunu olmamasına rağmen sırf güzel görünme kaygısıyla ciddi ameliyatların yaygınlaştığı bilinen bir gerçek. Bu kadar çok güzel olma arzusunda olan insanların sormadığı ve sorması gereken şey güzelin tanımının ne olduğu ve neye evrildiği sorusuyken, kimse bu soruyu sormamakta, kitleler bedenleri odağında kaygı, depresyon, stres yaşayarak hem ruhsal hem de bedensel anlamda çeşitli rahatsızlıkların pençesine düşmektedir.

Aslında güzel kusurlu olandır. Mutlak bir g zellik, bir yerden sonra  irkinlięi var eder.      mutlak g zellik dengeyi bozacaęı i in estetięi ortadan kaldıracak; kiři bedensel olarak s rekli g zel g z kmek i in  eřitli operasyonlara maruz kalacaktır. Bunun sonucunda da bitmek bilmez bir g zellik uęrasına, ameliyatlara ve sonu gelmez acıların bařlayacaęı s rece girilecektir. En nihayetinde g zellik algısını belirleyen filtreler deęiřtik e kiři ideal a ı/filtre/ıřık   geninde kendini g zel bulmamaya devam edecek ve mutlak g zellik arzusu uęrunda, sadece kendi bedenindeki deęiřimlerle g zel ve anlamlı olanı aramaya devam ederek hayatını yařamadan, hik yesiz bir řekilde sona erdirecektir.

Filtrelerin Egemenlięinden Ger eęe D n ř

 inde yařadıęımız zamanlar bir filtre  aęıdır. G rsele d k len hemen her řey filtrelerin, ıřık oyunlarının, a ısal hilelerin altında g renlere ulařır. B t n bu s re lerin nihayetinde de ger eęe dair algısı bozulan insan bir hayalin, var olmayan bir sim lasyonun peřinde kořarak g zel olana duyduęu a lıęı bastırmaya gayret eder.

Oysa ekranın arkasındaki hemen hi bir g rsel ger eęi yansıtmaz. Hi  kimse g rsellerdeki kadar mutlu, kusursuz, enerjik deęildir. Karřımıza  ıkan gıda fotoęrafları hi bir zaman var olmamıř ve birileri tarafından tadılmamıřtır   nk  hepsi bir kurgunun par ası olarak oradadır. Yařadıęımız, olduęumuz, yaptıęımız ve kendi g zlerimizle g rd ę m z ger ektir ve b t n kusuruyla g zellik oradadır. Zira g zel, yařanandır. Hayal edilen, arzu duyulan řey idealdir ve ideal hi  yařanmamıřtır.

G zele eriřmek i in, g zlerimize inen filtre perdelerini yırtarak ger eęe kendi g zlerimiz, algımız ve i  g r m zle bakmamız gerekmektedir. Kodlar aracılıęıyla bize ulařan, sanalın egemenlięinde olan her řeyin sim lasyon olduęunu unutmadan, kendi ger eęimizi kabul edip onunla yařama  abasını diri

tuttuğumuz müddetçe güzel bize gelecek ve bizler güzeli bulacağız. Güzele erişmek ve güzel olanı kurtarmak için güzelin kusurlu olduğunu ve kusurun gerçek hayatın bizzat kendisini oluşturduğunu unutmadan dijitalin sanal ve kusursuz dünyalarında yolumuzu kaybetmeden ilerleyebiliriz. Yoksa güzel hep yitik, çaba da boşuna olacaktır.

AĞLARLA SARILI DÜNYAMIZDA MAHREMİYETİN İMKÂNSIZLIĞI

Yaşadığımız zamanda etrafımız ağlarla çevrili. Ama bu ağlar örümceklerin ördüğü ağlar değil. Peygamberimizi düşmanlarından kurtaran bir örümcek ağından ziyade görünmez, sınırları belli olmayan, bizleri korumak için değil bizleri tanımlamak ve sınıflandırmak için kullanılan dijital ağlar bunlar. İnternete bağlı cihazlar tarafından örülen ve artık internetsiz bir yaşamı hayal edemeyen bizlerin etrafını saran ve günü gelince bizi nefessiz bırakan, yeniden nefes almamız için bize öneriler sunan, sunduğu önerilerle üzerimize bir kat daha ağı ören sisli bir sistem.

Arapça “hırm” kökünden türeyen mahrem kavramı, “kutsal, özel alana veya hareme ait olan” anlamını taşır. Doğu toplumlarının, özellikle de İslam’ın fazlaca önemseydiği bir kavram olan mahremiyet, mimari başta olmak üzere uzun yıllar hayatımızı şekillendiren bir kavram olarak karşımıza çıkar. Mimaride dışı kapalı, iç avluları, bahçeleri olan evlerin inşasından başlayarak özellikle Osmanlı mimarisinde çokça rastlanan çıkmaz sokak planlamalarına, bir yabancıyla iletişimden tutun da söyleyip gizleyeceğimiz şeylere kadar her şeyi düzenleyen bir yaşam tarzına dönüşen mahremiyet, son yıllarda fazlasıyla aşınmakta.

Özellikle sosyal ağların hayatımızı sarmaya başlamasıyla birlikte sürekli ihlal edildiği konuşulan, her anımızı fotoğraflamamızla, videolarla kayıt altına almamızla, soru

platformlarında hemen her soruya cevap vermemizle ve attığımız gönderilerle her fikrimizi açık etmemizle ortadan kalktığı ilan edilen mahremiyet, sanal ağlarla sarılı etrafımızdan başımızı kaldırıp kurtarabileceğimiz bir şey midir peki? Ya da soruyu şöyle sormak daha doğru olacaktır: Yeni dijital zamanlarda mahremiyet diye bir şey var mıdır ve dijital dünyanın, kullanıcı olarak bizim mahremiyetimizi koruması mümkün müdür?

Yeni medya ağlarıyla birlikte mahremiyetin aşınmasını daha çok paylaştığımız fotoğraflar, videolar benzeri dijital içerik üretimleriyle konuştuk. Bu davranışlar zamanla vazgeçilemez kalıplar oldu ve artık, içinde yaşadığımız toplumda mahremiyetin ortadan kalktığı konuşuldu. Paylaşımlarımıza daha çok dikkat etmemiz, her anımızı sosyal ağlarda paylaşmamamız, paylaşılanlara da itibar etmememiz söylendi. Bunların her biri şüphesiz doğru şeylerdi ancak geldiğimiz noktada tek başına yeterli önlemler değildi.

İçinde yaşadığımız dijital zamanlar büyük veri adını verdiğimiz ağlarla etrafımızı sarmış durumda. İnternete bağlandığımız cihazlar sürekli olarak veriler üretiyor. Aracımız kaç km hızla gidiyor, hangi yolları kullanıyor; bizler hangi haber sitelerini okuyor hangi haberde ne kadar vakit geçiriyoruz, hangi dizi ve filmleri seviyor hangi şarkıları döne döne dinliyoruz, sosyal ağlarda hangi gruplara üye oluyoruz, paylaştığımız metin içeriklerinde hangi görüşün yanında yer alıyoruz... Bunların her biri büyük algoritmalar ve yapay zekâlarla ortaya çıkartılarak ismimiz olmasa da kimliğimiz bilinebiliyor.

Arama motorlarında yapmış olduğumuz aramalar hangi hastalığımızın olduğunu, nelerden korktuğumuzu, şüphelerimizi, hazlarımızı, herkesten gizlediğimiz alışkanlıklarımızı bizden bile önce bilerek bize birtakım öneriler sunabiliyor, hatta şirketlerin anlaşmasına göre bazen uzman kurulu bize yönlendirebiliyor. Zihnimizin içindeki, bizden başka kimsenin

bilmediğini zannettiğimiz mahremlerimiz dijital dünyanın ağları üzerinden bir merkeze gönderilerek, orada anlamlı sonuçlar çıkartılarak bize sunuluyor. Ardından zihnimizde olanı karşımızda görünce bir ân şoka uğruyor, sonrasında bu “mucize”yi kaçırmamak istercesine onun peşine takılarak sosyal ağların bizi çepeçevre sarmasına müsaade ediyoruz.

Eskiden istihbarat örgütlerinin yaptığını artık hemen her sosyal medya ağı yapıyor ve kullanıcıların sır diyebileceğimiz davranış kalıplarını bile öğrenmek için büyük yatırımlar gerçekleştiriyor. Hangi içerikleri sevdiğimiz, nelerden hoşlandığımız, sosyal medya ağları ve büyük dijital platformların en büyük amacı. Çünkü bu bilgilere sahip olmadıkları zaman kendi varlıkları tehlikeye giriyor, üye sayısını artıramıyor ve kullanıcılarına sürekli o ağda kalmasını ya da oradan alışveriş yapmasını sağlayacak bir yapı kuramıyorlar.

Ünlü Rus yazar Yevgeni Zamyatin *Biz* romanında, tamamı camdan yapılma ve dışardakilere içerisini gösteren dev binaların olacağı bir geleceği kurgulamıştı. Şüphesiz cam binalarımız olsa da hiçbirisi içeriye dışarıyı göstermiyor ancak içeride yaşayan bizler herkese o an içeride neler olduğunu anlayabilecekleri ipuçları veriyoruz. Bunu açık bir şekilde yapmasak da etrafımızı saran ağ, bunları, herkesin görebileceği ya da en önemlisi görmesi gerekenlerin göreceği şekle getirip tuğladan da olsa duvarlarımızı camlaştırıyor.

Dijital dünya insanın en büyük arzusu olan fark edilme, farklı olma, değer görme, bir topluluğa ait olma hissinden besleniyor. Bu his o kadar güçlü, bu arzu o kadar derin ki dijital dünya her geçen gün ekonomik büyüklüğünü, nüfusunu, caddelerinde sürekli gezen insan sayısını durmadan artırıyor. Bunu da bizleri o dünyaya bağlayan veri ağlarıyla sağlıyor. Zira düşmandan, günlük koşuşturmacadan, huzursuzluktan, yalnızlıktan kaçtığımız mağaraya örülen ağ, bizi oraya hapsetmek ve bunu da bize fark ettirmemek üzerine çalışıyor.

İki kişinin bildiği sır değildir, derler. Dijital dünyada zihnimizden ekrana dökülen hemen her şey sır olmaktan çıkıyor, bizi tanımaya başlayan makinelerin günlük azığı hâline geliyor. Veri, yani bizlerin dijital ayak izleri, geleceğin petrolü, hem hiç bitmeyecek bir kaynak hem de akıllı makineleri daha da güçlendirerek onları “ölümsüz” hâle getirecek enerji kaynağı. Peki, ne yapacağız? Bu dijital çağda sırlarımızı, kimliğimizi, kişiliğimizi korumak, mahremimize sahip çıkmak imkânsız mı?

En başa dönmekte yarar var. Hz. Muhammed ve yoldaşı Ebubekir mağaraya sığındıklarında tek bir amaçları vardı: Hayatta kalmak. Ancak yola da yeni bir hayata başlamak için hicret etme amacıyla çıkmışlardı. Temel arzuları, onlara yaşam hakkı tanımayan şehirden yaşama umuduyla bir başka şehre gitmek ve orada bir dünya, anlam inşa etmektir. Dijital dünya her ne kadar sanal olsa da gerçek dünyadan bağımsız bir gerçekliğe sahip değildir. Sırlarımızı alıp bize karşı bir silah olarak kullanan, mahremiyetin olmadığı bir yapı üzerine inşa edilen dijital dünyadan farklı olarak yeni bir dijital gerçeklik inşa etmemiz şart. Bu elbette kolay değil ancak imkânsız da değil.

Dijital dünyayı mevcut gerçekliği üzerinden konuşacak ve o gerçekliği de aşamaz bir hakikat olarak görmeye devam edeceksek, mahremiyeti koruyabileceğimize duyduğumuz inanç tozpembe rüyadan başka bir şey olmayacaktır. Bu dijital dünyada mahremiyeti korumak imkânsızdır ancak başka bir dijital dünya kurabilirsek, sokaklarını, caddelerini, evlerini biz inşa edersek ancak o zaman mahremiyeti konuşmak anlamlı olacaktır.

DAĞILDIK EY HALKIM, ODAKLAN BİRAZ

Bir nesneye, gökyüzüne, ağaca, karşımızdaki insanın yüzüne, ortamda konuşulan konulara ne kadar ilgili duysak da aslında hiçbirine odaklı değiliz. Zihnimizin içinden saniyede geçen onlarca düşünce bir yana, artık dikkatimizi kendisine çeken, etrafımızdan bizi koparan birçok yeni nesil dijital teknolojik cihazla karşı karşıyayız.

Dijital teknolojiler hayatımızda daha fazla yer kaplamaya başladıkça tüm dikkatimizi üzerine çekmek için de elinden geleni yapıyor. Çünkü akıllı cihazların içinde yüklü olan uygulamaların her birinin ekonomik kazancı, kullanıcıların dikkat süreleriyle doğru orantılı. Her geçen gün bir yenisi daha eklenen uygulamalarla birlikte artan rekabette her şirket, kullanıcısının sistemde daha fazla kalması için elinden geleni yaparak diğer uygulamalara müşteri/kullanıcı kaptırmamak için çaba gösteriyor. Bu kavga da doğal olarak biz kullanıcıların tüm dikkatini akıllı cihazlara yöneltmesinin yanında gerçekten kopmamıza, etrafımızda olup bitene kayıtsız kalmamıza sebep oluyor.

Yıllar önce, internette dolaşırken bir sitede geçirdiğimiz süre 12 dakikaya denk gelirken, günümüzde bu sürenin 5 saniyenin altına düştüğü söyleniyor. Bir şeyleri anlamak, izlemek, öğrenmek için ilk beş saniyede dikkatimizi oraya vermemiz, ilgimizi çekerse devam etmemiz son yıllarda edindiğimiz en büyük davranış pratiği. Dijital dünyada edindiğimiz bu yeni davranış kalıbı elbette gündelik hayatımıza da yansıyor ve

sürekli dikkati dağınık, odaklanma problemi yaşayan insanlara dönüşüyoruz.

Bugün bizlerden her ne kadar aynı anda birden çok işi yapabilme yeteneğine sahip varlıklar olarak bahsedilse de aslında her yere dağılan dikkatimiz, bir işi yaparken aynı anda başka şeylere de dikkatimizi paylaştırmamız, sanıldığı gibi faydadan çok zarara sebep oluyor. Ders çalışırken gözümüz akıllı telefonumuzun üzerinde yanan parlak kırmızı/mavi/yeşil ışıktaki, bir şeyler izlerken aklımızın bir kısmı yan sekmede akan tweetlerde, birkaç sayfa okumak için başına geçtiğimiz kitapta cümleler akarken zihnimiz Instagram'ın keşfet kısmına düşen yeni komik videolarda. Bu ikilem arasında hiçbir işimizi başından sonuna tamamlayamıyor, emek verdikten sonra erişilen tatmin duygusunu yaşayamıyoruz.

Bilişim teknolojisi alanında çalışan mühendislerin en büyük hayali, bilginin parmak ucumuza geleceği günlerin gerçek olmasıydı. Yaşadığımız bugünlerde bu hayal gerçek oldu ancak elde ettiğimiz kazanımlar, kayıplarımız karşısında çok da kazanım gibi durmuyor. Toplumlar bir şeyleri kaçırma korkusundan mustarip, sahte titreşim sendromuyla yaşamaya başlamış durumda ve hemen hepimiz dikkat dağınıklığı, kaygı bozukluğu ve stres ekseninde yaşıyoruz.

Bugün, hayatımızın merkezinde yer alan dijital teknoloji uygulamaları ve platformlar, kullanıcılarının dikkatini daha fazla çekebilmek için sürekli yeni güncellemeleri gündemine alıyor. 2009'dan itibaren her geçen gün yenisi çıkan dijital platformlar; kısa süreli videolar, kısa metinler ve ilgi çekebilecek diğer önerileriyle dikkatimiz üzerinde bir iktidar kurulumasını sağlıyor.

Artık hayatımızda olmayan ama bir zamanların fenomen uygulaması Vine, 7 saniyelik videolarla kısa sürede eğlence vadeden bir yapı sunuyordu. Ardından TikTok, Instagram Reels gibi kısa video uygulamaları büyük kullanıcı sayısına ulaşarak

dikkati kısa süreli ama sürekli elde tutarak piyasa payını büyüttü. Görece uzun videoların paylaşıldığı YouTube ise reklam algoritması ile izleme alışkanlıklarımız üzerinden, karşımıza seveceğimizi düşündüğü videoları çıkartarak bizi sistemde tutacak yapılar geliştirdi. Bugün film izleme platformları da izleme pratiklerini, sevdiğimiz türleri göz önünde bulundurarak kişiselleştirilmiş akışlar oluşturup bizi platformlarda tutmaya çalışmakta. Özellikle Netflix, dizilerinin bölümleri biterken bir sonraki bölüme geçme ikonunu geliştirmesi sayesinde kullanıcıların uzun süre sistemde kalmasını sağlayarak ciddi ekonomik gelir elde etti. Bu özellik sayesinde bir sonraki bölümde ne olacak merakını giderme güdümüz devreye giriyor ve dizinin başından saatlerce kalkmadan izlemek zorunda hissediyoruz kendimizi. Ve çok kıt olan dikkatimiz platform içerisinde kalarak büyük bir ekonominin yaratılmasını sağlıyor.

Dijital uygulamalar dikkatimizin dağılmasını ve oradan uzaklaşmamızı engellemek için dilediğimiz zaman başka bir videoya/sese/metne geçmemizi sağlayarak bir şekilde ilğimizi çekecek içerikleri bize sunarak bizim o platformlarda uzun süre vakit geçirmemizi sağlamaya çalışıyor. Bu alışkanlık her istediğimizi istediğimiz zaman değiştiremediğimiz gerçek hayatta işlerimizin sarpa sarmasına ve ciddi manada sıkıldığımız günler geçirmemize sebebiyet veriyor. Bu sıkıcılıktan kurtulmak için tekrar bu platformlara giriyoruz ve böylece kısır döngü içerisinde zamanımızı, dikkat ekonomisi içinde büyüyen şirketlere harcıyoruz.

Bugün hemen hepimizin en büyük şikâyeti odaklanamamak, uzun saatler boyunca bir iş üzerinde çalışmamak, çabuk canımızın sıkılması, her şeyin dikkatimizi dağıtması, yapılabilecek daha eğlenceli işleri kaçırdığımız hissi olarak öne çıkıyor. Bunu çözmek için de akıllı telefonlarda yer alan odaklanma uygulamalarını kullanmaya başlıyoruz. Yarım saat elimize akıllı telefon almamak için bizi belli oyunlara ve ödüllere teşvik

eden bu uygulamalar sayesinde dikkatimizi yaptığımız işe vermeye çalışıyoruz. Bir işe dikkatimizi tam olarak verebilmek birkaç on yıl öncesine kadar en doğal yetilerimizden biriyken artık bu yetimizi kullanabilmek için araçlara ihtiyaç duyuyor olmamız, düşünülmesi gereken bir konu olarak önümüzde duruyor.

Her şeyin temel noktası olarak insan, dijital teknolojileri de belirliyor. İnsanların güdöleri, arzuları, kısıtlılıkları yeni nesil ekonomi modelleri tarafından kullanılıyor. İnsanın en kıt ve değerli kaynağı olan zaman ve dikkat yeteneğı, yeni nesil dijital teknolojilerin yeni istila sahası. Oysa dağlara bakmak, gökyüzünü seyretmek, çevrede olan biteni izlemek, insanlara dikkat kesilmek, masa başında bizi geliştirecek çalışmalara daha fazla odaklanmak gerekiyor. Odaklanmak için de dağılan dikkatimizi toplamak, en önemlisi dikkatin önemini yeniden kavrayıp bizim en büyük hazinemiz olan ve yaratılıştan beri bizimle bulunan bu temel yetimize yeniden eğilmek zorundayız. Yoksa hem mutsuz hem de dikkatsiz insanlar olarak hayatımızı harcayıp hikâyemizin hazin sonunu görmemiz işten bile değil.

HATIRLANMA ARZUSUYLA DOLU DÜNYADA UNUTULMA HAKKI

Telefonumuzu elimize alıyoruz. Öncelikli arzumuz, o an nasıl göründüğümüze dair bilgi sahibi olmak. Ancak içimizden bir ses, ışığın çok iyi olduğunu, kamera açısında çok güzel durduğumuzu ve şimdiye kadar hiç sahip olmadığımız kadar güzel bir fotoğrafa birazdan sahip olabileceğimizi söylüyor. Arka arkaya fotoğraflar çekiniyoruz. Ardından çektiğimiz fotoğraflardan hangisinin güzeller içinden en güzeli olduğunu seçmek için galeride gezinmeye başlıyoruz. En iyisi olduğunu düşündüğümüz fotoğrafı seçip, neden daha da iyi olmasın ki diye kendimizi yüreklendirerek fotoğraf düzenleme uygulamalarından bir tanesine fotoğrafı atıyoruz. Birkaç düzenlemeden sonra şimdiye kadar sahip olmadığımız, gelecekte sahip olacaklarımız arasındaysa iyi denilebilecek güzellikte bir fotoğrafa sahip olduğumuz konusunda içimiz ferahlıyor. Bu güzel fotoğrafı neden sadece ben görüyorum, sorusu aklımıza geliyor sonra. Ne de olsa insanlar hem o anki güzelliğimizi görmeli hem de hâlâ hayatta ve orada olduğumuzu fark etmeli. Hemen sosyal ağlardan birkaç tanesinde güzel cümlelerle fotoğrafımızı paylaşıyoruz. Hem en iyi fotoğrafa hem de var olduğumuzu kanıtlamaya yetecek bir içeriğe sahip olduğumuzu düşünerek ferahlıyoruz.

Dijital dünya görseller üzerinden kendisini inşa eden bir dünya ve insanlık hiç olmadığı kadar çok fotoğraf çekiyor. Fotoğraf artık sadece ânı yakalamak için değil bizim varlığımızı

kanıtlayacak bir araç olarak da hayatımızda önem kazanmış durumda. Sosyal ağlarda ne kadar görünürsek varlığımızı o kadar fark etme eğilimindeyiz. Ancak sürekli “var oluş” kaydı altına aldığımız hayatlarımız bir süre sonra yaşanır olmaktan çıkarak sürekli bir onay ve tasdiklenme ihtiyacı döngüsüne girerek yaşanmaz bir hâl alıyor.

Bugün hemen herkes kendi arzusu ile ya da arzusu dışında, dijital dünyanın içerisinde varlığını tasdik edecek araçlara ihtiyaç duyuyor. Bir beden sahibi olmamız, sokaklarda hayata karışmamız, sevdiğimizle yüz yüze vakit geçirmemiz bizleri tatmin etmiyor. Tatmin etmemekten de öte eğer varlığımızı kanıtlayacak bir şeyler yapmazsak yaşamadığımızı, hissetmediğimizi, güzel anlar, anılar biriktirmedığımızı, bizim dışımızda akan ve bizim kaçırdığımız bir akış olduğunu çok sık düşünüyoruz. Bunun önüne geçmek için de ağlara dâhil olmak, akıntıya girmek için sosyal medyada yer edinmek istiyoruz.

Bloglar, sosyal ağlar, video platformları, haber sitelerinin yorum köşeleri, varlığını dijital evrene kazımak isteyen bizlerin izleriyle dolu. Bugün hiç kimse, dijital ağsız bir yaşamı, bu ağlara bir nokta dahi olsa iz bırakmadan geçip gitme durumunu kabul edemiyor. Her birimiz taşa yazılan yazılar, yeryüzüne bırakılan herhangi bir iz gibi dijital ağa izimizi bırakmak ve bunun diğer izlerden daha uzun süre orada kalması arzusundayız. Peki, görünmenin bu kadar sıradan ve önemli bir hâle geldiği günümüzde, görünmeden ya da unutularak başka bir hayat yaşamamız mümkün mü?

Bugün herhangi bir iş görüşmesine gittiğinizde, tanımadığınız bir ortama girdiğinizde, insanlarla sohbet ettiğinizde konu bir şekilde dijital medyadaki içeriklere geliyor ve hemen herkesin bildiği o içeriği siz de biliyorsunuz. Bu bazen küçük bir çocuğun videosu, bazen bir adamın/kadının rezil olduğu anlara dair video ya da viral olmuş bir tweet olabiliyor. Hatta kimi zaman kendi yaptığınız paylaşımın bir şekilde bir

yerlerde gündem olduğunu görebiliyorsunuz. Bu ilk başlarda eğlenceli, komik hatta kendi içeriğinizin öne çıktığını düşünürsek onur verici olabilir. Ancak bazı zamanlarda bu durum sizin için bir felakete de sebep olabiliyor.

Sosyal ağlar şimdinin içerikleriyle doludur ve şimdi, geçecek bir andan başka bir şey değildir. İnsan, zaman, anlam değişir. Bu değişim yavaştır ama her şeyi geri dönülmesi zor bir hâlde değiştirir. Üç yıl sonra şimdiki ânınızla göz göze geldiğinizde kendinizi tanıyamayacak kadar değişmiş bir hâlde bulursunuz. Bugün güldüğünüz şeyler çok değil bir iki hafta sonra aşırı saçma gelmeye başlayabilir. Bugün size doğru gelen bir düşünce yarın koşarak uzaklaşmak isteyeceğiniz ve hiçbir şekilde yan yana anılmak istemeyeceğiniz bir düşünce hâline gelebilir. Ancak dijital dünyaya bıraktığımız izler hiç kaybolmaz ve ummadığınız bir anda karşınıza çıkabilir. Bu durumdan kurtulmak kolay kolay mümkün değildir.

Sosyal ağlar hayatımıza girdiğinde fazlasıyla masumdu. Ancak gün geçtikçe masumiyet yerini aşinalığa ve bir yerden sonra da zalimliğe bırakmaya başladı. Bir zamanlar attığımız tweetler, paylaştığımız görseller gerçek hayatta karşımıza çıkmaya ve hatta bizler için hayatı yaşanmaz bir hâle getirmeye başladı. Çoğu iş görüşmesinde hayaline ulaşmak üzereyken attığı tweetler yüzünden kaybedenleri, yıllar önce paylaştığı bir videonun tekrar dolaşıma girmesiyle utanan ve bu utançla kendisini toplumdan soyutlayan insanları görmeye başladık. Kimi zaman da umursamadığımız ve bizim hakkımızda çıkan yalan/sahte haberler hayatımızı bir cehenneme çevirmeye başladı. Bir gün herkesin gündeminde olmak isteyen insanlar, bir anda unutulmak ve dijital medyada hiç yer almamak istediğini bile söyler hâle geldi. Aslında görünme arzusu bir zaman sonra yerini unutulma hakkı taleplerine bıraktı.

Unutulma hakkı, dijital medya içerisinde henüz on yıllık bir talep ve hak. Ve dijital medyada hakkında bilgiler olan

kişilerin, daha yüksek bir fayda olmadığı takdirde, kendileriyle ilgili bilgileri ilgili şirket, medya ve siteden kaldırtmasına olanak tanıyan bir hak olarak karşımıza çıkıyor. Özellikle Avrupa'da birçok insanın, kendisiyle ilgili içeriklerin kaldırılmasını istemeleri nedeniyle dijital mecralarda yer alan ve artık onların kontrolünden çıkmış içeriklerin bir daha görüntülenmemesini sağlamak amacı güden unutulma hakkı son yıllarda fazlaca başvurulmuş bir yasal hak olarak karşımızda.

Yeni doğan bebeklerin, komik ama ileride kişiyi utandıracak videoların, anlık olarak doğan neşe/öfke/pişmanlık/itiraz gibi duygu ve düşüncelerin her biri, dijital denize bırakılmış ve herkesin görebileceği mektuplar olarak kendisine yol buluyor. Ancak gün geliyor hiç de uygun olmayan bir ortamda tekrar bizleri buluyor. Unutulma hakkını kullanmak gibi bir şansımız var ancak belki de sorulması gereken en temel soru, var olduğumuzu hissetmek ve bir başkasına kanıtlamak için her ânımızla dijital medyada olmalı mıyız? Belki de hikâyenin gözümüzün önünde, -her ne kadar eski albenisi olmasa da- varlığını hiç yitirmeyecek ve bizi bekleyen sokaklarda olduğunun bir kere daha fark etmemiz gerekmektedir.

DİKENSİZ BAHÇELERDE ÇİÇEK SAHİBİ OLMAK

Bugün, başımızı nereye çevirsek hangi sohbete kulak misafiri olsak kiminle konuşsak herkesin tek hayalinin kısa yoldan uzun mesafe katetmek, kolay yoldan zor olanı başarmak, dikenlere takılmadan güllere sahip olmak olduğunu görüyoruz. Okuduklarımıza, yaşadıklarımıza, izlediklerimize ve dinlediklerimize uymayan bu hayallerin dijital dünyanın sahte vaatlerinden biri olan hemen her şeye şimdi ulaşma hülyasından, herkes köşesini kaptı ortada bir tek ben kaldım hissinden kaçış planından kaynaklı olduğu bir gerçek.

Sanal dünyanın caddelerinde rast geldiğimiz insan hikâyelerinde ilk gözümüze çarpan şey doğru yatırımı yapan, sanal dünyanın ana caddelerinde kendisine yer bulan, doğru kişilerle bağlantı kuran kişilerin başarıları oluyor. Bu hikâyelerdeki insanları gördüğümüzde kendimizi geç kalmış, hayatı ıskalamış, bir an önce bir yerlere yetişmek için acele etmesi gereken kişiler olarak algılıyoruz. Ancak sanal dünyanın kolay kazanan, çok tanınan, her adımda beş adım ilerleyen insanların hikâyelerinde bir sahtelik olduğunu, gül bahçesinde yürümek istiyorsak elbette bir yerlerimizin kanaması gerektiği, herkesin zamanının kendine has olduğunu ve aslında kimsenin bir şey kaybetmediği gerçeğini unutuyoruz.

Dijital teknolojiler ilerledikçe karşımıza yeni kavramlar, araçlar, fırsatlar ve tehditler çıkıyor. 2008 yılında hayatımıza giren Blockchain tabanlı kripto paralar mevcut sistemi

dönüştürme potansiyeli olan, gündelik hayatta birçok işlemi kolaylaştırma imkânı olan ve en önemlisi de dijital dünyayı herkese açık olarak kayıt altında tutan şeffaf bir sanal dünya deneyimi sunma ihtimali olan bir teknoloji. Bunun yanında, sistemin sürdürülmesi için madencilere ödül olarak jetonların verilmesi, bu jetonların borsalarda alınıp satılması imkânıyla birlikte de dijital bir ekonomi yaratarak yeni bir ödeme ve satın alma aracı olarak dijital jetonları hayatımıza sokan bir yapı. Bu, işin biraz teknik kısmı. Bu yeni teknolojiyle birlikte ortaya çıkan ekonomik varlığa ulaşmak herkesin hayali. Özellikle ilk Blockchain tabanlı ödeme ve transfer sistemi olan Bitcoin'in kısa sürede çok fazla değer kazanmasıyla birlikte hemen herkes sanal dünyanın vaadi olan kısa yoldan hemen hedefe varma ihtimaline inanmaya başladı.

Long ve Short Arasında Kaybolan Hikâyemiz

Bitcoin'in aşırı değer kazanması ve hemen herkese kısa yoldan milyoner olma hayali sunmasıyla birlikte kripto para borsaları hızlica arttı. Bu borsalarda işlem yapanların sayısı her geçen gün fazlalaştıkça zengin olanların hikâyesi de bir efsane olarak dilden dile, kulaktan kulağa aktarılmaya başlandı. Dijital dünya sakinlerinde görülen en yaygın hastalık olan her şeye geç kalmış, bir şeyleri kaçırmış olma hissi, borsalara rağbeti daha da arttırdı. Bitcoin'den sonra ortaya çıkan Altcoinler, yeni yeni popülerleşen ve zengin olma ihtimalini en çok yükselteceği düşünülen Shitcoinlerle birlikte, borsa yatırımcısı olanları sanal dünyanın köşebaşlarında görmek daha da kolaylaştı.

Aslında herkesin çok temel ve makul bir hayali vardı: Zaten gittikçe zorlaşan dünyada biraz olsun serinlemek, az bir birikimle çok fazlaya erişmek, gelecekte daha rahat bir hayat sürmek. Bunu sağlayabilmek için borsalarda değer gören kripto varlıkları alıp satan insanlar, 1 birim olan parasını 10 birimmiş gibi kullanmak için kaldıraçlı işlemler yapmaya

başladı. Kazanırken 10 kat kazanmak mümkündü. Yani öyle anlatılıyordu. Ayrıca long işlem olarak adlandırılan kripto varlığının düşeceği öngörüsüyle ya da short işlem olarak bilinen kripto varlığın yükseleceği inancıyla yatırım yapmaya da başlandı. Çocuklukta eğlenerek bindiğimiz tahterevallinin yerini alan kaldıraçla birlikte, short ve long pozisyonlar arasında gidip gelmeye başladı insanlar. Kaldıraçlı işlemler nedeniyle kazandığından çoğunu hatta küçük birikimini bile kaybetmeler oyunun heyecanı ve bir şekilde şansın, deneyimin ve elbette bilginin yardımına duyduğu inançla oyun alanından ayrılmayı reddetmeye başladılar.

Çünkü vaat çok net bir şekilde karşımızda duruyordu, bir kulaç daha atsak ereceğimiz karayı görüyorduk. Bir adım sonra Meksika sınırını geçmek üzereydik, atacağımız son taş on kuşu birden bize getirecekti. Biliyorduk, zira bunu yapan milyonlar olduğuna dair hikâyeler duyuyorduk. Kestirme yol önümüzde duruyor ve bizi bekliyordu. Sadece borsada doğru zamanda hazır bulunup satış ya da alış emrini fırsatın en yoğun olduğu anda verebilirdik. Mümkündü. Bu o kadar mümkündü ki dersleri dinlemek, yapmamız gereken işleri yapmak, ilerlemek yerine durup bir köşede borsayı seyretmeyi, geleceğe dair hayallerin içine dalmaktansa kısa yoldan gitme ihtimalini herkesten önce değerlendirmeyi tercih ettik. Ya sonra?

Güzel İhtimaller Acı Gerçekler

Dünya tarihi, günü kurtaranların çok olduğu ama sadece yarın için mücadele edenlerin hikâyelerinin kayda geçtiği bir defter. İlk günden bugüne insanlık kolaya kaçıp zor tarafından mağlup olanların trajikomik hikâyelerini dinliyor. Eski çağlarda bakırı altına çevirme hayali kuran insanlık bugün açığa satışlar ve kaldıraçlı işlemlerle elindeki bozuklukları tümletmenin peşinde. Ama kaçırdığı bir şey var ki o da hiçbir yolun kestirme olmadığı, kimsenin kolay yoldan zirveye

tırmanamadığı ve en önemlisi de başarıya dair anlatılan o ef-sanevi hikâyelerin insanı sandığı gibi başarıya, mutluluğa ve ferahlığa ulaştırmadığı.

Kripto para borsalarının geleceği ne kadar değiştireceği bilinmese de Blockchain'in gelecekte büyük dönüşümler başlatması muhtemel. Kendi kısa hikâyemizde arzu ettiğimiz kınılmayı yaşamamızı ise kripto paraların sağlamayacağı bir gerçek. Gerçek, çünkü hayatta kınılmaların yaşanması, hayatın zorlanması, yollarının aşındırılması, çaba gerektiren hayaller için uykusuz kalınması, kısaca bir hikâyeye sahibi olunabilmesi için yola çıkılması gerekiyor. Hikâyeye yazmak için kalem ve defterlerin sonuna kadar kullanılması, ellerin ağrması ve hikâyeyi büyüten, zenginleştiren, çoğaltan birçok âna ve insana dokunulması gerekiyor.

Blockchain teknolojisinin dünyanın ve bizim kaderimizi değiştirmesi için borsaların iniş çıkışlarına, açığa satış işlemlerinin sonucunun bizi heyecanlandırmasına, biri on gibi gösteren “var olmayanlar” üzerinden hayal kurmaya ihtiyacımız yok. İhtiyacımız olan şey, şifreleme sistemlerinin işleme mantığını öğrenip uykularımızı kaçırın long ve short işlemlerin yerine Blockchain temelli teknolojik araçların kısa ve uzun süreli performansındaki stabiliteyi yakalamak.

Satoshi Nakamoto ve onun bize armağanı olan Bitcoin'in hikâyesinin nerede başlayıp nerede biteceğini hiçbir zaman öğrenemeyebiliriz ama dikenleri tarafından yaralansak da kendi gül bahçemizi oluşturup gerçek bir hikâyeye yazabiliriz.

Bir Shitcoin'in doğada kaç yılda değer kazanacağını bilmiyoruz ama insanın dik yokuştaki hikâyesini nelerin anlamlı kılacağını biliyoruz. Çünkü insana ancak çalıştığının karşılığı vardır.

MAKİNELERİN ÇAĞINDA HAYAL KURMAK

Yeryüzü, üzerine kurulmamış hayalin kalmadığı, hemen her insanın hayalleriyle şekil almış bir oyun hamuru. İnsan önce kendi yakın çevresini değiştirmekle yola koyulup sonra sınırlarını aşarak, çevresi, kenti, ülkesi ve hatta evreni için hayaller kurup kurduğu hayalleri kendine yol eyleyip o yolla daha önce keşfedilmemiş alanlar keşfederek ya da herkesin gördüğü şeylerin farklı şekillerde görülmesini sağlayarak medeniyeti var ediyor. İhtiyaçlar, istekler, arzular, can sıkıntısı ve daha nicesi tarım devriminden dijital dönüşüme dünyayı değiştirmeye ve insanı yeni hayaller kurmaya itiyor. Hayal, ham maddesi kelimeler olan, insan zihnine yüklenmiş en değerli yetilerden biri. Zira evrende insan dışında hayal kuran bir canlı yok. Çünkü insan kelimelere sahip. Eşyanın bilgisi, sözlerin gücü yalnız insanda. Hâl böyle olunca da insan yeni kelimelerle yeni hayal evrenleri açıyor ve o hayal evrenleri bir süre sonra insanlığın ortak düşü hâline geliyor.

Bugün bizim gerçeğimiz olan ileri teknoloji aletler, bir dönem insanlığın hayallerini süsleyen, geleceğe dair birtakım imgeler yaratmalarına sebep olan şeylerdi. Arabalar, uçaklar, yer altından giden ulaşım araçları, dev gökdelenler, uçan arabalar ve daha nicesi, bundan yüzlerce yıl evvel insanlar tarafından hayal edilen, sınırları çizilen, geleceğe gönderilen bir işaret fişegi idi. Ülkelerin ekonomik ve siyasal sistemleri, teknolojik gelişmişlikleri, toplumsal yapıları, aslında kendinden önceki dönemlerde yaşayanlar tarafından kurulan ya da ortaya atılan,

sistemleştirilen ve başkaları tarafından da zenginleştirilen düş-
lerden başkası değil. Belki de hemen herkesin, atalarının ha-
yallerini yaşıyanlar olduğunu söylemek bu açıdan anlamsız
değil.

Peki, geçmişin hayali, bugünün gerçeği olan makineler
çağında hayal kurmak hâlâ anlamlı mı? Ya da daha doğru bir
arayışla, dünya bu kadar değişmişken hâlâ hayal kurarak bir
şeyleri değiştirmek ya da makinelerin hükümranlığına rağmen
daha farklı bir gelecek inşa etmek mümkün mü?

Rüyaların Yapıldığı Maddeden Yapılma İnsan

Geleceğe dair düşlerimizde aklımıza karanlık, kasvetli,
robotlarla dolu imge silsilesinin hücum etmesi hayallerimi-
zin işgal altında olduğunun bir göstergesi olabilir. Ya da belli
toplumlara, insanlara ya da kendi gerçekliğimize dair hayaller
kurarken bize ait olmayan imgelerin hayallerimize sızması,
geleceğe dair bir hayal değil sadece inandırıldığımız birtakım
yargıları sürdürdüğümüz anlamına geliyor.

Hayal bize ait olan şahsi anlam dünyamızın, kendi kelime-
lerimizin inşa ettiği düşten bir imparatorluk olduğu müddetçe
özgür ve dönüştürücüdür. Zira hayal kelimelere dayanır, keli-
meler her insanın kendi iç dünyasında başka anlamlara gelir.
Kelimeler bir anlamda insanın izi, işareti ve değeridir. İnsan
zihni rüyalardan yapılmadır ve her rüya, gören kişiye hastır.
Yaşadığımız zamanda makineler düş görebilir mi diye soruyor
makinelerin gördüğü düşlerin bugünümüzü ve geleceğimizi
belirlediğine inanıyoruz. Peki, gerçekten makineler düş gö-
rebilir mi?

Refik Anadol'un "Rumi Dreams" başlıklı dijital sergisi bu
soruya bir cevap bulmamıza ya da bir yanıyla cevaba giden
doğru yolda ilerlememize bir aracı olabilir. Dijital sanatı ve
yapay zekâyı birleştiren serginin en temel iddiası, Mevlana'nın
ürettiği ve onun döneminde üretilen her türlü mimari, ilmî,

edebî eserin, ses ve görüntünün bir makineye öğretilerek makinenin bir rüya görmesini sağlamak ya da bir rüya gördüğünü göstererek izleyenleri bir düşe ortak etmek diyebiliriz. Müziğin ve güçlü bir görsel şölenin içerisinde sekiz dakikalık bir düş kabininde, Refik Anadol'un makinesinin gördüğü düşü, düş görmeden önce bilinçaltında yer alanları görüyor ve gösterinin son bölümünde bir düşe ortak oluyoruz. Peki, ortak olduğumuz düş kimin düşü? Bir makinenin düşü mü yoksa bir sanatçının düşü mü?

İnsan anlamak, tanımak, sınırlamak ve bilmek için soru soruyor. Sorular arttıkça cevapların da sayısı artacak gibi duruyor. Ama gerçekten öyle mi? Sorunun çokluğu cevabın da sayısını artırır mı? Düş gören kim? İnsanın düşlerinin yerine başkalarının düşleri mi gelecek? Hayal kurmak artık anlamsız mı? Ve daha nice sorudan sonra karşımıza iki nokta çıkıyor. Birincisi insanın bir özne, evrendeki her şeyin onun kullanımına sunulan bir varlık olduğu, ikincisi ise makinelerin insana dair özellikler yüklenerek merkeze getirilişi.

Önce söz vardıysa ve insanla başladıysa ve kelimeler hayalleri yaratıyorsa şayet, o zaman hayalin yalnızca insana ait olduğunu, çünkü kelimelere sahip olma gücünün sadece ona verildiğini bilmek gerekiyor. Düş görenin makineler değil makinelerin gözünden bir şeyler görmek isteyen sanatçı olduğunu, aslında düş kurma arzusunda olanın da yine sanatçı olduğunu söylemek mümkün. Dünyayı değiştiren şeyin hayal kurmak olduğunu söylemiştik. Zira hayal insanı harekete geçiren onu çeşitli araçlarla hayalindeki gerçeğin düzlemine girmek zorunda hissettiren, bunun neticesinde dönüşümü ve gelişimi mümkün kılan yegâne etkidir. Geleceğin de bir şekilde daha akıllı makineler getireceği inancıyla peki, hayallerimiz hâlâ en değerli hazinelerimiz mi?

Aslında, evet! Zira geleceğin dünyasında ihtiyaç duyulan en temel insan niteliği empati sahibi olmak, sorun çözmek ve

stresi doğru yönetme yetkinliğine sahiplik. Yani hayaller kuran, hayalinde bir diğerine de yer veren, farklı olanı tanımak için yeni kelimelere yelken açan insanlara ihtiyaç var. Dün olduğu gibi gelecekte de. Aslında fark yaratmanın ya da dünyayı iskân etmenin yolu hep aynı. Sanatçı, girişimci, mimar, fütürist, yazar her kimse karşımızdaki, ortaya koyduğu eser ya da kurguladığı evren her neyse; hayali güçlü olanların, kendi düşünüyü kuranların ve kendi kelimeleriyle bir gerçeklik inşa edenlerin hayallerini yaşamaya devam edecek insanlık.

Makinelerin çağında, makinelerle iç içe yaşamaya başlayan bizlerse makinelerin düş kurup kuramayacağını değil makineler aracılığıyla kendi düşlerimizi insanlara, kendi hayal evrenimizi başka evrenlere taşımak, aktarmak ve hatta ortak bir hayal kurmak için makinelerle nasıl iş birliği yapacağımıza odaklanmalıyız. Tıpkı Refik Anadol'un yaptığı gibi. Gördüğümüz bir makine düşü değil Refik Anadol'un, makinelerin imbiğinden geçirerek bize sunduğu sanatçının düşü.

KAPI AÇIK, ARKANI DÖN VE ÇIK

Hayat insanın kendi güvenliğini sağlamasıyla başlar. En temel ihtiyacımız her zaman için güvenlik olmuştur ve bu durum geleneksel toplumlardan modern toplumlara hiç değişmemiştir. Savaş aletleri, ordu sistemleri, kent güvenlik yapıları, kalelerin içinde korunan yaşam alanları, dağlara yerleşen insanlar ve daha nicesi insanlığın güvenlik ihtiyacının basit birer örneğidir. İnsanlık önce doğaya karşı kendisini koruma altına almaya çalışmış, devletlerin kurulmasıyla birlikte bir güvenlik yapısı olarak ordu ortaya çıkmış, kentlerin insan yapısı heterojenleştikçe kent içi güvenlik organizasyonları kurulmuş, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte değişen saldırı gereçlerine uygun olarak savunma sistemleri hayatımıza girmiştir.

Dünya dönüştükçe güvenliği sağlayacak araçlar değişse de güvenlik ihtiyacı hep sabit kalır. Bugün dijitalleşen ve birçok şeyi makinaların yaptığı dünyamızda da güvenlik ihtiyacı hemen her şeyin gelişme yönünü belirler. Çünkü araçlar dijitalleşse de amaç hep aynıdır: Güvenlik. Bu yüzden insanı üç kelimeyle anlatmak istesek kullanmamız gereken kelime her zaman güvenlik olarak karşımıza çıkacaktır. Amerikalı akademisyen ve psikolog Abraham Harold Maslow insanın fizyolojisini açıklamak için oluşturduğu ihtiyaç hiyerarşisinde, karnını doyurup bir mesken edinen insanın ilk olarak güvenliğini sağlama çabasına girdiğini söyler. Sağlıklı bir şekilde hayatta var olan insan güvenliğini sağladıktan sonra ilişki kurmaya başlar. Çünkü hem eşi olacak kişiyle hem ait olacağı

klanla hem de doğayla kuracağı ilişki için öncelikle kendisini güvende hissetmelidir.

Bugün bizler dijital dünyanın sokaklarında gezinirken farklı bir gerçeklik içinde yaşadığımız algısına kapılarak gerçek hayatta dikkat ettiğimiz birçok güvenlik pratiğini dijital dünyanın caddelerinde, sokaklarında ve mekânlarında göz ardı edebiliyor, tabiri caizse kendi dijital evimizin kapısını kilitlemeden çıkıyor, dolaştığımız mekânlarda belli mahrem sınırlarımızı ortadan kaldırarak yabancılarla iletişime geçebiliyoruz. Oysa dijitalliğin en zayıf noktası veri mahremiyetinden, kişisel güvenlik zaafından ve siber güç kalkanından oluşuyor. Bireysel zafiyetler dijital evrenimizi yaşanmaz kılarken, devletlerin zafiyetleri de hayatı yaşanması zor hâle getirebiliyor. Burada oturup kendi dijital evrenimizin güvenliğini yeniden düşünmemiz ve dijital dünyanın sokaklarını adımlarken geride bıraktığımız güvenlik zafiyetlerini gözden geçirmemiz gerekiyor.

Hepimiz hemen her dijital platforma belli şifrelerle kaydoluyoruz. Genelde şifre belirlerken aklımızda kalması için basit şeyleri tercih ediyor ve hatta bu tercihlerimizi her sitede tekrar tekrar uyguluyoruz. Bugün en büyük suçlar hâline gelmeye başlayan dijital suçların kolayca gerçekleşmesinin en büyük sebebi, şifrelerimizin internette de yer alan bilgilerimizden yola çıkılarak oluşturulan basit şifreler olması ya da kolay hatırlamak için basit sayısal değerleri kullanıyor olmamız. Dijital dünyada alt edilmesi kolay engellerle tehlikelere karşı açık kapılar bırakıyoruz. Nasıl ki gece yatmadan kendi apartman dairemizin kapısını üç kere kilitliyorsak dijital dünyadaki sosyal ağ hesaplarımızı da en az üç kere kilitlemek gibi basit ama etkili yöntemlerle güçlendirmemiz gerekiyor.

Dijital dünya ardımızda bıraktığımız izlerin silinmezliğiyle güç kazanarak büyüyor. İnternet ortamında attığımız her adım ardımızda, izleri okumayı bilenlerin gidebileceği yollar bırakıyor. Burada önemli olan attığımız adımların kolay takip

edilmesini önlemek, girdiğimiz mekânların kapılarını arkamızdan güvenli bir şekilde kilitlemek ve elbette içeride yaptığımız alışveriş/paylaşım/etkileşim hareketlerini kolay anlaşılır olmaksızın çıkartıp onlar üzerindeki öngörülebilirliği en aza indirmek.

Peki, bunu nasıl yapacağız? Aslında dijital dünyanın güvenlik davranışları gerçek hayatın güvenlik davranışlarına çok benziyor. Nasıl ki gerçek hayatta karanlık, تنها ve tekinsiz sokaklardan gitmeyi tercih etmiyorsak dijital dünyada da güvenli olduğu konusunda kuşkularımız olan alanlardan uzak durmamız gerekiyor. Kişisel bilgilerimizi nasıl ki herkese açık bir şekilde dile getirmiyorsak dijital profillerimizde de adres, kimlik, telefon gibi bilgilerimizi herkese açık hâlde paylaşmamak önemli. Bununla birlikte nasıl ki sokakta bir durakta beklerken bize merhaba deyip sohbet başlamak isteyen insanlarla sınırlı iletişim kuruyor bizimle paylaşmak istediği şeyleri almak hususunda temkinli davranıyorsak dijital dünyada da kimliği konusunda emin olmadığımız kişilerden gelen mesajların içeriğine girmemeli, herhangi bir kazanç vaadi olan sözlerle kanmamalıyız. Yine aynı şekilde gerçek hayatta tüketeceğimiz şeylerin güvenli, sağlıklı olup olmadığına nasıl dikkat ediyorsak dijital dünyada da kaynağı belirsiz uygulamalardan uzak durmamız gerekiyor. Zira her uygulama kendi amaçları için verilerimizi kullanmaya hazır bir hâlde beklemekte. Güvenli olmayan, kaynağı belirsiz linklerden indirmeler yapmak ve popüler olduğu için kullanım izninde neler talep ettiğine bakmadığımız her uygulama bizim sanal güvenliğimizi tehdit edecektir. Bir ürün alırken nasıl ki sahip olduğu sertifikalara bakıyorsak vakit geçirdiğimiz Web sitelerinin de kabul görmüş güvenlik sertifikalarına sahip olup olmadığına dikkat etmemiz gerekiyor.

Dijital dünyada varlık gösterirken aslında gerçeğin dışında bir varlığa sahip olmadığımızı, dijital mecrada da olsak kendi gerçekliğimizle orada olduğumuzu her zaman hatırlamamız

elzem. Zira dijital dünya bizden ayrı bir varlık oluşturmuyor. Sadece somut varlığımızı veriler aracılığıyla ifade etmemizi sağlıyor ve bir mecra olarak dijital ekranlarda bize kendimizi gösteriyor. Dijital dünyada gördüğümüz kendi benliğimiz, aynaların bize sunduğundan farklı olarak ruhlarımızın/zaaflarımızın/arzularımızın da aksini bize gösterebiliyor. Hâl böyleyken dijital dünyadaki varlığımız için daha çok özen göstermemiz, gizliliğe ve güvenliğe daha çok önem vermemiz gerekiyor. Bunu yapmazsak bir anda kendimizi dolandırılırken, şantaja maruz kalırken, tehditlerle uğraşırken daha da önemlisi can güvenliğimiz konusunda ciddi riskleri bertaraf etmeye çalışırken bulabiliriz.

Dijital dünyanın kapıları sonuna kadar açık ama kapıdan giren herkesin tüm bilgileri kapıda bekleyen danışmada kalıyor. Ve eğer bizler girdiğimiz kapıları arkamızdan güzelce kapatmaz ilerlediğimiz alanlarda bizi izleyen kameralara dikkat etmezsek sanal varlıklarımız ve buna bağlı olarak da gerçekliğimiz ciddi bir tehlikenin içine düşecektir.

Güvenlik, ilk insandan bugüne hepimizin ortak meselesi. Konu dijital dünya bile olsa...

GERÇEKTEN KAÇIP SANALA KOŞAN İNSANIN TRAJİKOMİK HİKÂYESİ

İnsan, her zaman gerçeğin yükünden kaçan bir varlık olarak dünya hafızasına kazınmıştır. Çünkü gerçekle yüzleşmek zordur ve insanın kemiklerini kıracak kadar ağır bir yüküdür. Hz. Âdem ve eşinden bu yana insanlık gerçek karşısında çaresizdir ve gerçeği yırtıp açmanın, açtığı yaraktan hayal ettiği sanallığa ulaşip ideal mutluluğa varmanın yollarını aramıştır hep.

İnsan, taşıması zor bir yüke talip olarak geldiği dünyada bu yükten kurtulmak için çeşitli yollara başvuruyor, çeşitli işlerle uğraşarak gerçeğin yükünden kurtulmaya çalışıyor. Eski çağlarda büyücülerin yaptıklarıyla gerçeğin ağırlığından kaçmaya çalışan insanlar, modern dönemlerde sürekli çalışarak, zihnini uyuşturarak gerçekten uzaklaşma gayretinde. Ancak gerçek her zaman sanal olanın üstündedir ve onu yıkan bir güç olarak insanlığın karşısında durmaya devam etmektedir.

Hz. Musa'nın, Firavun'un sihirbazlarıyla yaşadığı sahne gerçek ve sanal arasındaki kavganın mahiyetini ve sonucunu göstermek için önemlidir. Firavun'un sihirbazlarının yaptığı göz boyama sonucu yılan gibi gözüken ipler Hz. Musa'nın aslında çıkan yılan tarafından yutulunca sihirbazlar hemen iman ederler. Bunun sebebi, sanallığın içinde olup onun gerçek karşısındaki konumunu bilen sihirbazların, gerçeğe karşı çaresiz kalmalarından başka bir şey değildir.

Elbette, sanalı seyredenlerle sanalı inşa eden ya da onun içinde bilinçli bir şekilde varlık gösterenler arasında ciddi farklar vardır. Sanalı seyredenler her şeyiyle gerçeği görmezden gelmeye devam edebilirler, çünkü gerçek denizine düştüklerinde sanılacakları tek yılan, Firavun'un sihirbazlarının yaptıkları göz yanıltıcı oyunlardan başkası olmayacaktır.

Geçtiğimiz ay Mark Zuckerberg tarafından duyurulan “Metaverse” evreni de insanlığın gerçek olandan sanala kaçışının bir başka vechesi olarak karşımıza çıkmıştır. Burada gerçekten kaçış, hem hayatın koşuşturmacasından kaçışı hem de hakikati görmeme çabasının bir yansımasını temsil etmekte ve gerçeğin pürüzsüz bir kopyasını oluşturarak kişileri bulundukları somut mekânlardan soyut ve sınırsız bir gerçekliğe sokmayı vadetmektedir.

Zuckerberg tarafından açıklanan Metaverse evreni aslında kurmaca metinlerde ve sinemada fazlaca karşımıza çıkan bir durumdur ve bu yönüyle anlatıldığı şekliyle yeni değildir. Yeni olan şey, gerçek dünyanın içinde böyle bir evrenin on yıl içinde kurulacağı vaadidir. Elbette bu vaat şu an için sadece belli ülkeleri kapsayan bir gerçeklik olarak karşımızda durur çünkü kurulacak sanal evren, gerçek dünyanın kısıtlamalarından muaf değildir. Güçlü internet altyapıları, bu sisteme girecek donanımına sahip olma, bu evrenin gerektirdiği iktisadi güç, dünyanın küçük bir kısmı hariç hemen hiçbir yerde bulunmamaktadır.

2018 yılında *Başlat* olarak sinemalarda gösterime giren *Play* filmi, Zuckerberg tarafından tanıtılan Metaverse evreninin bir benzerini bizlere sunar ve nasıl bir dünya kurgulanabileceğini anlatır. Filmde başrol oyuncusu olan genç, bir sanal dünyaya girer, burada sanal bir kimlik ve imaj oluşturur. Oluşturduğu bu kişilikle tüm dünyadan oyuncularla ciddi bir savaşa girer. Giyilebilir teknolojiler sayesinde ise bu savaştaki tüm acıları ve duyguları deneyimleyebilmektedir. *Play* filminde

tüm gençler hemen sanal dünyaya girmektedir ve gerçeklikten tamamen kopmuş bir şekildedir. Kafalarındaki artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gözlükleriyle sokaklarda, sokakları görmeden koşturmaktadır.

Yine Yabancı Yayınları tarafından Türkçe yayımlanan ve Marie Lu tarafından kaleme alınan iki kitaplı *Wildcard* serisi de benzer bir konuyu işler. Sanal dünyada bir oyunun içine giren bir grup gencin yaşadığı macerayı anlatan romanda, gençler Metaverse benzeri bir evrende yaşarlar. Bu evrenin caddeleri, sokakları, karanlık yolları vardır. Birbirini hiç görmeden, uzak ülkelerden olmasına rağmen sanal bir dünyada buluşan bu gençler, oyun dünyasında karşılaştıkları sorunları çözmeye çabalarlar. Metaverse sunumunda anlatılanlar aslında *Başlat* filminden ya da *Wildcard* serisinin anlattığı evrenden çok da farklı değildir. Farklı olan sadece bunun gerçek dünyaya yavaş yavaş uyarlanıyor oluşudur. Bu durumda sormamız gereken sorular ciddileşmekte; gerçeği, sanalı ve hakikati yeniden yorumlamamız elzem gözükmemektedir.

Güney Koreli filozof Byung Chul-Han, *Güzeli Kurtarmak* kitabında, dijital dünyanın insanının yaralanmaktan korktuğunu, mutluluğu ve huzuru hiçbir şekilde hasar almadan kazanma arzusunda olduğunu söyler. Ancak mutluluk ve huzur zorluklarda gizlidir. İnsan ancak bir yara alırsa insandır ve bu yara insanın varoluşuna anlam katar. Dijital dünya insanının pürüzsüzlük arzusu, onu akıllı cihazların ekranlarına hapseder çünkü o ekranlar da pürüzsüzdür ve insanın hayatına izler bulaştırmadan orada yaşamasını olanaklı kılar.

Dijital dünya insanı için süreç ve emek önemsizdir. Kendi gerçekliği içinde yaşadığı hayatın neticesi olarak o, her şeyin hazır bir şekilde önünde olmasını bekler. Tarımsal üretim süreçleri onu ilgilendirmez. Onun ilgilendiği tek şey internetten sipariş ettiği meyvenin kısa bir süre içinde kapısına gelmesidir. Ya da kuryelerin yolda başına gelenlerin onun için bir anlamı

yoktur, vadedilen sürede siparişin eline ulaşması onun tek arzusudur. Zira karşısında duran pürüzsüz cam, ona her şeyin pürüzsüz ve sorunsuz olduğunu fısıldar. Dijital dünya insanının hayata bakışı hemen ve şimdidir. İlişkilerinde, alışverişlerinde, öğrenme süreçlerinde tek istediği, her şeyin hemen şimdi olmasıdır. Bu arzusunun gerçekleştiği yanılsamasını da ona sanal dünya vermektedir.

Metaverse evreniyle birlikte, sadece zihinsel olarak girdiği sanal dünyaya artık bedenlen de dâhil olacak olan dijital dünya insanı, gerçek hayatının tüm anlamsızlıklarını bu sanal evrende yok etmenin ve daha anlamlı bir yaşam kurabilmenin hayalini büyütür içinde. Çünkü o evrende elde edebileceği sanal kişilik, orada kazanacağı kripto paralar ve o parayla alacağı sanal ev, araba, dost, kıyafet vb. ile kendi hayatına anlam devşireceğini düşünmektedir. Ancak aradığı anlam, bizatihi yaşadığı ve anlamsız gördüğü hayatın tam merkezindedir. Gerçek hayatın yükünden kaçarak sığındığı sanallık ona güvenli bir liman değil karmaşık bir belirsizlik sunacaktır.

Yunus Peygamber'in, gerçek karşısında ezilerek kaçtığı kavminden sonra bindiği gemi, gemide çıkan kargaşa sonucu çektiği kısa çöp ve kendini bulduğu balığın karnı dijital dünya insanı için de geçerlidir. Tüm yükü ve zorluğuyla içinde yaşadığımız dünyadan kaçtığımızda kendimizi hep o balığın karnında bulacağımız gerçeği değişmez bir kuraldır.

Metaverse evreni on yıl sonra hayatımıza girer mi bilinmez ama bilinen bir gerçek var ki o da kurtuluşun sarp yokuşa doğru ilerlemekten ve o yokuşu büyük bir gayretle çıkmaya çalışmaktan geçtiğidir. Belki de sanal dünyalara kaçmadan evvel sarp yokuşun ne olduğunu sormamız ve sorumuza bir cevap aramamız gerekiyordur, kim bilir.

DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN DEĞİŞTİREMEYECEĞİ ŞEYLER

Teknolojinin yıkıcı dönüştürücülüğüne öncülük eden gelişmelerin, ürünlerin lansmanlarını izleyerek bitiriyoruz günlerimizi. Haber gündemlerine bomba gibi düşen ürün tanımlarının, şirket CEO'larının dünyayı kökünden değiştirecek yeni teknoloji müjdelerinin gölgesinde serinleme arzusuyla hayatlarımıza yön verirken kendimizi korkunun yakıcılığının kucağında buluyoruz. İnternet teknolojilerinin güdümünde hayatımıza giren her yenilik aşına olduğumuz her şeyi bize yabancı kılarken dur durak bilmeyen dönüşüm çarkının nerede yavaşlayacağını ya da nerede duracağını bilmeden belirsizlik kaosu içerisinde mutlu olma gayesiyle hayatımızı geçiriyoruz. Yeni medya teknolojileri hepimizi üretici konumuna getirmişken büyük veri teknolojisinin güdümünde gelişen yapay zekâ teknolojisi ile artık tekinsiz bir tedirginliğin gölgesinde yaşıyoruz. İnsansız teknolojilerin her geçen gün gelişmesine ve artık evlerimizden caddelerimize, yollarımızdan kalplerimize kadar her yeri istila etmesine şahitlik ederken gerçeği bozan sanal teknolojilerin bizi heyecanlandığı yerde makinelerin insanlığın sonunu getireceğine dair hikâyeler karşısında dehşete düşüyoruz.

Bugün gördüğümüz rüyalar atalarımızın kâbuslarında bile göremeyeceği, birisi tarafından anlatılsa o kişinin meczup olarak adlandırılmasına sebep olacak gariplikte. Bu gariplik eşyanın tabiatına uygun şekilde yavaş yavaş gelişse ve hayatımıza

girse de karşımızda duran birçok yenilik bize dair hasletleri bozuma uğratmakta, meyveye durmasını beklediğimiz emeklerimizin hazan rüzgârlarıyla kuruyuşunu izleyişimizle sona ermektedir. Bu yüzden, adına dijital dönüşüm zamanları dediğimiz bugünleri daha sağlıklı anlamak, yaşananları akliselimle değerlendirmek ve attığımız adımlarda altımızdaki zemini kaybetmeden yürümenin yolunu bulmak için dijital dönüşümün değiştiremeyeceği şeyleri anlamaya çalışmak elzemdir.

İnsan, dünyaya hep aynı şeyleri heybesine doldurarak gelir. Yürüdüğünü sandığı düz yollar aslında hep sarp yokuş doludur ve onu aşmanın yolunu arayarak, bulduğuyla ilerleyip arayışını sürdürmeye devam ederek yürüyüşünü tamamlar. Dünyaya geldiğinde ya yıkık bir duvarı vardır insanın ya da yıkık duvarları onaracak bilgisi. Ya yıkık duvarını onaracak mimarlar arar ya da zaten onun görevi yıkık duvarları onarmaktır. Ve insan, sesine ses olacak birilerini arar. Çünkü zaten yabancı olanla tanışmak kaynaşmak için buradadır. Hikâyesini yazarken başka hikâyelere ses olmak ruh vermek için de dolanır durur dünyada. Dünyaya geldikten sonra yitirdiği şeyi aramaya başlar daima. Aradığı yitiği ilimdir, hikmettir, ameldir. Kurtuluşun yolu bazen geceler boyu çalışmak çabalamak-ken çoğu zaman bir yetimin başını okşamak, düşkün olanın elini tutmak, elinde avucunda olandan karşılık beklemeden başkalarına vermektir. İnsanı insan yapan -hangi çağda olursa olsun- inşa ettiği büyük yapılardan, sayfalarca yazıdan ya da kurduğu veri mimarisinden çok inşa ettiği gönüller, uğrunda çabaladığı insanlar, hikâyesine anlam kattığı dostlarıdır.

Hangi teknik ilerlemenin gölgesinde serinliyorsa, elinde tuttuğu araç nasıl bir gelişimin ürünüyse ve onu güvende hissettiriyorsa, hedefe doğru attığı şey her ne ise aslında insanın bilmesi gereken şey, onu hedefe vardırıranın kendisi olmadığıdır. İnsan ilim öğrenirken ilmini tatbik ederken kendinden üst bir bilen olduğunu unutmamalı, günü geldiğinde ve ilmiyle

karşısındaki kitleyi susturduğunda aslında susturanın kendisinin olmadığı, kendisine verilen hakikat kırıntısının karşısındakileri suskunluğa sürüklediğinin farkında olmalıdır. Günümüzde, özellikle dijital yeni medya sayesinde her sözümüzün, ilmî birikimimizin, farklılığımızın muhatabına hızlıca ulaşmasının kolaylaştığına inanıyor bunun gerçek olduğunu düşünüyoruz. Ancak varlığımızı meşru kılacak ve bizi görünürleştirecek araçlar bazen kitli kaldığımız zindanda beklemesini uzatabilmekte, layık olduğumuzu düşündüğümüz konumdan bizi bir süre daha uzaklaştırabilmektedir. İnsan, zamanın çok yavaş aktığı kadim zamanlarda da zaman mefhumunun bulanıklaştığı dijital zamanlarda da hep acelecidir ve bu acelesi onu beklemediği, ummadığı tuzaklara düşürebilir.

İnsanı doğa karşısında güçlü kılan ve ayakta kalmasını sağlayan şey merak duyması, soru sorması, zorlukları nasıl aşacağına dair çeşitli yollar denemesidir. Nüfus arttıkça, hastalıklar yayıldıkça, ekine kıran girdikçe insan mevcut durumundan nasıl çıkıp tekrar iyi bir hâle geleceği sorusunun cevabını arar. Sorduğu sorulara verdiği her işe yarar cevap medeniyeti kurmasında insana kılavuzluk eder. Ancak soru sormak ve karşılaşılan cevap insanı ödemesi gereken bir bedelle karşı karşıya bırakır. Bedeli ödemekten kaçınan insan medeniyet kurmak bir yana kurulan medeniyetin gerisinde, ibret hikâyesi olarak anlatılan bir örneklik teşkil eder. Yeryüzünde çok az insan sorduğu soruların cevaplarının bedelini ödemeye razı gelmiş ve medeniyeti inşa etmişken insanların pek çoğu tarihin ibret vesikaları arasına adını yazdırmıştır. İnsanın diğer değişmeyecek özelliği ise şüphesiz istemesidir. Ancak insan çoğu zaman kendi iyiliğini istiyor zannederken felaketini isteyebilir. Çünkü isteklerinin gerçekleşmesi de insana bir yük yükler. Belki de taşıyamayacağını yüklenme konusunda fazlaca istekli olan insanı dünyada imtihanlara sürükleyen bu isteme hâli bireysel imtihanını da daha zorlu hâle getirebilir. Hatta çoğu zaman isteklerinin sınırsızlaşması sonucu insan hüsrana

uğramış, kendi helakını hazırlamış ve mevcut durumunu korumak şöyle dursun daha önce kâbuslarında bile yer etmeyen kötülüklerin içinde kendisini bulmuştur.

Bugün adına dijital dönüşüm dediğimiz değişim hâli, insanlık hafızası içinde daha önce karşılaşmadığımız pek çok farklı aracı, durumu karşımıza getiriyor gibi görünse de aslında insanın hikâyesinde, ihtiyaçlarında ve beklentilerinde ciddi bir dönüşüm var edememiştir. Çünkü insan, sahip olduğu teknik ilerlemişlik seviyesi her ne olursa olsun hep aynı insandır. Belki ömrü uzamıştır belki eskinin ağır hastalıklarını daha hafif atlatır hâle gelmiştir. Belki uzakları daha kısa sürede aşma kabiliyetine erişmiştir belki çok çaba harcaması gereken eylemlerini tek tıkla yapabilir güce erişmiştir. Ama her ne olursa olsun insan asla değişmemiştir.

Bugün anlamaya çalıştığımız, hakkında sayfalarca yazı yazdığımız, binlerce soru biriktirdiğimiz, sunduğu kolaylıklara hayran olurken bizi karşı karşıya bıraktığı zorlukları nasıl aşacağımızı bilmediğimiz dijital dönüşüm anlaşılması zor bir mesele olarak kendisini bize gösteriyor olabilir. Ancak belki de daha önemlisi, teknik ilerlemenin durumundan daha karmaşık ve kaotik olan ama aynı zamanda anlaması kolay, açık bir kitap gibi karşımızda duran insanı anlamak ana çabamız olmalıdır. Belki de tüm gizler, her ne olursa olsun hiç değişmeyen o büyük muammayı, “insanı” anlamaya başladığımızda çözülecektir.

GÖLGELER İÇİNDE KONFORLU BİR YÜRÜYÜŞ YA DA ZÜCCACİYE DÜKKÂNINDA BİR FİL

Hemen her işin görünen yüzünün yanında bir de koşturmacanın olduğu, zorluklarla mücadele edilen, ürün rafa gelene kadar kan, ter, gözyaşının döküldüğü, emeğin hatta emekle birlikte emek hırsızlığının da olduğu ama sadece arka planda olanların gördüğü bir aşaması vardır. Bu aşamaya bazen işin mutfağı denir bazen kamera arkası. Bir saatlik filmin kamera arkası aylar sürer, altmış sayfalık bir derginin mutfağındaysa dergiyi raflara ulaştırmak için çalışan bir ekip ve durmadan devam eden aylık süreçler vardır. Bu durum hemen her işte çok olağan olan, işin doğasında bulunan bir durumdur. Aylarca çalışılır ve rafa bir ürün çıkar. Çıkan ürünün mutluluğuyla bu süreç sil baştan yeniden başlar.

Her şeyi değiştiren dijitallik, işin ortaya çıkış süreçlerini de değiştirmiş, ürün olarak üretimler yerine rafa bizzat insanın kendisini koymaya başlamıştır. Artık ürün insanın bizzat kendisidir. Bu noktadan sonra insan hem kendisini hem de çevresindekileri kendisini yüceltecek ve rafa en güzel şekilde koyacak şekilde çalıştırmaya başlar. Gerek Youtuberlar gerek sosyal medya fenomenleri gerekse bireyin bizzat kendisi sürekli vitrinde olmak, sürekli ilgi çekmek ve rafta en çok dikkat çeken şey olmak için çabalamaya başlar. Oysa bu sürekli rafta durma arzusu zamanla insanın kendisini tüketmesine sebep olacaktır. Tükenen hem insanın ruhu olacak hem de bedeni

zamanla deęiřime uğrayacak tükenmeye mahkûm kalacaktır. Çünkü ekranda olmak bir süre sonra insanı “kusursuz ve pürüzsüz” gözükmeye zorlayacaktır. Bunu sağlamak için de insan anlattıklarında ve paylaştıklarında gerçek ya da değerli olandan ziyade dikkat çekene önem vermeye başlayacak, ilgiyi kendisinden başka yere kaptırmamaya çalışacak ama zamanla ilgiyi korumak için sadece bunların yetmeyeceğini fark edecektir. Bir zaman sonra bedeni üzerinde ciddi tıbbi deęişikliklere gidecek ve her zaman pürüzsüz olana erişmeye çabalayacaktır. Çünkü dijital dünyayla birlikte artık pürüzler sorun olarak görülmeye başlanmış, kusursuzluk ön plana çıkarılmıştır.

Dijital zamanda kamera arkası, işin mutfak kısmı da öğretici olmaktan çok tüketici olmaya başlayacaktır. Çünkü kusursuzluk çabası bir süre sonra herkesin kendinden verdiği, kimsenin inşa olmadığı ama sürekli bir enkaza dönüştüğü süreci yaratacaktır. Pürüzlü olan, insana öğretir zira pürüzlülük hâli öngörülemez. Bu öngörülemezlik hâlinin içinde büyüğü bozulmamış bir efsun vardır. Pürüzlülük hâli karmaşıklık içerisinde bir güzellik ve heyecan barındırır. Öngörülemez olan merakı sürekli diri tutacaktır. Ancak kusursuzluk tüm sınırları çizilmiş, doğaçlamanın olmadığı, hataya yer bırakmayan bir netlik içerir ve bu sınırlanmış alan bir yerden sonra insanın özgürlüğünü de elinden alır. Video oyunlarındaki açık dünya formatının bir süre sonra sıkılaşmasının sebebi günün sonunda ciddi sınırlar içinde kusursuzluğu yüceltmesidir. Dijital dünyada üretim yapmayı açık dünya simülatörlerine benzetebiliriz. Her şey çok eğlenceli ve sınırsız gelirken bir süre sonra gerçek sınırlarla yüzleşilir ve oyuna devam etmek için o sınırların kabul edilmesi gerekir. Dijital dünyanın dışında kalan üretimleri ise bizatihi dünyanın sınırsızlığına benzetebiliriz. Keşfedilecek yerlerin sınırı yoktur. Gidilebilecek yerler bir yerden sonra bitmez ve dünya kusurlu bir yerdir. Büyüleyiciliğini de bu kusurlar içerisinde gizler. Dijital dünya ise imal edilmiş

tasarlanmış bir kusursuzluk vadeder. Bu kusursuzluksa bir yerden sonra ruhu tüketen bir döngü yaratır.

Ürüne muhatap olan ve ürünün alıcısı konumundaki izleyici de bu döngüde mutlak bir kusursuzluk arayışındadır ve karşısında kusursuz bir varlık olarak gördüğü kişinin her zaman daha fazlasını ortaya koymasını bekler. Çünkü kusursuzluk bir süre sonra doyumsuzluk yaratacaktır. Bu doyumsuzluğa alışan alıcı hep daha fazlasını isteyecek ve bir yerden sonra karşısında duran üreticinin de kırılğan bir varlık olduğunu unutacaktır. Bu unutmaya hâliyle birlikte sürekli talep eden, talebine karşılık bulamayınca da olumsuz/aşağılayıcı yorumlarla üreticinin olumsuz etkilenmesine ve belki de hayatını sona erdirmesine sebep olacak süreci başlatacaktır. Dijital dünyada bir ürün olarak kendisini rafa koyan kişi ne kadar göz önündeysa izleyici konumundaki tüketici o kadar gizlidir. Anonim kimliklere sahip olan tüketici de kendi kusursuzluğunu bu anonimlik üzerine inşa eder. Çünkü bu sayede istediği hâle bürünüp kendi gerçekliğinde sorun olarak gördüklerini o kimlik üzerinden dışlayarak yeni bir kişilik inşa edebilir. Bu da bir süre sonra onun, gölgeler ardında hareket eden sınır tanımaz ve mutlak güce sahip biri olduğu yanılgısına sebep olur. Bu durumun neticesi olarak da sürekli talepte bulunan ve anonimliği sayesinde sonsuz talepte bulunma hakkını kendinde gören yeni bir insan tipi ortaya çıkmış olur. Karşısındaki kişi kırılğan yapıda olan ve her türlü olumsuzluktan etkilenecek bir insanken tüketici konumundaki kişi de züccaciye dükkânına girmiş bir fil gibidir.

Bu hâl ve durum sadece üretim süreçlerinde değil sosyal medyada yer alan her bir kullanıcı için geçerlidir artık. Tweet atan, video çeken mutlak kusursuzluğu amaçlarken bunları tüketen kişi de anonim kimliği üzerinden sonsuz talepte bulunma hakkını kendinde görmektedir. Bu döngüden çıkmayı başaramayan insan bir süre sonra hem ruhen hem bedenen

tükenmeye başlayacak bu tükenmişliği görmemek için de dijital mecraları kendisine daha fazla mesken edinerek yaşam alanını gerçek hayattan sanal dünyaya taşıyacaktır. Bu taşınma hâli huzur bulmak ve yaşam hakkını korumak için hicret eden insanlardan farklı olarak bizzat tükenmenin kalbine yapıldığı için insana bir huzur da getirmeyecektir.

Dijital dünya yarattığı efsunla birlikte geçmişin iş, üretim, paylaşım yapılarını dönüştürmekte -dönüştürdüğü hâl insanın faydasına olmasa da- efsunuyla bu durumu herkese kabul ettirmektedir. Bunun sonunda da sahtelikler için kırılğan yapılarımızla bir züccaciye dükkânına hapsedilmekte ve dükkânın ortasındaki filden zarar görmeme temennisiyle var olduğumuz alanı koruma gayretine girmektedir. Günün sonunda ne kırılan ne de kıranın suçlanamayacağı bir durum ortaya çıkmaktadır. Bu da bizleri sürekli diken üstünde, sürekli tedirgin ve sürekli tükenen insanlar hâline getirerek hayatımızı daha da zor kılmaktadır. Tüm bunlardan kurtulmanın yolu belki de tüm kusurlarımızı kabul ederek dijital dünyanın efsunlu yollarının bizi hayatın mutluluk basamaklarına ulaştırmayacağını kabullenmekten geçiyordur.

BİLGİ NE KADAR UZAĞIMIZDA?

Bilgiye ulaşmak için kadim zamanlarda aylar süren yolculuklar yapılır öğretmenin dizinin dibinde yıllar süren eğitim süreçlerinden geçilir ve en sonunda zor sınavlarla bilgiye ulaşıp ulaşılamadığına bakılırdı. Çünkü kadim zamanlarda bilgiye ulaşmak aynı zamanda bilgeliğe ulaşmanın ve hakikati görmenin, hakikati elde etmenin bir yolu demektir. Zaman değiştikçe bilgiye ulaşmanın yolları değişti ve aynı zamanda artık bilgelik de antik bir uğraş alanı olarak karşımıza çıkmaya başladı.

Eski zamanlarda bilgiye sahip olan kesim elit bir zümrede yer alan insanlardan oluşmaktaydı. Çünkü bilginin yazılı olduğu kâğıtların dilini sadece küçük bir azınlık bilmekte halkın geri kalanı kendi gündemi içerisinde kullandığı kelimelerle bilgiye ulaşacak yolları adımlamakta zorlanmaktaydı. Avrupa'da Kilise'nin uzun yıllar güçlü kalmasını sağlayan şeylerden bir tanesi de bilgiyi ellerinde tutarak sadece uygun gördükleri kişilerle paylaşmasından başkası değildi. Martin Luther'i aydınlanma ve reform hareketlerinin öncüsü yapan şey aslında yazdığı metin değildi. Zira Luther'in yazdığı metinde yer alan ilkeler çoğu kişi tarafından tartışılan ilkelerdi; bu metin dönemin kilise yapısına birçok kişi tarafından yöneltilen eleştirileri içermesi bakımından döneminde çok benzeri bulunan bir metin olarak görülüyordu. Ancak Martin Luther'in ve o dönem Hristiyan âlimlerin anlayamadığı ve değişimi var eden nokta, matbaa sayesinde metindeki bilgilerin halkın gündelik diline uygun olarak çevrilmesi hareketiydi.

Matbaa ile birlikte bilginin hızlı dolaşımının nedeni baskı sayılarının artması değildi. Aksine zaten basılı eserler yeterince hızlı kopyalanıyor okuma yazma bilenlerin elinden bir başka okuma yazma bilen eline kolayca geçiyordu. Matbaa ile dönem insanının hayatına giren şey ilk kez kendi anlayacakları dilde metinlere ulaşabiliyor olmalarıydı. Martin Luther'in 95 maddelik "Endüljansın Kuvvetine Dair Tezler" eserini dünyanın kaderini değiştiren bir aracı hâline getiren şey metnin yayımlandıktan çok kısa bir süre sonra Almanca, Fransızca ve o yıllarda halk tarafından yoğun şekilde kullanılan dillere tercüme edilmesi idi. Aslında matbaa devrimini bilginin tarihinde kırılmanın aracı yapan şey çeviri faaliyetlerini mümkün hâle getirmesi ve sokaktaki insanı da artık bir şeyleri okur, konuşur ve tartışır konuma yükseltmesi idi.

Matbaa bilgeliğin yolculuğunda yürümemiz gereken meşakkatli yolları kolaylaştırıyordu. Bilginin üretim dili Latince gibi sadece belli bir zümre tarafından okunan, konuşulan bir dil değildi artık. Yanına ülkelerin kendi dillerinde de ilim üretebilecekleri yeni bir gerçeklik inşa ediliyordu. Bu da bilgiye giden yolda yürüyeceğimiz mesafeyi daha rahat katetmemizi sağlayacaktı. Ama asla yol kısalmayacaktı. Zira bilginin üretimi için gidilmesi gereken yerler hâlâ aynı uzaklıktaydı. Sadece oraya giderken yürüyeceğimiz yolların konforu artmıştı.

Dijital dönüşümle birlikte bilgeliğe giden yolların yeniden düzenlendiğini ve hatta belki de ilk kez yolun kısalacağını deneyimliyoruz. Ya da daha doğrusu öyle olduğu söyleniyor. Ama gerçekten öyle mi? Dijitallikle birlikte bilgiye ulaşmak hiç olmadığı kadar kolaylaştı ve artık bilgi her yerde mi? Kadim olarak bilginin yükseldiği o dağ bugün terk edilmiş kimsenin gitmediği tarihî bir anlatıya mı dönüştü? Yoksa hâlâ bilgeliğin için yürümemiz gereken uzun yollar mı var?

İnternet teknolojisinin yaygınlaşmasıyla birlikte içeriğe ulaşmak hiç olmadığı kadar kolaylaştı. Özellikle internet ağ

yapılarının genişlemesi, yüksek boyutlu video ve ses dosyalarının da internet ağlarında kolayca yer bulmasıyla birlikte hemen her platform kullanıcılara içerikler sunmaya, sunduğu içeriklerle merak edilen sorulara cevaplar vermeye başladı. Bu da bilgiye erişimin bir tık uzakta olması, hemen herkesin istediği bilgiye kolayca ve hızla ulaşabilmesi gibi bir durum ortaya çıkardı.

Matbaa ile gerçekleşen bilgi dilindeki değişim internetle birlikte bilginin tek bir kanal yerine çoklu kanallarla yani video, ses ve görsellerle de üretilmesiyle yeni bir boyut kazandı. Tarihsel olarak bilginin kaynağı olan kitaplar ve hocaların yerini zamanla metinsel kısa içerikler, Youtuberlar ve podcastler aldı. Amerika merkezli arama motoru Google başta olmak üzere çeşitli arama motorları artık bizlerin ihtiyacı olan bilgileri doğru algoritmik yapılarla ihtiyacımıza uygun olarak önümüze serdikleri bir teknolojiyle karşımızda hazır bekler hâle geldi. Bugün, vücudumuzda gerçekleşen fizyolojik bir şeyin ne olduğuna, dünyanın başkentlerinde neler olup bittiğinden tarihte yaşanan büyük olaylara kadar her şeyi bir tıkla öğrenebiliyoruz. Sosyal ağlarımızda yer alan bilgi akışları saniyeler içerisinde gerçekleşen yüzlerce olayı bize haber verirken detaylı bilgi edinmek için siteler bizi hazır hâlde birkaç saniye uzağımızda bekliyor. Ama gerçekten öyle mi?

Matbaa ile yaşanan dönüşümün bir benzerini yaşamıyoruz bugün. Çünkü matbaa bilginin dolaşımını alt dillere de yayarken dijital dönüşüm bilgiyi değil içeriği ön plana çıkartıp bizleri bilgi değil malumat sahibi yapan bir yapı kurguluyor. Bugün aslında bilgi diye nitelendirdiğimiz şeyler tarihsel açıdan baktığımızda bilgidен çok bir malumat. Yani havadis. Bizlerin ilgisini çeken anlık olarak bizlere aydınlanma, heyecan, öfke benzeri duygular yaşatıp zihnimizde kalıcı etkiler üretmeyen şeyler bütünü. Bugün bir siteye girdiğimizde -dijitalin ruhu bunu zorunlu kıldığı için- öğrenmek istediğimiz konuları son

sayfalarına kadar okumuyoruz. Genellikle ilk iki paragrafıyla yetiniyoruz. Bu da bizi aslında bilgiye değil konu hakkında kısa bir ön değerlendirmeye yetinmeye itiyor. Çünkü bilginin yolu uzun olduğu kadar karmaşıktır da. Bu karmaşıklık bizlere uzun bir labirentin içinde dolaşıyormuşuz hissi verir. Tezler, antitezler ve bunlardan çıkartacağımız sonuçlar bizi bilgiye götürürken dijital dünyada sadece tezlere ulaşırız. Yani tek tarafın iddiasına. Ve o iddiayla yetinmek bizi bilgi sahibi yapmak yerine yalnızca bir iddia sahibi yapar. Oysa bilgi yolculuğuna çıkan kişi yolun sonunda iddiaların değil çeşitli bakış açılarının sahibi olur. Takip ettiğimiz Youtube kanalları, siteler, podcast içerikleri, haber kanalları bizlere sadece bir iddiayı gösterirler. Oysa bilgi yolculuğunda insan birçok iddia içerisinden çıkmanın yollarını arar. Hangi iddia doğrudur, sorusunu sorar kendine. Dijital dünyaysa bizi sorulardan uzakta cevaplarla karşı karşıya bırakır. Ancak bilgi yolculuğunda kişi bulduğu cevapları da bir iddia olarak eline almaz. Dijital dünyada elde ettiğimizi düşündüğümüz bilgiler zihinleri felce uğratan anlık içeriklerden başkası değildir.

Dijitalliğin kolaylaştırdığına inandığımız bilgiye ulaşım süreci belki de hiç olmadığı kadar zorlaşmıştır. Çünkü artık bilgi yolunun önüne malumat duvarları örülmüş ve bilgiye giden yolları arşınlayacak insanların ufku görmesi engellenmiştir. Bilgi hâlâ yüksek bir dağ tepesinde, kendisine ulaşmak isteyenlerin zorlu bir yolculuğa çıkmasını beklemektedir.

3. BÖLÜM

BÖYLE ŞEYLER YALNIZCA FİMLERDE OLUR

ROBOTLAR İNSANLAŞACAKSA CEVAP VERİLMESİ GEREKENLER

Her geçen gün yeni bir yapay zekâ temelli içerik üretme ve geliştirme robotu hayatımıza giriyor. Kimi verdiğimiz tanımlamalardan hareket ederek bize daha önce hiç var olmadığını düşündüğümüz portreler üretiyor kimi bizim görsellerimizi bir ressam gibi farklı şekillerde yeniden resmediyor. Hatta ve hatta iş o kadar ileriye gitti ki artık soru sorduğumuz yapay zekâ botu sorduğumuz sorunun detaylı açıklamasını yaparak cevabını çeşitli tezlerle destekliyor. Bu da yetmiyor yazılımcılara kod sistemleri öneriyor ve yazılım süreçlerinde yazılımcıların kopya çekmesine olanak sağlıyor. Tabii tüm bunlar olup biterken insanlığın en temel korkusu/arzusu -adına ne diyeceksek- canlanıyor ve hemen o soru akla geliyor: Yapay zekâ robotlar insanların yerini alarak insanların işsiz, hayatsız ve değersiz bir şekilde bir köşeye atılmasına sebep mi olacak? Bununla yetinmeyip gelecekte robotların insana dönüştüğünü mü göreceğiz?

Bugün bu korkular ve sorular somut yeni gelişmelerden hareketle soruluyor olsa da aslında geçmişten bugüne korku hiç değişmiyor. Teknoloji bu kadar gözümüzün önünde ilerlerken aslında kimse meselenin nasıllığıyla değil daha çok ne olacağıyla ilgileniyor. Robotlar, yapay zekâlar, sayborglar yani her ileri teknoloji ürün bize yeni sorular sordurmak yerine var olan kaygıları artırma yolunda etki ediyor. Özellikle yaşadığımız iklim değişikliği ve küresel salgınlarla birlikte insanlığın

dünyadaki durumunun ne olacağı sorusuna, insansı yapay zekâların geliŖeceđi ve yaŖamın insanlarla insansı robotlar arasında ortak bir Ŗekilde ilerleyeceđi cevabı genel kabul görüyor.

Ünlü Amerikalı yönetmen Steven Spielberg'in yönetmenliđini üstlendiđi, yapımcı-yönetmen Stanley Kubrick'in 1970'lerden öleceđi 2000 yılına kadar çekmeyi hayal ettiđi *Yapay Zekâ* filmi; dünyada yaŖanan iklim felaketi sonrası insanlıđın sorunlarına çözüm bulmak için geliŖtirilen insansı robot sistemlerinin bir ürünü ve öz bilince sahip robot bir çocuk olan David'in bir aileyi benimsemesi ve ailenin gerçek çocuđu olma arzusu etrafında yaptıklarının anlatılmasıyla bize sayborgların varlıđı üzerine soru sorma ve anlama imkânı sunmaktadır. Günümüzden yirmi bir yıl önce Kubrick'in ilk hayalinin filizlendiđi 1970 yılını da hesaba kattığımızda elli iki yıllık bir hayalin bugün hâlâ aynı dirilikte olması, günümüzün teknolojik geliŖiminin kurgusal yapının önüne geçip artık gerçekteŖiyor olmasına rađmen durumların/olguların/tartıŖmaların deđiŖmemesi bu film üzerinden insansı robotlar konusunu ele almayı daha da kıymetli kılmaktadır.

Günümüzde özellikle transhümanizm felsefesinin günde-me getirdiđi, teknolojik ilerleme sayesinde insan ömrünün uzayacađına, yüzlerce yıl sonra insanların tekrar hayata döndürülebileceđine, anıların veri depolarında saklanıp yeniden canlandırılacađına hatta teknolojik tekilliđe eriŖilip yapay zekâların insanın önüne geçerek yaŖamı ve insana dair bilinlenleri dönüŖtüreceđine dair tartıŖmalar güç kazanmaktadır. Burada Spielberg'in filmini temel alarak ve bu konuda birkaç soru sorarak hem mevcut korkulara cevap aramak hem de kurulan hayalin gerçekliđini sınamak mümkün gözüküyor.

Filmde David isimli öz bilince sahip robotumuz kendi varlıđının, amacının, kendisinin ne için kullanılacađının bilincinde olan buna yönelik beklentiler geliŖtiren bir robottur. Burada en temel soru Ŗudur: İnsan kendilik bilincini ne zaman kazanır

ve bu kazanım bir şekilde gerek kodlar gerek tıbbi süreçlerle bir başka nesneye/insana aktarılabilir mi? Daha doğrusu bilinç nasıl oluşur? Henüz buna net, somut bir cevap verilememiştir. Hâl böyle olunca bir robotun, özellikle kodlarla inşa edilen ve insanlığın ürettiği veri etrafında gelişen, öğrenen -ki bu öğrenme insanın öğrenmesiyle aynı şeyi ifade etmez- bir makinenin insan gibi kendi bilincini oluşturmaya ne kadar mümkündür? Bu, cevaplanması gereken önemli bir sorudur.

Filmde öne çıkan ve önem kazanan bir diğer nokta ise David'in anne karakter olan Monica'nın sevgisini arzulaması, onun tarafından seilmeyi istemesi ve ilerleyen süreçte ailenin hasta çocuğu Martin'in iyileşmesiyle birlikte Martin'i kıskanması, onun kadar seilmek istemesi ve ailenin ikinci evladı olarak görülme arzusuyla sahip olması durumudur. Yine aslında burada bir ait olma isteği, fark edilme ve seilmeyi hissetme arzusu karşımıza çıkar.

Bebekler üzerinde yapılan çalışmalarda sarılmanın bebeklerin hem bağışıklığına hem de gelişim süreçlerine olumlu etkisi olduğu görülmüştür. Bunu sağlayan şey insanın sinir taşıyıcıları yani *nörotransmitter*'lerdir. Bunun bir başka şeye aktarımının mümkün olduğunun ayrı bir tartışma konusu olması şöyle dursun duyguların neden ve ne şekilde ortaya çıktığına dair de bir cevaba sahip değiliz. Neden birilerini severken birilerinden nefret ederiz ya da neden birilerinin de bizi sevmesini isteriz? Duygular nasıl oluşur, sürer ve bu durumun bir makineye aktarımı nasıl mümkün olur? Önce bunlara bir cevap bulmamız gerekmektedir.

Tüm bunların ötesinde, sinema ve daha genel anlamda kurmaca evrende tartışılan meselelerin gerçeklikle mutlak bir bağ kurmasına gerek yoktur. Zira sanat spekülasyon, mutlak cevabı olmayan konular/durumlar/olgular üzerinden akıl yürütme, spekülasyon üretme ve bunları doğrulama şartı olmadan yapma alanı olarak karşımızda duruyor. Bir felsefe alanı olarak

transhümanizm ve bilimsel ilerlemenin günümüzdeki en büyük temsilcisi olan teknolojik gelişiminse spekülasyon üretmesi ancak bu spekülasyonlara gerçeklikler içerisinden cevap verme zahmetine girmemesi, üzerine düşünülmesi gereken bir mesele. Çünkü gerçek hayat her ne kadar ilk başta somut örneklerle ve gerçekliklere ihtiyaç duymuyor gibi gözükse de günün sonunda gerçekleri olan meseleler/durumlar ayakta kalıyor. Bugün, gerçekliğini sorgulamadan inandığımız meselelerin durumuna bakmak ve aslında spekülatif olanın bize bir şeyleri hızlıca kabul ettirme üzerine hareket ettiğini görmek gerekiyor. Zira spekülatif olan, kitleleri bir şekilde kandırmak için kullanılandır da. Musa Peygamber'in gerçekliği ve yılanlarıyla halkı kandıran sihirbazların durumu bize günümüzdeki meseleleri de açıklar.

Elbette bu konu burada bitecek ve bu kadar kısa bir tartışmayla sınırlandırılacak bir konu değildir. Bunun için sinema filmlerinden ve dizilerden geleceğin dünyasına dair mevcut gerçeklikler ve teknolojinin/insanın/doğanın doğası üzerinden birtakım okumalar yapmak, kurmaca ve gerçek arasındaki uzaklığı anlamaya çalışmak gereklidir.

İNSAN ZİHNİNİN SINIRLARI AŞILIRKEN SORULMASI GEREKENLER

Teknolojinin varacağı sınırları ya da teknolojinin insanlığı götüreceği son noktayı anlamak için sık sık atıf yapılan *Matrix* filmi, günümüzde transhümanistik felsefenin de tezlerini açıklamak için fazlaca başvurduğu bir film olarak önemini korumaktadır. Bir yanıyla *Matrix*'i anlamak geleceği anlamakla eş değer görülmekte, *Matrix*'teki mesajların aslında geleceği kuracak kişilerin attığı bir işaret fişliğini görebilme imkânı içerdiği söylenmektedir.

Matrix filmi bize erken bir zaman diyebileceğimiz 2000'lerin başında, yapay zekâların kurulan sanal evrenden çıkış için mücadele süreçlerini ve insansı bir hâle geçip insanlara karşı nasıl hareket edebileceğini anlatır. Bir yanıyla spekülâtif olan bu hikâyenin ilerleyen yıllarda gerçekleşmeye başladığı, *Meta-verse* iddiasının ortaya atılmasıyla birlikteyse tamamen gerçek olduğu iddia edilmektedir. Filmde özellikle karakterin zihnine bağlanan bilgisayarla birlikte kısa sürede sahip olmadığı yeteneklere sahip olması, birçok kez bilgisayarlar sayesinde insanın zihinsel ve bedensel kapasitesinin artırılıp artırılamayacağı tartışmalarını gündeme getirmiştir. Teknolojinin geçmişe göre çok hızlı ilerlemeye başladığı 2010'lardan sonraysa bu ihtimal için ciddi yatırımlar yapılmaya ve bu konuda çalışma yapan laboratuvarlar kurulmaya başlandığını görmekteyiz.

Sadece *Matrix*'te değil şu sıralar dizi yapılmasıyla tekrar gündemimize giren 2014 yılında William Gibson tarafından

kaleme alınan *The Peripheral* romanında da zihnin sanal gerçeklik teknolojisi ile gelecek bir zamana aktarılmasını ve orada farklı bir beden ama aynı ruhla geçmiş ve geleceğin kontrol edildiği bir evrende geçen hikâye anlatılır. Yine burada da teknolojik bir alet sayesinde insan hem zihinsel hem de bedensel sınırlarını aşarak daha önce deneyimlemediği ve gerçekleştiremediği birtakım eylemleri gerçekleştirebilmektedir.

Kurmaca evrenin sürekli üzerine düşündüğü ve çeşitli eserlerle tartışmayı sürdürdüğü insan beyninin sınırlarının aşılması meselesinin yanında aynı zamanda insan beyninin dijital bir kopyasının üretilmesiyle bedensel ölüm gerçekleşse bile zihinsel anlamda yaşamın -sanal evrende bile olsa- devam edip edemeyeceği konusu fazlaca tartışılmaktadır. Yine bu konuya eğilen ve özellikle beynin dijital bir kopyasıyla sanal evrenlerde yaşamın sürdürülüp sürdürülmeyeceğini tartışan Amerikan yapımı yetişkin animasyon dizisi olan *Pantheon* da bu konuya farklı bir çerçeveden yaklaşır. Dizide insan zihninin makineler aracılığıyla sanal ortama aktarılması ve kişilerin bu sanal evrende büyük bir güçle yaşama imkânı kazanması anlatılmaktadır. Bununla birlikte yine sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak gerçek dünyadan bu sanal dünyaya bağlanılarak sanal evrende yaşamaya başlayan kişiyle gerçek zamanlı iletişim kurulması imkânının olduğu da görülmektedir.

Bilim kurgu evreninde zaten bir şekilde sürekli ele alınan bu durumun örneklerini yine sinema ve edebiyat üzerinden arttırabiliriz. Ancak son yıllardaki teknolojik gelişmelerle birlikte bu durum kurmaca evrenden çıkartılıp gerçek dünyaya aktarılmaya çalışılmakta, 2000'lerden itibaren birçok şirket bilgisayar ve insan beyni arasında bir ilişki kurarak insanın kabiliyetlerini artırmanın imkânlarını arama yönünde çalışmalar yürütmektedir. Bu çalışmalar içerisinde son yılların en spekülatif ve en çok ses getiren adımıysa Amerikalı teknoloji girişimcisi Elon Musk'ın kurduğu "Neurolink" şirketi. Bir

şekliyle kurmacadan gerçeğe dönüşün en büyük ihtimali olarak konuşulan onun geliştirdiği bu proje, birçok risk ve sorulması gereken pek çok soruyla karşımızda duruyor.

Proje, robot hekimlerin yer alacağı bir ameliyatla insan beynine zarar vermeden saçın on katı küçüklüğünde kabloların insan beynine yerleştirilmesi daha sonra da bilgisayarla kurulacak bir bağlantı ile beyin-bilgisayar arayüzü üzerinden demans, parkinson, hafıza kaybı gibi hastalıklara çare olmayı amaçlıyor. Tabii sadece bununla da kalmıyor aynı zamanda insan beynindeki anıların sanal disklerde depolanması ve hatta insan beynine yerleştirilecek sanal disklerin de hafızayı kopyalamaya hatta insan hafızasına yardımcı bir şekilde depolama yapmaya başlaması da hedefleniyor. İnsanın en büyük korkusu olan yapay zekâlara yenilmek ve dünyanın bir şekliyle yapay zekâlar tarafından ele geçirilmesi ihtimalini de göz önüne alan Elon Musk, projesi sayesinde yapay zekâ ve insan arasında bir birliktelik kurarak daha güçlü insanlar oluşturmayı ve bunlarla birlikte de yapay zekâ karşısında geriye düşmemeyi arzuluyor.

Tabii ilk bakışta kulağa çok hoş gelen ve heyecanlandıran bu teknolojik gelişme henüz bir gerçekliğe ulaşmış değil. Daha önce insan beyninin dalgaları kullanılarak basit bilgisayar oyunlarının herhangi bir el koordinasyonu olmadan sadece beyinden giden komutlarla oynanmasını bir kenara bırakırsak, gerçekleşmesi de zor gözüküyor. Belki daha önce bu alanda yapılan çalışmalardan farklı olarak Elon Musk'ın "Neurolink" projesi daha kullanılabilir implantları hayatımıza sokacağını iddia etse de başka sorunlar karşımızda duruyor. Bu projenin gerçekleşmesinin zorluğunun birkaç temel sebebi var. Bunlardan ilki Elon Musk'ın daha önce gerçekleştirdiği deneylerde ölen hayvanların varlığı ve bu durumun insan deneylerine geçince ne tür sorunlar oluşturacağını bilinmemesi, bununla birlikte beyne yerleştirilecek olan ve işlem kapasitesi olarak

insan beynindeki sinir hücrelerine göre çok geride olan bu implantların insan beyninin işlem gücüne erişemiyor oluşu.

Temel kabul olarak karşımızda duran medeniyet/teknoloji/bilgi kapasitesi her geçen gün artıyor olsa da insan beyninin kapasitesinin artmadığı iddiası üzerinden gelişen bu yeni teknoloji meşruiyetini de tam olarak buradan alıyor. Hem hastalıklara şifa olma hem de “gelişmelere ayak uyduramayan” beynimizin kapasitesini artırarak yeni versiyon bir insan ortaya çıkarma arzusuyla bu teknolojiye yatırımlar devam ediyor. Elbette henüz gerçekleşmemiş ve belli hipotezleri doğrulamak üzere çalışmaların sürdüğü bu yeni teknolojinin nereye varacağını bize zaman gösterecek. Ama bugün gördüğümüz kadarıyla henüz insan 2.0’a varabilmiş değil. Yarın belki insanın sağlığı/konforu için kullanıma girebilecek bu teknolojinin henüz insan beyni kadar güçlü bir işlem kapasitesine sahip olmadığını bilmemiz gerekiyor. Teknoloji ilerliyor ancak teknolojinin bugün, “yetersiz olduğu düşünülen” insan beyninin hayal ettiği noktaya henüz gelemediği gerçeğini görmemiz gerekiyor. Bu gerçeğe hareket ederek yeni hayallerin yeni yolların imkânının hâlâ elimizde olduğu ve teknoloji hükümranlığında ezilen bir insan gerçeğinin spekülasyonuna boyun eğmeden, sağlıklı soru ve adımlarla yola devam etmek gerektiği bilincine sahip olmak hiç olmadığı kadar önemli bir meziyet olarak önümüzde duruyor.

YAPAY ZEKÂ BOTLARI GELECEKTE TEK DOSTUMUZ MU OLACAK?

Teknolojinin görünümüleri dönüşürken yıllardır hayatımızda olan şeylerin varlığını unutmak sıradan bir hâl alıyor. Çünkü hızı ve görsel şovu arkasına alan yeni nesil dijital teknolojiler bu sayede sürekli kendisini önde tutmayı, varoluşunu anlamlı ve biricik kılmayı unutturma yeteneklerine borçlu olarak anlamlı bir varlık alanı kazanıyor. Hâl böyle olunca da zaten hayatımızda olan birçok uygulama bir anda kendisini teknoloji tarihinin büyük bir kınılması olarak tanıtmakta, insanlar teknolojinin geldiği noktayı şaşkınlıkla izlemekte ve teknoloji spekülasyonu üzerinden milyonlar büyük bir korku/kaygı ikliminde zamanı da kaçırmama endişesiyle bu yeni teknolojilere dört elle sarılma ihtiyacı hissetmektedir.

Bir dönemin yaygın iletişim araçlarından bir tanesi olan Microsoft Windows Messenger, günümüzdeki çoğu sohbet uygulamasından farklı olmadığı ve hatta günümüzdeki birçok uygulamaya göre zamanının çok ilerisinde çözümler sunduğu hâlde bugün, onun eskide ve günümüz araçlarının çok gerisinde kaldığı gibi bir algıya sahibiz. Hayatımıza yenice girdiği söylenen yapay zekâ botlarının ilk ve başarılı da diyebileceğimiz örneklerini içinde barındıran Microsoft Messenger, aslında OpenAI tarafından tanıtılan ChatGPT uygulamasına benzer bir uygulamayla uzun bir zaman hayatımızda yer almıştı. Microsoft Messenger'ın içerisinde yer alan "Encarta" isimli yapay zekâ botu ona sorduğunuz sorulara cevap veriyor sizinle

sohbet ediyor ve hatta yabancı dil öğrenme konusunda size yardımcı oluyordu. Sistem bir süre sonra kendisini o kadar geliştirmişti ki İngilizce olarak başlayan serüvenine farklı dilleri eklemiş hatta Türkçe soruları anlayacak ve sorulara Türkçe cevaplar da verecek boyuta gelmişti.

Meselenin bu boyutuna baktığımızda aslında hayatımızda uzun süredir var olan teknolojinin ilerleme hızı da insanlığın ilerleme hızına benzer şekilde belli bir düzeyde gerçekleşiyor. Ama hikâyenin sadece tek bir parçasına baktığımızda çok hızlı gözükten ilerleme, süreci göz önüne aldığımızda pek de hızlı gerçekleşmiyor.

Son ayların popüler konularından bir tanesi olan şimdiden sınavların, mülakatların, Google gibi arama araçlarının anlamsızlaştığına inanmamıza sebep olan ChatGPT robotu da aslında yukarıda da dediğim gibi yeni bir gelişme değil. Onlarca yıldır bir şekilde hayatımızda olan yapay zekâ botlarından bir tanesi. Onun diğerlerinden ayrılan tarafı elbette işlediği ve sahip olduğu veri havuzunun çok geniş olması. Bu sayede özellikle hakkında fazlaca veri bulunan, doğru bir şekilde ifade edilen her şeye tatmin edici cevaplar verebiliyor. Dünyada çeşitli kurumların sınavlarının başarılı şekilde geçmesinin sebeplerinden bir tanesi de bu. Çünkü hem hakkında fazlaca veri olan konularda oluşturulan hem de oluşturulurken ciddi bir sınırlama içeren sorular yapay zekâ sistemlerinin en başarılı sonuçları verdiği alanlar olarak öne çıkıyor.

ChatGPT ile tartışmaya başladığımız konulardan bir diğeri de yapay zekâların özellikle dil modelleri noktasında ileri bir noktaya geldiği ve bu noktadan itibaren hayatın çok başka bir boyuta evrileceği tartışması. Birçok insanın yaptığı ya da kendini inandırdığı şekilde ChatGPT öyküler yazıyor sanat eserleri üretiyor ve bununla birlikte bizlerin de sohbet edebileceği bir dost hâline geliyor. Kurmaca evrenlerde de daha önce tartışılan ve birçok hikâyeye konu olan bu durumu

düşündüğümüzde aklımıza ilk olarak Spike Jonze'nin yönettiği, Joaquin Phoenix'in başrolünde yer aldığı *Her* filmi geliyor.

Filmde bir şirkette çalışan ve artık hayatımızdan çıkan nostaljik bir değere bürünen mektuplar yazan ana karakterin yalnızlıkla boğuşurken Samantha adında bir yapay zekâ botuyla tanışması ve onunla kurduğu ilişki anlatılırken bir yandan da yapay zekâların duygusal zekâyâ sahip olduğu bir kurmaca gerçeklik inşa edilmektedir. Bu gerçeklik içerisinde dostluk, birliktelik, yalnızlık gibi kavramları anlamaya ve anlatmaya çalışan filmin finalinde, yapay zekânın makine öğrenmesi ile kendisini geliştirdiğini ve aslında herkese aynı seviyede bir yakınlığa sahip olduğunu görürüz.

Duygusal zekâyâ sahip ve ChatGPT'nin sesli asistan özelliği eklenmiş bir asistan olan Samantha yapay zekâsı, kurmaca evrende başarılı bir şekilde işleyen ve tökezlemeyen bir ilerleme gösteriyor. Ancak ChatGPT ve benzeri yapılar yaratıcılık noktasında sürekli tökezleyen bir yapıya sahipler. Çünkü yaratıcılık, öngörülebilirliğin ötesinde bir yapı üzerinden yükselir. Yapay zekâ sistemleri sahip oldukları veri setleri ölçüsünde bir alanda başarılı sonuçlar vermek üzere tasarlanmış yapılar olarak karşımıza çıkar. Yaratıcılıksa küçük bir boşluğun içerisinde anlam inşa edebilme becerisidir. Ancak yapay zekâlar şu an ve aslında uzun bir süre bunu yapma yetisini kazanamayacak yapılar olarak karşımıza çıkıyor.

Daha önce Apple'ın Siri'si, Google'ın sesli asistanı, şu an Midjourney, ChatGPT gibi dil modelleri üzerinden yükselen asistanlar, geçmişi en az on beş yıl olan bir kullanım örneğine sahip yapıların güncel örnekleri olarak karşımıza çıkıyor. Tek farkları, internet teknolojisine daha kolay ulaşabildiğimiz için daha yaygın bir şekilde kullanılıyor olmaları. Bununla birlikte pazarlama süreçlerinde sürekli öne çıkarılmaları nedeniyle sanki ilk kez hayatımıza girdiği ve bundan sonrası için de

hayatımızı geri dönölmez şekilde dönüştüreceđi algısı yaratarak güç kazanıyor.

Yakın gelecekte, elbette bir hastalık türü olarak tanımlanması muhtemel davranış bozuklukları göz ardı edilirse, yapay zekâ botlarının, insanların her sorusuna cevap veren, onları tatmin ve mutmain eden bir yapıya evrilmesi erken bir aşamada bugün. Yapılan tartışmalar, ortaya atılan iddialar ve gelişen korkularsa aslında pazarlama faaliyetlerinin bir sonucu olarak şirketlerin değlerlenmeleri için ortaya atılan ve üzerine düşünmemiz gereken tek gerçek.

DONDURULMUŞ BEDENLER GELECEKTE ÇİÇEK AÇAR MI?

Kur'an-ı Kerim'de Allah, bir mucize olarak ve inananların nasıl korunduğunu göstermek için Kehf suresinde bir grup genç ve yanlarındaki köpeklerinin bir mağaraya sığındığını ve uzun bir süre, mağarada uyuyan gençlerin hissettikleri vakit içinse bir gün ya da bir günden daha az, orada kaldıklarını anlatır. Bu, Allah'ın bir mucizesi ve inananlarla inanmayanlar arasındaki durumun gösterilmesi için kıymetli bir yaşanmışlıktır.

İçinde yaşadığımız teknolojik ilerleme dünyasında, bir ibret ya da insanlara bir hakikati gösterme amacından uzak şekilde, Kehf suresindeki durumun bir daha yaşatılması için çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Yine transhümanizm felsefesi etrafında meşruiyet sağlayan ve özellikle ölümcül hastalığı olan ya da gelecekte de yaşamak isteyen insanların son yıllarda çok fazla başvurduğu bir yöntem olarak öne çıkan "Kriyojenik Beden Dondurma" işlemi, insanlığın ömrünü uzatma ve hatta gelecekte onu bir daha diriltme amacı olarak öne çıkmaktadır. Bugün belli başlı ülkelerde yasal olan ve bu alanda çalışma yapan şirketlerle öne çıkan Kriyojenik Beden Dondurma, özellikle ultra zenginler içerisinde popülaritesi yüksek bir hayal.

Sinema ve edebiyatta da çok yoğun şekilde işlenen bu konu özellikle son dönem bilim kurgu dizilerinde farklı görünümler üzerinden karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan en çok bilineni ve dikkat çekenini İngiliz yazar Richard K. Morgan'ın

kaleme aldığı ve Laeta Kalogridis tarafından dizileştirilen *Altered Carbon*. Dizi, konu olarak 250 yıl boyunca buzda yaşayan ve bu süreden sonra yeni bir vücutta dirilen bir mahkûmun özgürlüğünü tekrar geri kazanabilmesi için, işlenen bir suçü çözmeye çalışmasını konu edinmektedir.

Dizide, Kriyojenik Beden Dondurma işleminin artık yaygın ve başarılı bir yöntem olduđu kabulü öne çıkmakta, birçok zenginin dondurulmuş alternatif bedenleri bulunmakta ve mevcut bedenleri yara aldığında yeni bedenlerinde tekrar hayata döndükleri görölmektedir. Bu kurmaca evrende yaşanan olaylar –elbette- her teknoloji konusunda olduđu gibi, bir gerçeklik olarak kabul edilebilmekte ve bugün, “bedenin dondurularak yeniden dünyada dirilmenin mümkün olduđu” inancı olarak karřımıza çıkmaktadır.

Bilimsel yönden konuya baktığımızda sistem, kişilerin soğuk hava sistemleri içerisinde bedenlerinin ve beden içerisindeki hücrelerinin kademeli olarak soğutulması ve -196 derecelere kadar varacak bir soğukluk içerisinde bakımlarının yapılarak uzun yıllar dondurulmuş hâllerinin korunması etrafında işlenmektedir. Tarihte birkaç istisna dışında, donduktan sonra hayatına devam eden insanların olmadığı bilinmektedir. Ancak bu işlem bitkiler ve hayvanlar üzerinden denenmeye devam ediyor. Bunun yanında burada da başarılı olmuş bir gelişme yok. Özel tür kurbağaların kendi yaratılıřları geređi belli soğukluklar altında donmaları ve havalar ısınınca tekrar çözölüp hayata devam etmeleri durumu, henüz insan eliyle bu sistemin uygulanmasını sağlayabilmiş deđil. Ancak buna rağmen bugün Kriyojenik Beden Dondurma işlemi yapan dört firma faaliyetlerini devam ettirmekte ve bin beş yüzden fazla insan bu işlem için ödemelerini gerçekleřtirmiş şekilde bedensel anlamda ölmeye yakın olacakları zamanı beklemektedir.

Bu durum ve dondurularak gelecekte bir gün hayatına devam etme inancı, özellikle Asya ülkelerinde de karşılık

bulmakta, gerçek bir olayın hikâyesi olan *Kriyoniks: İkinci Yaşam Umudu* belgeseli, ölmekte olan çok sevdikleri bebeklerini kriyonik olarak dondurmaya karar veren bir ailenin yaşadıklarına odaklanarak bu süreci izleyicilere aktarmaya çalışmaktadır.

Elbette bir umut olarak karşımıza çıkan bu teknoloji, insanların dünya hayatında karşılaştıkları zorlukları aşma umudunun bir yansıması olarak kendisini göstermektedir. Zira insanı her zaman için hayatın zorlukları karşısında kendisini koruyacağına inandığı birtakım farklı araçları hep kullanmıştır. Lokman Hekim'in sahip olduğu ama bir ırmağa düşürdüğü ölümsüzlük reçetesinin farklı versiyonları her çağ ve gerçeklikte kendisine yeniden taraftar bulacak ve bu reçeteye şüphe duymadan inanan insanlar olacaktır. Burada üzerine düşünmemiz gereken asıl nokta teknolojinin tam olarak ne olduğu, neleri sağlayıp aslında neleri asla sağlayamayacağı meselesidir. Çünkü günümüzde teknoloji ve teknolojik ilerleme, insanın sınırlılıklarının artık aşılabileceği ve doğa karşısındaki zorlukların, gerçekliklerin insanı zorlamayan bir durum oluşturacağı inancı etrafında ele alınmaktadır.

Lakin teknoloji insan eliyle gelişen ve insanın hayatını sadece bir yere kadar kolaylaştırabilen, günün sonunda tarihsel süreç boyunca elde ettiği görünümünü değiştiren ama araçsal yapısı hiç dönüşmeyen bir doğaya sahiptir. Yani daha açık olmak gerekirse teknolojik bir yenilik olarak tekerleğin icadı, temelde insanlığı hayvanların sırtlarından kurtarıp yeni bir gerçeklikle tanıştırmak için taşınacak yükü ve yükün taşınma zamanını değiştirmekle işe başlamıştır. 1900'lerde hayatımıza giren otomobilin en temel varlık sebeplerinden biri olan tekerlek, tarihsel olarak edindiği araçsal gerçekliğin dışına çıkmadan orada varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Tekerlek, motorun icadı ve doğal yakıtların bir enerji kaynağı olarak

kullanıldığı otomobilin üzerinde yükseldiği bir teknoloji olarak kalmaya bugün de devam eder.

Yapay zekâ teknolojisi, internet hızları, değişen mobil cihazlar artık insanın doğanın sınırlarının da ötesinde soyut matematiksel evrende yaptığı tüm yenilikler, günün sonunda yine doğanın doğal sınırları içerisinde bir gerçeklik oluşturmaktadır. Nasıl ki yapay zekâ insan dışı, insandan daha güçlü duygusal ve sayısal zekâ anlamında yeni varlıklar meydana getiremiyorsa yeni teknolojiler de insanın ölümsüzlüğünü ya da farklı evrenlerde yaşamaya devam etmesini sağlamak üzerine ilerlemiyor. Çünkü teknolojinin doğası bunun üzerinden kendisini geliştirmiyor. Kendisini geliştirdiği tek hareket noktası, gündelik hayat içerisinde var olan zorlukları daha kolay, sistematik ve arşivlenebilir bir şekilde aşabilmek. Bunu yaparken de ekonomik, hızlı ve kullanılabilir oluşu üzerinden kendisini sürdürülebilir bir gerçeklik olarak inşa ediyor.

İnsan kendisine verilen sınırlı süre içerisinde yaşadığı hayatı, zorluklar ve hatalar içerisinde tamamlamaktan kaçınma ve daha kolay bir hayat inşa etme hayalini hep kuruyor. Bunu kurarken de her çağda farklı araçlara sarılıyor. Oysa ne ecelin vakti bir an öne ve arkaya alınabilir ne de içinde yaşadığımız imtihan dünyası güllük gülistanlık olur. Zira inanan insanların bilmesi ve kabul etmesi gereken şey de tam olarak budur. Teknoloji, insanlığı Yaratıcıya galip getirecek değil sadece yaşadığı hayata pratik çözümler sunacak bir gerçekliği içinde taşır. Gerisi sadece hayal ve hayalin peşinde harcanan bir ömürdür.

TÜM DÜNYA DİJİTALLEŞİRSE ANALOG HAYATA NE OLACAK?

Bundan çok değil on yıl önce, çocukların en büyük hayali dijital bir saate sahip olmaktı. Bu hayaldeki dijital saat günümüzdeki akıllı saatlerin çok gerisinde, akrep ve yelkovan olmadan, sadece saati gösteren rakamların olduğu, dijital olarak öğrenmemizi sağlayan basit bir sisteme sahipti. Günümüzdeyse artık iletişim kurabildiğimiz, mesajlarımızı ve bildirimlerimizi kontrol edebildiğimiz, temel sağlık verilerimizi anlık olarak izlediğimiz akıllı saatler hepimizin hayalini süslüyor. Bir ulaşım aracı olarak henüz görülmezken, bisikletler ve ayaklarımızı yere sürterek hareket kuvveti uyguladığımız scooterlar da günlük eğlence ya da kısa mesafede kullanılan araçlar olarak zihnimizdeyken, bugün elektrikli bisikletler hayatımıza girmiş durumda. Bununla birlikte sürdürülebilir bir kent yaşamı için ortaya çıkan paylaşımlı araçlarla birlikte elektrikli scooterlar, şehir içi ulaşımında en çok başvurulan araçlar olarak öne çıktı. Renkli ekranlı, polifonik melodiler çalabilen, düşük kalite fotoğraf çekebilen telefonlar bugün yerini cebimizde taşıdığımız bilgisayarlar olarak görebileceğimiz akıllı telefonlara bıraktı ve bununla birlikte gelişen internet ağ yapısı, veri teknolojinin ilerlemesi, bu sayede gelişen yapay zekâ sektörü derken dünya on yıl öncesine göre sadece filmlerde görebileceğimiz sahnelerin yaşandığı bir gerçekliğe evrildi. Bu evrilmenin devam edeceği öngörüsü yanlış bir öngörü olmamakla birlikte herkesin zihnine bir soruyu getiriyor: Eğer teknoloji böyle

ilerlemeye devam edecekse on yıl sonra tamamen dijital bir dünyada mı yaşayacağız?

Tamamen dijital bir dünyada yaşama fikri/kaygısı/sorusu genelde bilim kurgu romanlara ve son yıllarda gelişen Amerikan sinemasında yer alan sahnelerle göre şekillenmekte, bu da dijitalden ne anlayacağımıza ya da geleceğin dijitalliğinin neye benzeyeceğine dair doğru düşünceler geliştirmemizi engellemeye sebep olmakta. Bugün gelişen yapay zekâ teknolojisine dair aklımıza ilk gelen imgenin “dünyayı istila edecek bilgisayarlar” olması, sanallık temelli gelişen teknolojiler için ilk eleştirimiz olan gerçek yaşamın bitip sanal dünyaya hapsedileceğimiz korkusunun gelişmesi ve hepsiyle birlikte karanlık bir geleceğin var olacağı, bu varoluştan kaçılamayacağı yanılgısı soruyu doğru bir temele oturtmamızı engellemekte, bunun sonucu olarak da doğru bir cevap bulmanın imkânsız hâle gelmesine sebep olmakta.

Dijital İlerlemenin Bir Sonu Yok mu?

Bu soruya doğru bir yanıt vermek için aslında en başa dönmemiz gerekiyor; dijital sistemleri var eden elektrik aktarım teknolojisine. Elektriğin keşfiyle birlikte günün her saati insan etkisi dışında bağımsız sistemlerin gelişmeye başlaması, bu sistemlerin üretim süreçlerini etkilemesi ve her şeyden önemlisi de bilginin aktarımı ve saklanması için bilgisayar teknolojisinin hayatımıza girmesi dijital tarihin ilk başlangıç noktası sayılabilir. Ancak bu başlangıca baktığımızda yine evrenin kendi kanunları içinde yer alan fizik, matematik gibi temel bilimlerde süregelen binlerce yıllık ilerlemenin bu kınılmayı oluşturduğunu da göz ardı etmememiz gerekiyor. Örneğin ilk bilgisayarın üretilmiş olması büyük bir devrimdi ama devasa boyutlarda olması elbette dijital devrim için zorluk oluşturmaktaydı. Bilgisayarların küçülmesi ve bir masa üzerinde

kullanılır hâle gelebilmesi için veri aktarımının daha kolay yapılması gerekiyordu.

1907 yılında icat edilen vakum tüpleri televizyon, bilgisayar ve radyo gibi araçları hayatımıza sokmuştu. Ancak bu aletlerde yer alan lambaların çabuk ısınması, çok elektrik tüketmesi ve hemen bozulması ciddi bir sorundu. Burada bu sorunu çözecek dahiyane bir fikir olarak transistörler karşımıza çıktı. 1934 yılında ise Alman mucit Oskar Heil tarafından patenti alınan transistör temel anlamda “küçük bir değerdeki gerilim veya akımla büyük miktardaki akımı veya gerilimi kontrol etmek için kullanılan yarı iletken bir devre elemanı”dır. Daha küçük alanda büyük enerji iletimi için olmazsa olmaz bir teknoloji olarak hâlâ hayatımızda yer etmektedir. Transistörlerle birlikte uzun süreli çalışabilen elektrik teknolojisi temelli teknolojik ürünler hayatımızda yer almaya başladıkça ve özellikle bilgisayar gibi dijital çağın en önemli elemanı evlere girdikçe bu teknolojinin nasıl ilerleyeceği, ilerleme hızının ne olacağı sorusu ortaya çıkmış, burada da “Moore Yasası” ortaya atılmıştır. Intel şirketi kurucusu Gordon Moore tarafından ortaya atılan yasa temelde “Her 18 ayda, bir tümleşik devre üzerine yerleştirilebilecek bileşen sayısı iki katına çıkarken üretim maliyetleri aynı kalır, hatta düşme eğilimi gösterir.” ön kabulünü içermektedir. Yani basitçe teknolojik aletlerin ilerleme hızının 32-64-128-...-1024 mb ramler üzerinden ilerlemesi bu formülasyona dayanır.

Yeni Gerçeklikte Teknolojinin Varacağı Yer Neresi Olacak?

Bugün hâlâ 1950’li yıllarda ortaya atılan teoremler ve teknolojik ön kabuller hayatımızı çevrelemeye devam etmekte. Moore Yasası tartışılrsa da hâlâ kabul görmekte, transistörler yerini yeni devre elemanlarına bırakacak gibi gözükse de hâlâ teknolojik ilerlemenin bel kemiğini oluşturmaktadır. Doğal

ilerleme hızı içerisinde aslında çok da yıkıcı bir hızla ilerlemeyen teknolojinin ortaya atılan kanun ve kurallar çerçevesinde sınırlarına geldiğimiz konusundaki tartışmalar fazlasıyla artmış bir şekilde karşımızda durmaktadır.

Bugün teknoloji gündeminin en üst sıralarında yer alan yapay zekâ teknolojisinin temellerinin 1950'li yıllarda atıldığını göz önüne alırsak karşımızda duran şey aslında yetmiş yıldır süregelen bir ilerlemenin sonucudur ve yapay zekânın yeni bir kara kışa girip girmeyeceği büyük bir tartışma konusu olarak literatürde yerini korumaktadır. Bununla birlikte hayatımızı değiştiren büyük veri teknolojisiyle kurulan veri merkezlerinin dünyanın elektrik tüketiminin yüzde 20'sini tek başına oluşturma, iklim krizi göz önüne alındığında, bu merkezlerin gelecekte kendisini enerji tüketimi konusunda yenileyemezse ciddi sorunlarla karşılaşacağı gerçeğini bize göstermektedir.

Her teknolojik gelişmenin günün sonunda bir alıcısı yoksa kullanımdan kalktığını matbaanın tarihine göz attığımızda anlarız. Matbaa MS 593'lü yıllarda bulunsa da insanlık için 1450'de önemli bir teknoloji olmuştur. Zira 1450'de ekonomik anlamda karşılık bulmaya başlar. Dijital teknolojilerin her biri de alıcısı olduğu müddetçe hayatımızda yer edinir. Bugün ön planda olan ve bizleri bir şekilde ürküten teknolojilerin yarın iktisadi anlamda sürdürülebilir olup olmayacağı ve en önemlisi de toplumsal yapı tarafından içselleştirip içselleştirilmeyeceği büyük bir soru işareti olarak karşımızdadır.

İki yıl önce Mark Zuckerberg tarafından bir ideal olarak önümüze atılan Metaverse teknolojisinin ilerleme hızını da göz önüne alırsak aslında sanalda yaşama fikrinin hâlâ çok uzak olduğunu söylemek mümkün. Hepsinin ötesinde, teknolojinin insan ilerlemesinden bağımsız ilerlemediğini ve var ettiği hayali gerçeklik ötesinde kendi gerçekliğinin de insandan kopuk olmadığını düşününce tamamen dijital bir gelecek hâlâ sinema filmlerinde bir sahne olmaktan çıkamayacak gibi

görülmektedir. Konu her ne olursa olsun insan gerçeğinin göz ardı edildiği yerde korkunun ve kaygının yoğun olacağını ve teknolojinin de insan gerçeğinden bağımsız ilerlemediği hakikatinin göz ardı edilemeyeceğini bilerek meselelere bakmak bize doğru çıkış noktaları sunacaktır. Gerçekten kopuk her yorumun, günün sonunda yalnızca filmlerde olacağını bilerek hayata, insana ve evrene bakışımızı gözden geçirmek hepimizin iyiliğine olacaktır.

MUTLAK ÖZGÜRLÜK HAYALİ İÇERİSİNDE CAN ACITAN GERÇEKLER

İnsan, yaradılışından dünyadaki imtihan hayatına değin her zaman mutlak bir özgürlük ve ölümsüzlük hayali içerisinde olagelmıştır. Cennetten çıkarılışına sebep olan ölümsüzlük meyvesinden ve asla yok olmayacak saltanat vaadine kanmasından sonra insan, bu arayışından hiç vazgeçmeyecek her zaman için sonsuzluğu yakalama arzusunda olacaktır.

Günümüzde özellikle internet teknolojisi sayesinde sanal kimlikler inşa edebilen insan, bu sonsuzluk algısını sahte de olsa kendisi için var edebilme arzusuyla, herhangi bir engelle karşılaşmadığını düşünerek tüm hazzardan ve özgürlük vaatlerinden yararlanmanın yollarını seçerek sanal dünyanın sınırlarını genişletme gayretini sürdürmektedir. Özellikle çok oyunculu sanal oyunların hayatımıza girmesiyle birlikte sanal kimlikler oluşturma tecrübesi edinen insanlar, sosyal ağların yaygınlaşmasıyla birlikte de başka personalar inşa ederek, olmak istediği o sonsuzluk içerisinde ilerleme hayalini gerçekleştirme noktasında önemli ilerlemeler katetti. Bugün gerçek kimliklerimiz üzerinden sosyal medya profilleri oluştursak da o profiller içerisinde biz olmayan, arzuladığımız insana yönelik personalarla orada bulunuyoruz. Yani etiketimiz değişmese de içeriğimiz her geçen gün farklılaşıyor, biz olmayan, bizden uzak yeni bir ruh inşasına girişiyoruz.

Sanal dünya görülmeyen bağların altında yükselirken bu görünmezlik insanda sınırsızlık algısı yaratmakta bu sahte algı

içerisinde insan sanal dünyanın tüm dehlizlerinde özgürce hareket edebileceği vehmine kapılmaktadır. İnsanlarla dilediği gibi konuşma, gerçek kimliği ile yapamayacağı ve söyleyemeyeceği şeyleri söyleme özgürlüğünü kendinde görmekte, normal zamanda asla inanmayacağı ya da dönüp bakmayacağı bilgileri büyük bir heyecanla paylaşmaktadır. Çünkü sanal dünyanın görülmeyen sınırları bir süre sonra daralmakta, bu daralma içerisinde insan tekrar bir sıkışmışlık yaşamakta ve bunu aşmak için de sürekli ama sürekli daha önce yapmadığı ya da yapmayacağı aksiyonlara kendisini sokmak zorunda hissetmektedir.

İnsanın cennetten çıkarılmasına sebep olan bu arzusu aslında inşa ettiği sanal evreni de bir süre sonra insan için yaşanılmaz kılmakta ve onun sürekli gergin, yalana maruz kalan, sadece kendi oluşturduğu personaya uygun insanlarla iletişim hâlinde olan ve bir süre sonra ürettiği sahte kimliği sürdürebilmek için kendi gerçeğinden uzaklaşan bir insana dönüşmesine sebep olmaktadır. Ne de olsa cennet arzusu bir beklentidir ve onu bu dünyada kurma beklentisi büyük bir azap olarak insana uğrayacaktır. Bu hâl içerisinde insan artık gerçek olanla sanal olan arasındaki bağı kaybedecek, sanal dünyanın sahte özgürlüğünde daha fazla bulunabilmek ve sürekli o özgürlüğü hissedebilmek için bir süre sonra tamamen bağımlı olacak ama bu bağımlı oluş ona daha fazla keyif vermeyeceği için de aslında yine korunaklı hissettiği o yerden kovulacaktır. Çünkü hem imtihan yeri olan dünyanın zorluklarına artık tahammülü kalmayacak hem de sanal dünyada kurduğu sahte cenneti başına yıkıldığı için orada da huzurlu bir zaman geçirme pratiğini kaybedecektir.

Sanal dünyanın kılcallarından büyük bir hızla akan veriler bir süre sonra insanın karşılaştığı içeriğin sayısını ve boyutunu artırmakta bu da kişilerin felce uğramış bir zihinle hayatını devam ettirmesine sebep olmaktadır. Bir süre sonra bu kişiler

bir şeyleri kaçırma korkusu altında gerçekte yalanı ayırt edemez bir hâlde aslında post-apokaliptik kurgularda yer alan zombilere benzer şekilde “zihni zombileşmiş” insanlara dönüşmektedir. Sanal dünyada bedenleri ile değil ruhları ile yer alan insanlar, bedensel sınırın kendini koruma içgüdüsünden koparak sanki hiç yaralanmayacakmış ya da yaralanmayacakmış gibi iletişimde sert ve fütursuz bir hâle bürünebilmekte bu yüzden de hem kendi hayatını hem de karşısındaki insanların hayatını karartacak zorlu süreçlerin başlamasına sebep olabilmektedir. Özellikle depresyon başlangıcına ve intihara sebep olacak ileri düzeyde hayattan keyif almama hâllerine giden bu yolun ilk adımları ruhu yaralayıcı ve kapanmayacak yaralar açıcı basit bir cümleye dayanabilmektedir. Hâlbuki kendini sahte bir cennette zanneden insan, o cennetin hiçbir şekilde yorucu ve hırpalayıcı olmayacağı sanısına kapılabiliyor. Oysa bizzat ruhların olduğu bir ortamda, insan hiç olmadığı kadar çok yaralanıyor ve yoruluyor.

Bu durum son yıllarda sinemanın da gündemine girdi. Bu anlamda *The Social Dilemma*, internet dünyasında yaşananları özellikle yalan haber, manipölasyon, büyük verinin silah olarak kullanılması gibi sorunları çok açık bir şekilde anlatması bakımından öne çıkıyor. İçinde yaşadığımız veri ve internet dünyasını belgesel niteliğinde ele alan filmde, izleyicinin dijital dünya hakkında bilgilendirilmesi ve bir yanıyla da dehşete düşmesi isteniyor. Ancak sanal evrenin yeni sakinleri olarak içinde yaşadığımız durumlar karşısında dehşete düşmemiz pek de mümkün değil. Zira bir kaçış yeri olarak gördüğü sanal evrenden de kaçacak olan insan, nereye gideceği sorusuna henüz bir cevap bulabilmiş değil.

Bununla birlikte internet dünyasının sahte personaları arasında kendisine yeni yaşlar, meslekler ve hayatlar seçen insanların yine kendisi gibi sahte bir evrende yaşayan insanlarla kurdukları bağların zorluğunu ve yaralayıcılığını anlatan

Yenilik Tutkusunu filmi de sanal dünyanın acıtıcı gerçeklerini gözler önüne sermesi bakımından önemli bir film. Filmde sanal arkadaşlık uygulaması üzerinden tanışan insanların yaşadıkları ele alınırken aynı zamanda burada kurulan dostlukların/birlik-teliklerin de ne kadar yanıltıcı olduğu gösteriliyor.

İnsanın cennetten kovulduktan sonra geldiği dünyada sahte de olsa yeni bir cennet inşası arzusu büyük zorlukları beraberinde getiriyor ve aslında dünyada kendisi için kurduğu gerçek hayatın da cehenneme dönmesine sebep olabiliyor. Bu durumdan çıkış yolu orta, vasat bir yapı inşa etmek. Bunu başarmanın yolu da iyi bir dijital okuryazar olmaktan geçiyor. Dijital dünyanın cenderesi içerisinde insanın hikâyesi yalnızca filmlerde olmuyor ve gerçek, filmdeki ürkütücü sahnelerden çok daha dramatik sonlara yol açıyor.

KIYAMETTEN SONRA HAYATTA KALANLAR

İnsan zamanın esiridir. Ne zaman başlayıp ne zaman biteceğini bilmediği, sonsuzluk hissi içerisinde geçen, adına ömür dediğimiz saydam duvarlardan ve görünmez sınırlardan oluşan bir yapı içerisinde, bir gün herkesin içerisinde okuyacağı kendi kitabına hikâyeler yazar durur.

Bu bilinmezlik insanın en büyük gücü olduğu kadar en çetin imtihanıdır aynı zamanda. Zira insanın çözmeye çalıştığı en büyük muamma hâlâ ölümdür. Net olmayan sınırlar içerisinde bir rahatlık hissiyle hayatına şekil verip hayaller kurarak bir yol tuttururken aynı zamanda ömrü ansızın sona eren yakınlarına dair yaşadığı şahitlik karşısında hareketsiz kalır o. Bir sarkaç gibi yaşadığı zamanda, sonsuzluk ve ansızın bitiverecek hayat gerçeği arasında salınır durur. Sanat bir yanıyla bu sonsuzluk hissi içinde sonlu yaşama anlam katmaya, kendisini olmasa da kendisinden bir parçayı çağlar sonrasına ulaştırabilmeye dair duyulan inançla gelişir, serpilir. Ozanın “ben giderim adım kalır” demesi biraz da bundandır. İnsan gider ama adı, izi, sesi yeryüzünde yankılanmaya devam eder.

Yine bilim ve teknik de bir yanıyla hayatı daha yaşanılır ve konforlu kılma, insan ömrünün süresini uzatma hayaliyle sürdürülen bir diğer uğraştır. Çünkü biyolojik bir varlık olarak insanın yaşam süresini çevresel faktörler, hayat şartları ve beslenme rutinleri belirler. Bu değişkenlerin iyileşmesi insanın yaşamına dair belirsizliklerin süresini biraz daha uzatabilir.

Hakeza teknik ve bilimsel ilerlemelerin de etkisiyle günümüzde insan yaşamı daha uzun ve daha sağlıklı bir periyoda yayılmıştır.

Yirmi birinci yüzyılın ikinci çeyreğini tamamlamaya yaklaşan insanlık, son yıllarda önemli ölçüde gelişen bilimsel ilerlemenin faydaları yanında insanlığa mal olacak ciddi sorunları da tartışmakta, sanatı ve sanatsal üretimleri de bu tartışmalarında bir aracı olarak kullanmaktadır. Son yıllarda örneğine fazlaca rastlanan “post-apokaliptik” kurgu, insanlığa hayat bahşetmesi beklenen gelişmelerin olası bir felakete yol açtığında neler olabileceğini ele alarak bu soruna dair birtakım iç görüler geliştirmeye çalışmakta insanın tahayyülüne olası ihtimalleri sokmaktadır.

Seçkin Azınlık-Talihsiz Kalabalık Arasında İbre Kimden Yana?

Günümüzde filmler, romanlar hatta video oyunları arasında genellikle bir grup insanın hayatta kaldığı, korunaklı bir hayat yaşadığı, zenginlerin gündelik rutinine bir şekilde devam edebildiği ama fakir halkın ya kurtuluş için çeşitli yollardan geçmekle sınıışını ya da hastalıklılar tarafından enfekte oluşunu işleyen eserler öne çıkmaktadır. Bu eserlerin temel felsefesi gizli laboratuvarlarda yapılan çalışmaların dışarı sızmasıyla birlikte bütün bir insanlığın felakete sürükleneceği, dünyadaki yaşamın sona ereceği ve sadece şanslı olanların şansı kadar hayat yaşama imkânının olacağı bir dünyanın kurulacağıdır.

Genellikle bir virüsün ya da mikrobun bir şekilde dışarıya taşınmasıyla zombileşen insanların ya da bir anda hayatını kaybedenlerin hikâyelerinin konu edildiği bu yeni popüler anlatımda; günah çıkarmak isteyenlerin, başında yer aldığı projenin farkına vararak hatasını düzeltmeye çabalayanların ve insanlığa umut olmak için çalışanların hikâyesini dinleriz.

Ama hayatta kalan günün sonunda bir grup azınlıktan başkası da değildir. Kötüler kaybetmez ama hayatta kalsalar da ardında acılar, kayıplar ve anılar bırakarak yaşamanın zorluğuna itilir.

Hayatsa bunun tam aksini gösterir bize her zaman. Hiçbir kimse kendisine ait olmayan bir günden dolayı cezalandırılmaz. Mutlak bir kötülük günün sonunda dünyada hâkimiyetini ilelebet sürdüremez. Bir diğer taraftan baktığımızda da yine kıyamet koştuktan sonra hayat sadece bir grup için devam etmez. Aslında herkes kendi kıyametini içinde taşır. Hem kendi ölümü bir kıyamettir insan için hem de aslında bir yakınıni kaybetmek.

Dünyada ibrenin her zaman güçlüden yana olması istenir. Güçlü olanların çizdiği sınırlar içerisinde bir hayat sürülsün istenir. Ancak dünyanın matematiği hiçbir zaman öyle işlemez. Firavun, tüm erkek çocukların öldürülmesi emrini verir ama bir gece bir kadın erkek bebeğini nehre bırakır. Firavun 'un tüm planlarını bozacak o bebek emin bir şekilde saraya kadar ilerler. Salgın hastalıkların ya da zorbalıkların altında ezilmesi beklenen insanlara o çocuk eliyle hayat bahşedilir. Planları bozacak olan şey, planda olmayan bir olayın yaşanmasıdır çoğu zaman.

Modern kurgular içerisinde post-apokaliptik kurguda yaşananlar aslında sadece filmlerde olur. Ancak, tarihte de bir grup insanın kurtulduğu ama kalanların hayatının sona erdiği birçok olay var denilebilir. Doğru, ancak o hikâyelerde kötüler ettikleri kötülüğün cezasını çekerken post-apokaliptik kurguda hikâye tersine yazılmaktadır. Hiçbir suçu olmayanlar tüm cezayı çekerken suçlu olanlar hayatta kalarak günah çıkarmak için çabalamaktadır. Yine hayatta kalan iyilerin de hayatı hiçbir zaman iyiliklerle dolu olmamaktadır.

Hayatın gerçeğinde insanın korku ile ümit arasında gidip gelmesinden başkası yoktur. Ne mutlak bir korku ne de mutlak bir ümit insanı ferahlığa erdirmez. Aksine, insanın

gerçeklerden daha çok koptuđu ve kendisine sahte bir dünya inşa ettiđi hayatsız bir yaşama sebep olur. Bugün post-apokaliptik kurgunun başarılı örnekleri olarak adlandırılabilirler olan *Days Gone*, *Mad Max*, *Blade Runner* ve daha nice filmde aslında göz ardı edilen şey, iynin kötüye göre her zaman için daha dayanıklı ve korunaklı olduđu gerçeğidir. Bunu da umutsuzluğu mutlak bir gerçeklik, karanlığı kaçınılmaz son olarak göstererek yapmaktadır. Oysa uzaklardan bir adam gelip hakikati haykırır, bir çocuk çıkar tüm karanlığı dağıtır.

ÇIKIŞI OLMAYAN MUTLAK TEK YÖN İSTİKAMETİNDE YOLUNU KAYBETMEK

Bundan çok değil yirmi yıl önce gündelik hayatı içerisinde bir insanın duyacağı haber, tanıyacağı insan, sahip olacağı malumatın sayısı onu geçmemekteydi. Dikkatini vereceği meseleler genellikle hayatın akışı içerisinde gerçekleşen olaylarken insanı heyecanlandıran, üzen ve bu duyguları uzun süre içinde taşımasını sağlayacak bir sakinlik ve düzen içerisinde günlerini geçirmekteydi. Yaşadığı mahallenin sınırları içerisinde olup bitene hâkim, kendinden uzak bölgelerde yaşanan büyük acılara ise şahit olarak yazılırdı. O da şahit sayılacağı olayın büyüklüğünün dilden dile yayılmasıyla olacak bir durumdu.

İnsan yaşadığı hayatın hem merkezindeydi hem de izleyici-siydi. Duyguları, olayları, kişi ve haberleri hemen tüketmesine gerek yoktu çünkü dikkatini dağıtacak, ondan dikkatini daha çok isteyecek ya da onu kendisine bağımlı kılarak varlığını devam ettirecek iktisadi teşebbüslerin olmadığı bir dünyada yaşıyordu. Çıkacak bir filmi, kitabı, kazanılacak bir zaferi aylarca heyecanla bekleyebiliyor, yaşanan acıları, kayıpları sağlıklı bir yas süreciyle uzun süre ruhunda taşıyabiliyordu. Kendisi ile bir diğerine dair ayrırma girmesine gerek olmayacağı, farklı hayatların inşa edilmiş kusursuzluğunu gerçek görmeyeceği bir anlam algısı vardı.

Bugün bizler, hemen her duygusu akış içerisinde hızla kaybolan içeriklerin süresi kadarınca tadabiliyor, bilmediğimiz hayatların *güzelliklerine* sürekli şahit oluyor, acıyı ve sevinci

aynı hızla tüketiyor, heyecanlandığımız durumları paylaşa-
bildiğimiz ve aldığı beğeni sayılarının çokluğu kadar anlamlı
buluyoruz. Eskiden bir hayatı yaşar ve hayata şahit olurken
artık bir hayatı inşa etmeye, imaj kaygısıyla dolu bir şekilde
anlamlar üretmeye, herkesin gezdiği sokaklarda yer alan pro-
fillerimizin vitrinlerinde dikkat çekici, parlak içerikler üret-
meye yarayacağını umduğumuz eylemlere girişmeye başladık.
Çünkü artık dikkat çekmek hiç olmadığı kadar kolay olmakla
birlikte o kadar da imkânsız bir durum hâline geldi. Çünkü
artık hepimiz vitrindeyiz ve sokaklardan geçen insanların ka-
fasını kaldırıp bir şeylere bakmaya vakti yok.

Andy Warhol'a ait olduğu söylenen “Bir gün herkes on beş
dakikalığına meşhur olacak.” sözü bugün hepimiz için geçerli.
Elbette on beş dakikalık süre herkes için artık çok uzun bir
süre. Hem zihinde kalmak hem de insanların sonuna kadar
izleyeceği içerik üretmek için tercih edilmeyen bir süre. İyi
bir içeriğin -platforma göre değişse de- ideal süresinin yedi
saniye, bir dakika ve on dakika olduğu dünyamızda, hepimiz
bir dakikalığına bile olsa ünlü oluyoruz. Attığımız bir tweet ta-
nımadığımız insanların akışına düşüp onlardan beğeni alıyor.
Çektiğimiz bir video mesajlaşma uygulamalarında insanlar ta-
rafından birbiriyle paylaşılıyor. Bütün bunlar insanların sadece
beş dakikasını alıyor. Beş dakika sonra her şey yine büyük bir
anlamsızlığa bürünüyor ve insan büyük bir boşluğa düşüyor.
Yaşadığımız yeni hayatlar bir şeye uzun uzun bakmayı, bir
şeyin sesini duyumsayıp ona cevap vermeyi, hayaller için ça-
balamayı, elimizdekilerin farkına varmayı, onlarla mutlu olup
anamlı hayatlar kurgulamayı zorlaştırıyor. Çünkü bugün he-
pimiz hızlı bir akıştayız. Herkesin sokaktaki profilinin dışında
yeni profilleri, adları, kimlikleri ve hobileri var. Gerçekte hangi
profilimiz gerçek hangisi biziz bilmiyoruz. Çünkü oluşturul-
muş bu profiller içerisinde herhangi bir engelle karşılaşmadan
dilediğimiz gibi hareket edebildiğimize inanıyoruz.

Kurulan her yeni sosyal ağın ilk kullanıcıları olarak fenomen olmak, çıkan her coin'in ilk yatırımcısı olarak zengin olmak, yaşanan her olayın ilk haber vereni olarak viral olmak istiyoruz. Çünkü hayat bizim kaçırdığımız ama başkalarının yakaladığı fırsatların sürekli önümüzden geçtiği bir oyun sahasındaymış gibi yaşıyor. Bir ağacın altında gölgelenmek kadar bir süre biçilen hayatımıza bakışımız, ağaçların meyvelerinden elde edilecek menfaati iskaladığımız düşüncesiyle pişmanlıklar, geç kalınmışlıklar, keşkeler ve acabalar içerisinde heder oluyor.

Yıllar önce fotoğraf albümleri biriktirip günlük tutarken şimdi tüm an ve anılarını sanal asistanlarının belleklerine yükleyerek aslında anılarını birer kod parçasına dönüştürerek internet dünyasının veri yığınlarını artıran insan, yaşadığı şimdinin geçmişe göre daha anlamsız olduğu gerçeğini görse de bu döngüden kendisini bir türlü çekip alamıyor. Yaşadığı anı duyumsamak yerine duyurmak, gördüklerini anlamak yerine anlatmak, düşündüklerini hissetmek yerine kayda almakla anı boşa geçiren insan, anı biriktirmeyi de imkânsız hâle getirerek aslında köksüz, hafızasız ve anlamsız bir yaşam kurguluyor kendisi için. Bu girdaptan çıkmak istediğinde herkesin kendisini izlediği, sınırları belirlenmiş, karşılaştığı şeylere önceden karar verilmiş, cümleleri belirlenmiş insan, ne yazık ki Truman kadar cesur, onun kadar tüm bedelleri ödemeye hazır hâlde içine düştüğü karanlıktan çıkamıyor.

1998 yılında yayımlanan, kült filmlerden birisi olan ve Truman Burbank adındaki sıradan bir adamın hayatını konu alan *Truman Show* filminde, hayatının normal bir şekilde sürdüğünü zanneden ancak gerçekte bir televizyon şovunun parçası olan karakter anlatılır. Truman'ın tüm yaşamı doğduğu andan itibaren bir televizyon stüdyosunda sürekli ve canlı olarak yayınlanmaktadır. Truman'ın tüm hareketleri, düşünceleri ve etkileşimleri gizli kamerayla kaydedilmektedir. Kasaba

sakinleri ve yakın çevresindeki insanlar oyuncularından oluşan bir topluluktur ve Truman'ın hayatındaki her şey, yapımcılar ve yönetmen tarafından planlanmaktadır.

Truman, yıllar boyunca rutin bir hayat sürdürürken bir noktadan sonra bazı şeylerin yanlış olduğunu hisseder. Bu hislerle birlikte çevresinde tuhaf olaylar gerçekleşmeye başlar ve Truman gerçekliğin ötesinde bir şeylerin olduğunu keşfetmeye başlar. Filmin final sahnesi ise bugün bile hâlâ bizler için de geçerli olan her sabah uyandığımızda zihnimizde canlanması gereken cümleler içermektedir. Truman'ın yer aldığı şovun yapımcısı olan Christof, Truman'ın bir sandalla adadan ayrılmak üzere olduğu sırada stüdyoya bağlanır ve Truman'a şöyle der: “Sen yıldırınsın. Sen gerçektin. Seni izlemek bu yüzden güzeldi. Beni dinle Truman, dışarıda, senin için yarattığım bu dünyadan daha fazla gerçek yok. Ama benim dünyamda korkacak hiçbir şey yok. Korkuyorsun, bu yüzden gidemiyorsun.” Truman, zihninin içine bir kamera koyamadığını söyler Christof'a. Bu doğrudur. Oysa bugün bizler için durum değişti ve Truman'dan farklı olarak zihnimize konulan kameralarla, düşüncelerimizi bizden önce okuyan makinelerle birlikte bir hayat yaşamak zorundayız.

Christof'un Truman için söylediği ama geçersiz olan şeyse bizler için geçerlidir artık. “Korkuyorsun, bu yüzden gidemiyorsun.” cümlesi, bugün sanal dünyada yaşayan bizler için hakikattir. Çünkü bütün anılarımız, cümlelerimiz, sohbetlerimiz bu sanal dünyanın içerisinde ve buradan gitmek demek yaşadığımız onlarca yıla dair kayıtları da bir anda silmek demektir. Bu yüzden korkarız. Bu yüzden bağımlı oluruz. Çünkü gittiğimizde dışarıda bizi hiç tanımayan insanlarla örülü bir dünya vardır. Truman belki şanslıdır çünkü dışarıda onu heyecanla bekleyen onlarca insan bulunur. Bizse kurduğumuz sanal dünyaların ve sahte profillerin bilinmemesinin

konforuyla yaşarsınız. Onları terk ettiğimizdeyse elimizde bölük pörçük hatırlanacak birkaç anı kalacaktır.

Bazı şeyler yalnızca filmlerde olur. O kapı filmlerde kırılır, o kaçış planına filmlerde uyulur. Ama gerçek bir hayatımız olaksa filmlerden daha zorlu ve belki de acı verici kararlarla yolumuzu çizmemiz gerekir. Çünkü bir hikâye ve hayat sahibi olmak için yapılması gereken ilk şey vazgeçebilmektir.

ŞİRKETLERİN KARŞISINDA PELERİNSİZ SÜPER KAHRAMANLAR

Dünya bir zamanlar keşfedilmeyi bekleyen uçsuz ovalara, sıcak sahillere, yüce dağlara ve balta girmemiş ormanlara sahipti. Sınırlarını aşmak, önüne konulan engelleri geçmek isteyen ve daha iyi bir hayat yaşama arzusunu içinde hep diri tutan insanoğlu, asırlar boyu dünyanın bu bilinmezlerini keşfe çıktı. Kıtaları buldu, yeni şehirlere yerleşti, ormanlara baltalarıyla girdi, sahillerinde güneşlendi. Günün sonunda dünyanın da bir sınırı olduğunu fark etti. Üstelik gittiği her yeri kendi cinsinden olanlarla doldurdu. Her yer insanla dolunca keşfettiği yeni yerlerde farklı sistemler kurması gerektiğini gördü. Çünkü kalabalığı idare edemediğinde ortaya çıkan büyük krizlere şahit oluyordu. Karışıklık insanın en büyük korkusuydu. Çünkü ya kaçması gerekirdi ya da savaşması. İki durumda da hayalini kurduğu ve artık huzur içinde yaşayacağını sandığı dünyaya dair hayal kırıklıklarıyla baş başa kalıyordu.

Dünyanın sınırının sonuna gelen insanlık bir noktadan sonra yaşadığı yeri ve zamanı teknik ilerlemelerle daha nitelikli bir hâle getirmek için çalışmaya başlayacaktı. Çünkü uzaklara gitmekten yorulmuştu artık, uzağı yakına getirmesi gerekiyordu. Bu yüzden telgrafı icat etti. O da yetmedi telefonu. Atalarının aylarca belki de yürüyerek gittiği yollardan gitmek artık ona mantıklı gelmediği için aynı yolları daha kısa sürede gitmesi gerektiğine inandı. Böylece kara, deniz ve hava araçlarını icat etti. Ama tüm bunlarla birlikte, gittiği her yer

yine aynı dünyaya aitti ve aynı sınır içinde kalıyordu. Dünyayı aşması gerektiğinde inandı bu yüzden ve uzayı keşfetti. Uydularla uzayın derinliklerine dalmayı kendisine görev bildi. Gerçeğin büyüklüğü dünyasında dolaşırken gerçeği aşmanın yollarını aradı bu kez ve sanal bir evren olan internet dünyasına girdi. Başlarda sadece haberleşme aracı olarak kullandığı bu sanal evrenin kendisi için yaşam alanı olacak yeni imkânlar barındırdığını keşfetti bir yerden sonra. Üstelik bu sanal dünyanın gerçek dünyadan farklı olarak ucu bucağı yoktu ve her şeyden önemlisi de bu dünyada her şeyi özgürce yapmak mümkündü.

İnsanlık keşfettiği her yeni yerden sonra zenginlik, bolluk, bereket ve sağlık bulmuştu. Keşfedilmeye daha doğrusu inşa edilmeye başlanan bu sanal dünya da insana bol ve bereketli alanlar vadeliyordu. Düzensizlik yoktu burada. Olsa da insanı yok eden bir düzensizlik değildi bu. Peki, gerçekten öyle miydi?

Evrenin Sanal Dünyasında İnsanın Gerçek Dramı

İnsan, dünyada keşfettiği kıtalara giderken orada yerli halkla karşılaşp bir süre sonra onların üzerinde kendi iktidarını kuruyordu. Sanal evrende ise kendi yerlilerini var etmeye başladı öncelikle. Bu yerlilerin konumuysa hiç değişmeyecek, yıllar geçtikçe teknoloji şirketlerinin temelini onlar atacaktı. Sanal dünyaya sonradan gelenlerse -şanslı olan bir grup azınlık dışında- yerlilerin şirketlerini büyütmesi, kârını artırması, sanal dünyadan gerçek dünyaya sızan ilişkilerde güçlerine güç katması için çalışanlara dönüşecekti. Onlar çalıştıkça yani sanal dünyanın dağlarında, ovalarında, ormanlarında dolaştıkça, denizlerinde serinledikçe yerliler daha da güçlenecekti.

Sanal evrenin güçlü yerli liderleri, halkın mutluluğu için kurdukları eğlenceli ve ısıtılı dünyanın kararmaması için insanlara yeni eğlenceler üretmekte oldukça mahirdi. Gerçek hayatta var olan şeylerin daha eziyetsiz kopyalarını üreteceklerdi.

Gerçek hayattaki sohbet ortamlarından kopardıkları insanlara sanal odalarda sohbet etme deneyimi yaşatacak, hikâye anlatımını videolar aracılığıyla gerçekleştirecek, sokak oyunlarını bir ekrana taşıyarak tüm insanlığın ekran üzerinden eğlenmesinin ne kadar mükemmel olduğunu göstermeye başlayacaklardı. Gerçek dünyada her şeyin bir ücreti vardı ama sanal dünya, belli başlı şeyler haricinde hiçbir şeye ücret ödenmeyen ücretsiz hizmetler cenneti gibi kurulmuştu. Sadece insanlara ait sırların, anlamların ve kendisinden bile gizlediği bilgilerin verilmesi yeterliydi. Sonuçta bilecek olanlar yerlilerdi ve yerlilere güvenmek gerekirdi. Dijital evrenin sahipleri bizim sırlarımızı bize karşı kullanmazdı. Gerçek hayattaki gibi bir işleyiş yoktu burada. Mutlak şeffaflık içerisinde, güvene dayalı kusursuz bir hayat işliyordu.

Yerliler kimseden para istemiyordu ama insanlardan aldıkları şeyler paradan her zaman daha değerliydi. Neleri sevdiklerini öğrenmek istiyorlardı, kimlerden nefret ettiklerini, en çok zamanı nerede geçirdiklerini, gezdikleri yolları, gittikleri mekânları, aile üyelerini, arkadaşlarını, hangi siyasi partiye oy verdiklerini, ne tür renklerden hoşlandıklarını, korkularını, sevinçlerini ve zevklerinin bilgisini alıyorlardı insanlardan. Başka hiçbir şey istemiyorlardı. İstedikleri şeyler insanların gözünde önemsiz şeylerdi çünkü onlar bu değersiz şeyleri verip bitmeyen bir eğlence alıyorlardı karşılığında, sonu gelmez bir keyif. Sonsuz mutluluk karşısında feda edilen bu şeyler neydi ki? Ne olabilirdi?

Gölgelerin Dünyasında Gölgesiz Kalmak

Adelbert von Chamisso tarafından kaleme alınan *Peter Schlemihl'in Harikulade Hikâyesi* romanı sanal dünyanın mutlak keyif ülkesinde yaşayan bizlerin hikâyesini anlamamız için önemli bir araçtır. Peter Schlemihl düzenli ve onurlu bir hayat yaşayan sıradan bir insandır. Düzenli ama bir yanıyla sıkıcı

olan hayatı beklenmedik bir anda karşısına çıkan bir yabancı-
nın teklifiyle değişecektir. Schlemihl'in karşısına çıkan adam,
gölgesini sonsuz altın dökülen sihirli bir çanta karşılığında sa-
tın alma teklifi sunar ona. Bu teklif garip olduğu kadar saçma
ama saçma olduğu kadar da cezbedicidir. Peter teklifi düşü-
nür ve gölgesini kaybetmenin kazandıkları karşısında ne gibi
bir eksiklik yaratacağını düşünür. Peter'a göre hiçbir eksiklik
yaratmaz. Aksine sahip olacağı şeyler sayesinde gölgesinin ek-
sikliğini hissetmeyeceğini bile düşünür. Ancak hikâye Peter
Schlemihl'in tahmin ettiği gibi gitmez. Gölgesiz olmak demek
aslında var olmamak demektir. Ancak dünyada var olanların
gölgesi olur. Çevresindeki herkes Peter Schlemihl'den kaçır,
onu dışlar. Her geçen gün serveti katlanarak artan Peter Sch-
lemihl servetiyle zıt olarak sürekli yalnızlaşır. Gölgesini tekrar
geri almak ister ama gölgesini alması için karşılığında ruhu-
nu vermesi gerekmektedir. Ruhunu vermesiyse şahsiyetinden
daha büyük bir şeyin, hayatının da ondan alınması demektir.

İnsanlığın kurduğu bu yeni dünyaya girişte yaşadığımız
ikilem ve vazgeçtiklerimiz Peter Schlemihl'in hikâyesindekiyle
aynıdır. Sanal dünyanın abartılı toz bulutu içerisinde yaşamak
ve gerçek hayatın zorluklarından kaçmak için girdiğimiz yol-
culuk günün sonunda bizden bizi alır. Bize ait olan her şeyin
sahipliğini bir başkasına verir, kendimize ait olanları istedi-
ğimizdeyse vazgeçmemiz gereken şey ruhumuzdan başkası
olmayacaktır.

Bazen yalnızca filmlerde olacak şeyleri yaşadığımızı hisse-
diyor olabiliriz. Filmlerdeki gibi bir hayat, filmlerdeki gibi ma-
ceralar, bitmek bilmez heyecan ve haz. Hatta çoğu zaman bize
çevrilmiş spot ışıklarının ve seyircilerin karşısında, sahnede bir
başımıza şovumuzu yapıyoruz gibi bile gelebilir. Ama filmin
başrolü olmadığımız için bir sonraki sahnede telafisi zor anlar
yaşayabilir, herkese açılan kapıların bir anda bize kapanma-
sıyla yüzleşebiliriz. Çünkü bizim hikâyemiz gerçek bir hikâye

ve hatalı ya da eksik sahneleri montajla düzeltme şansımız yok. Vazgeçtiklerimiz, filmin sonunda bize geri verilmeyip aksine onları kaybettiğimiz için kapı dışarı edilmemize sebep bile olabilir. Yaşanacak tek bir hayatımız var. Tüm zorluklarına rağmen bize ait, biricik ve film senaryosundan daha heyecan verici hikâyesi olan bir hayat.

MUTLULUK NE KADAR UZAKTA?

Sabah uyandıığımızda üzerimizde bir keyifsizlik sisiyle yattaktan kalkıyoruz. Yaşama sevincimizin olmadığını, her günün birbirinin aynısı olduğunu düşünüyoruz. Sahip olduklarımızın genel olarak bir anlamı olmadığına, dışarıdaki insanların bir yıldız ışığıyla uyandığına, her an mutlu olduklarına, sahip oldukları şeylerin bizim sahip olduklarımıza kıyasla daha kıymetli olduğuna inanıyoruz. Yaşadığımız hayatın sınırlarını aşmazsak mutluluğu asla bulamayacağımızı, anlamsız bir hayat içerisinde yaşayıp vaktimiz dolduğunda da bu dünyadan göçeceğimizi düşünüyoruz.

Gündelik hayatımızda her yerden üzerimize boca edilen “daha iyi” yi gösterdiğini iddia eden, “daha komik” olduğunu belli etmeye çalışan, “daha mutlu” yaşadığını kanıtlamaya çalışan birçok içerikle muhatap oluyoruz. Bu “daha” bombardımanı altında sakın bir hayat sürmemiz, elimizdekilerin farkına varmamız, kendi hikâyemizi fark etmemizse imkânsız hâle geliyor. Âdeta küçük salımızla fırtınalarla dolu bir okyanusun ortasında ilerlemeye çalışıyor gibi hissediyoruz kendimizi ve zihnimizde yankılanan tek bir cümle duyuyoruz: Gemisini kurtaran kaptan.

Bu fırtınalı sulardan kurtulmak için ilk olarak elimizdeki salın yetersizliğine odaklanıyoruz. Bu sal değil de bir tekne olsaydı her şey daha farklı olacaktı diye düşünüyoruz. Daha sonra suyun sadece bizim zamanımızda bu kadar dalgalı ve havanın fırtınalı olduğunu düşünüyoruz. Bu da mevcut

durumumuz içinde, bizim dışımızda gelişen ve bizi şanssız kılan şartlar bulmamıza sebep oluyor. Ancak okyanusların her zaman ve her devirde farklı zorluklar taşıdığını, fırtına olmasa da başka zorlukları önümüze sereceğini göremiyoruz. Bununla birlikte aslında bizim gibi birçok insanın sallarıyla okyanusun ortasında kaldığını ama ilerleme çabasını içinde diri tuttuğunu göremiyoruz. Çünkü tam bunlar olurken lüks yatıyla okyanusta duran bir kullanıcının keyif yaparken paylaştığı story telefonumuzun ekranına düşüyor. Tüm düşüncelerimizin gerçekliğini doğrulayan bir kanıt olarak ona sınıksı sarılıyor.

Mutluluk Neden Bu Kadar Önemli?

Mutluluk insanın sahip olduğu duygulardan sadece bir tanesiyken ve öfke, kaygı, sinir, heyecan gibi geçiciyken bizler mutluluğun sürekli olması gerektiği yanılsamasına hapsedilmiş şekilde yaşıyoruz. Anlık bir duygu olan mutluluğu sürekli hâle getirmeye çalışıyoruz. Çünkü yaşadığımız zamanlar can sıkıntısını kaçmamız gereken bir cüzzam olarak gösteriyor bizlere. Oysa canımızın sıkılması bize hayatı yaşamamızı, keşfetmemizi, içinde bulunduğumuz anı daha keyifli hâle getirecek imkânları sağlayan en değerli duygusal durumken, mutluluğa odaklanan bizlerin zombiler gibi tek bir şeyin peşinden gitmesi isteniyor.

Mutluluk dediğimizde ya da insanı ne mutlu eder, diye sordüğümüzde insan sayısı kadar farklı cevaba ve inanışa ulaşırız. Çünkü mutluluk formülü tek olan bir şey değildir. Biraz heyecan, biraz sürpriz, biraz da keyif kattığımızda elde edeceğimiz bir formüle sahip değildir o. Mutluluk anlıktır. Tıpkı öfke gibi. Bir süre sonra geçecektir ve insan normaline ulaşacaktır. Ama ideal mutluluk formülü sunmak ve insanların sürekli olarak ne aradığını bilmeden “mutluluk” adında bir şeyi araması, içinde yaşadığımız zamanda insanları bir yere

kanalize etmenin en kolay yoludur. Çünkü biz hariç herkes mutludur. Sosyal medya ağlarına baktığımızda bunu görürüz. Aynı yemekleri yiyor olsak da diğer insanlar o yemekleri yerken çok daha mutludur sanki. Onların sahip olduğu farklı şeyler vardır. Böyle düşünürüz. Oysa farklı olan tek şey paylaşım yaptığımız hesapların kişisel olmasından başka bir şey değildir.

Günümüzde mutluluk önemsenir çünkü mutluluk dopamin üzerinden formüle edilir. Dopamin zevk, memnuniyet ve motivasyon hissetmeyi sağlamaktan sorumludur. Sinir sistemi vücudun ürettiği dopamini sinir hücreleri arasında mesaj göndermek için kullanır. Bir şey başarıldığında kendinizi iyi hissediyor olma nedeniniz beyinde dopaminin dalgalanmasından kaynaklıdır. Dijital dünyadaki uygulamaların tamamı dopamin temelli hareket eder. Her bir beğeni, aldığımız her olumlu yorum, oyunlarda geçtiğimiz her bölüm beynimize dopamin salgılatır. Ancak dopamin öyle bir şeydir ki bir süre sonra dopamin salgılamak için aynı şeyi daha çok yapmanız gerekir ve bir yerden sonra da artık eylemleriniz dopamin salgılanmasını engeller. Hâl böyle olunca da sosyal ağlarda daha çok vakit geçiririz. Âdeta bağımlı oluruz. Çünkü dopamine alıştığımız için ve bir zamanlar çok daha kolay salgılandığı ve ona hemen ulaştığımız için onu bir daha isteriz. Ama artık işler tersine dönmüştür. Dopamin salgılanması için daha fazla efor sarf etmemiz gerekir. Böyle olunca da mutsuzluk kaçınılmazdır. Haz almayız, keyif duymayız hiçbir şeyden. Tatsız bir hayata merhaba deriz.

Mutluluk Uzaklarda mı?

Zamanımızın kült filmlerinden olan *Into The Wild* mutluluğun, içinde yaşadığımız hayatın dışında doğada olduğuna inanan bir gencin hikâyesini anlatarak bize mutluluğun nerede olduğunu gösterdiği için kıymetlidir. Birçok insan Cristopher'in hikâyesini izlerken kendi yapamadıklarını ya da kendi

söyleyemediklerini görür filmde. Üniversiteden yeni mezun olan Christopher, anne ve babasıyla geçmişte yaşadığı sorunların da etkisiyle, sahip olduğu her şeyden vazgeçer ve Alaska'da vahşi doğada tek başına yaşamaya çalışır. Birçok farklı insanla tanışır. Doğanın güzelliklerini keşfeder. Burada insandan ve koşturmacadan uzaktır. Bu mutluluğun anahtarı olarak gözüktür filmde ve Cristopher, "Mutluluk uçsuz bucaksız ormanlardadır; bomboş sahillerdeki coşkudur. İnsan elinin değmediği bir yerdedir; denizin diplerinde ve gürlemesindedir." diyerek bize mutluluğun nerede olduğunu gösterir.

Peki, gerçekten öyle midir? Elbette hicret etmek, yaşanmaz olan beldelerden çıkıp başka bir hayat kurmak önerilir. Her peygamber, kavmi içerisinde hicret etmiştir. Ama hicret ederken hiçbirinin amacı yalnızlık değildir. Yunus Peygamber'in hicretinin yalnız kalmak üzere olması onu balığın karnına hapsetmiştir. Yani aslında mutlu olmak için ya dopamin ya da her şeyden kaçmak gibi iki zıt kutup arasında mutluluğu bulmamız zordur. Çünkü insan, insanlar içerisinde anlamlıdır. İnsana iyi gelen de kötü gelen de insandır. Eğer kötü bir hikâyemiz varsa bunu değiştirmek için uzaklara değil gözümüzün ucuna odaklanmamız gerekir. Gözümüzün önünde olup bitiyordur her şey. Mutluluk da mutsuzluk da yanı başımızdadır. Bir şeyleri değiştirmek için önce hemen önümüzdekilerle işe başlamamız gerekir. Bunun böyle olduğunu, büyük romanlardan görmemiz de mümkündür. Kahramanların her biri öncelikle kendi hikâyesine odaklanır. Ona bir şeyler katmak ya da onu anlatmakla yola koyulur. Sonrası kendiliğinden gelir.

Into the Wild ve modern zamandan kaçış mesajları içeren benzeri her filmde gördüğümüz şey insanın keşfetmesi, gitmesi, uzaklaşması gerektiği mesajıdır. Ama bu mesaj eksiktir. İnsan önce kendi hikâyesini bilmelidir. Sonra çevresindeki hikâyelere odaklanmalıdır. Ondan sonra eğer yapacak hiçbir şey kalmazsa gitmek anlamlıdır. Çünkü Cristopher'ın da filmin

sonunda fark ettiđi Őey insanın gerçeđidir: “Mutluluk sadece paylařıldıđı zaman gerçektir.” Elbette bu paylařım sosyal medya ađlarında deđil bizzat insana deđerek insanla birlikte yapıldıđında gerçektir.

OTUR BAŞTAN YAZ BENİ

Yaşadığımız zaman, daha önce hiç şahit olmadığımız ya da bundan yirmi yıl öncesine kadar yüzleşmediğimiz birçok olayı hayatımızın merkezine getiriyor. Çünkü artık hayatımızın merkezini belirleyen dijital teknolojiler, bedenimize âdeta yapışık bir şekilde kullandığımız ve vazgeçemediğimiz bir hâlde ilerleyişini sürdürüyor. Bu cihazların internete bağlı olmasıyla birlikte de dünyanın her yerinden içerik üzerimize boca edilmesine karşımıza çıkıyor ve bu kadar çok içeriğin içerisinde kendi hikâyemizi, kendi gerçeğimizi, hedeflerimizi gözden kaçınıyor ve sadece gördüklerimizi anlamak, gördüklerimizin doğruluğunu kabul ederek onlar etrafında bir hayat kurgulamak için harcıyoruz tüm zamanımızı.

Hakikat Arayışı ve Kendi Hikâyemiz

Hakikat kendisini savunacak birileri varsa anlamlıdır ve hakikat görevini görür. İnsanın yaşam hikâyesindeki en önemli amaçlardan bir tanesi de bir hakikate sıkı sıkı bağlı kalarak onu bir meşale gibi hayatın dar sokaklarında gezdirmek ve insanların karanlıklarına o hakikatin ışığıyla aydınlık taşımaktır. Bugün yaşadığımız dünyada ise hakikatin ne olduğuna verilecek cevaplar çok çeşitlenmekte ve hatta manipüle edilerek hakikatin şekilleri değiştirilmekte, günün sonunda insanlara ya inanılacak bir hakikatin olmadığı dikte edilmekte ya da eldeki hakikatin herkesi bağlayan bir şey değil sadece kişinin kendisine özel olduğu kanıtlanmaya çalışılmaktadır.

Hakikati olmayan insan ipi kopmuş bir uçurtma gibi, esen rüzgâr karşısında savunmasız, yön­süz ve amaçsız bir şekilde gökyüzünde salınıp durur. Rüzgâr onu nereye isterse oraya yönlendirir. Bu yüzden içinde yaşadığımız zamanda da duran, düşünen ve kendi hikâyesi etrafında bir yol çizen insan sistem tarafından istenmeyen, sorun çıkartan ve her an sistem için risk oluşturabilecek bir tehdit olarak görülür. Çünkü kendi hikâyesine inanan insan öngörülemezdir, oysa dijital evrenin en temel kuralı öngörülebilirliktir. Öngörülebilir olan kâr getirir, sistemin sağlıklı işlemesine yardımcı olur ve her şeyden önemlisi de zamanın rüzgârına kapılarak istenilen yere çekilebilir.

Hakikati olanın bir hikâyesi vardır ve hikâye sahibi olmak hem dünyanın hem de ahiretin kapısında insanın yaşam sürecinin anlamlı olmasını sağlayacak yegâne şeydir. Çünkü insan kendisine verilecek ve oku denilecek bir amel defteri okuyacaktır. O defterin beğenilmesi için de dünyadayken bir hikâyeye sahip olmuş olmak önemlidir. Bunun içinse çağlar boyu olduğu gibi insanın kendi hakikati etrafında bir hayat yaşama arzusunda olarak çabalaması hâlâ tek gerçektir.

Hikâye Bombardımanı Altında Sığınaklara Kaçış

Herhangi bir sosyal medya ağının akışına kendimizi bıraktığımızda yüzlerce görsel/video/metin hâlinde hikâyeye baş başa kalırız. Hepsi birbirinden farklı, aynı konuda alternatif görüşleri ya da farklı inanışları savunan, hüznün ve mutluluğun saniyelerle değiştiği bir hikâye kitabıdır kendimizi akışına bıraktığımız. Bu kadar farklı duygunun iç içe olduğu bir yerde bir süre sonra, önce duygulara karşı duyarsızlaşmaya başlarız; çünkü her şey aynı potada erimiş, sıradanlaşmış bir şekilde gelir karşımıza. Acı da mutluluk da aynı seviyededir. Bir parmak hareketimize bakar içinde bulunduğumuz evreni değiştirmek. Bir süre sonra her şeyden hemen kurtulabileceğimiz

düşüncesine kapılıveririz. Artık kendi hikâyemiz de anlamsız gelmeye başlar bize. Çünkü diğer hikâyeler daha renkli ve daha heyecan vericidir. Yaşanan acılar daha anlamlıdır bizim acılarımıza göre. Üstelik bizim hikâyemiz kimse tarafından görülmediği için de varlığı değersizdir. Çünkü “ancak görünür olanın bir anlamı vardır” a inandırılmışızdır. Hikâyemizin görünür olması içinse diğer hikâyelere benzetmeye çalışınız cümlelerimizi. Ancak, insan sayısı kadar farklı hikâye vardır ve her hikâye biriciktir. Çünkü aynı olayı yaşasak da tecrübelerimiz, tepkilerimiz, bilinç düzeyimiz farklıdır ve bu da hikâyenin bambaşka bir hâl almasına sebep olur bizim içimizde. Burada yapmamız gereken kendi hikâyemize odaklanmaktır, çünkü kendi hakikatimiz o hikâyede gizlidir. Bize hayatı anlamlı kılacak olan inci bizim hikâyemizin bir yerlerinde gizlidir ve onu arayıp bulmak görevimizdir.

İnsan kendi sığınağını da kendi içinde taşır, tıpkı bir kaplumbağa gibi. Kendi iç dünyası ne kadar zenginse ve o dünyaya ne kadar güvenirse insan, başka hikâyelerin bombardımanından kurtulabilir. Kendi yitiğini bulabilir. Kendi anlam inşasını tamamlayabilir. Çünkü akıştaki her şey sığdır ve anlamdan uzaktır. Kullan at üzerine inşa edilir ve bir daha hatırlanmayacağı bilinir. Ama insan kendi hikâyesiyle bir ömür yaşar. Bu yüzden de kendi hikâyesinin kendisine şifa olması için hikâyesinde hakikatini araması gerekir.

Göge Bakmak ve Hikâyemizi Baştan Yazmak

Adam McKay’in yazıp yönettiği, bir kuyruklu yıldızın Dünya’ya çarpma tehlikesi etrafında hakikat ve safsata arasında insanların hallerini gösteren *Don’t Look Up* filmi, bize kendi hikâyemizi ve yaşadığımız dünyanın gerçeğini göstermek bakımından dikkate değerdir.

Hemen her gün insanın kendi hayatını yok etmeye gelen kuyruklu yıldızlar vardır. Her gün yeni bir imtihan, yeni bir

zorluk bununla birlikte de güzel hikâyeler barındırır. İnsan bu olanları ciddiye aldığı, yaşanacaklara dair bir tavır belirlediği ölçüde, eve geri döndüğünde o günkü hikâyesinin kazanımı olur. Çünkü bazen iyi bir insan olarak evden çıkıp kötü biri olarak eve dönme ihtimali vardır. İyiliği sürekli kılacak olan şey tavidir. Filmde, sabah programında konuyu eğlenceli hâle getirmenin halkın ilgisini çekebildiği görülür ama hakikat değişmez. Her ne kadar Kate karakterinin anlattığı hikâye ve bir yanıyla hakikat ilgi çekmese de günün sonunda yaşanacak olan odur. Tüm insanlığı bir felaketle yüzleştirecek ve onları belki kurtaracak olan hikâye Kate'in hikâyesidir.

Gündelik hayatımızda yaşadığımız ya da uzun yıllar sonucu elde ettiğimiz, değer görmeyen ama hakikatin bir cüzü olan meseleler de böyledir. Kimse inanmasa da insanların hayatına ışık olacak güce sahip hakikat bizdedir. O hakikate sahip olmak, onun varlığını kabul edip onun için tavır almak önemlidir. Hikâyemizin bir alıcısı olmayabilir ama bu hikâyemizi anlamsız ve değersiz kılmaz. Hatta insanlık çoğu zaman karanlığın içerisinde bir hayatı da kabul edebilir, bu, bizim ışık olduğuna inandığımız şeyin değerinden hiçbir şey düşürmez. Çünkü karanlık hep var olacaktır ve ışık hep çabalayacaktır.

Dijital evrenin güçlü rüzgârları elimizdeki hakikat meşalesinin ışığını söndürebilir. Bizi karanlıkta bırakabilir. Bu bizi güçsüz kılmaz çünkü bu sayede derdimizin, hakikatimizin derinlerde olduğunun bilincine varabiliriz. Bunun içinse kendi hikâyemize odaklanmamız gerekir ve oturup baştan kendi hikâyemiz ve hakikatimiz için bir şeyler yazmamız lazım gelir.

FİLM SETİNDE GEÇMEYEN “BİZİM” HİKÂYESİMİZ

İnsan anılmaya değer bir varlık olmadan evvel yeryüzünde uzun bir zaman geçti. Her şey bir toz bulutuydu önceleri. Sonra gezegenler, yıldızlar var oldu. Sonra insan yaratıldı; önceleri üşümeyeceği, acıkmayacağı, yorulmayacağı bir bahçedeydi ancak meraklıydı ve merakına yenik düşerek o korunaklı bahçeden kovulacaktı.

Yeryüzü insan için zorluklarla dolu, sınanacağı, hatalar yapacağı, kimi zaman gülüp kimi zaman da ağlayacağı bir yurttu artık. Burada insan, bir kişinin ağaç altında gölgeleneceği kadar kısa bir süre kalacaktı. Orada nesneleri tanıyacak, o nesneleri işleyerek kendine korunaklı alanlar, hayatını kolaylaştıracak aletler yapacak yeteneklerle donatılmıştı. Zaman geçtikte başka topluluklarla karşılaşacak bu topluluklarla kimi zaman akraba kimi zaman düşman olacaktı. Kendi varlığına yeni hikâyeler ekleyecek, hikâye anlatan bir canlı olarak yeryüzünü gezecekti. İnsanın hikâyesi sonraki çağlarda yaşayacak torunlarına miras kalacak ve her yeni topluluk bu hikâyeleri aktaracak yeni yollar bulacaktı.

Ve yeryüzünde yaşadıklarıyla bir kitap yazacaktı insan. Yazdığı bu kitabı günün birinde okuması istenecekti ondan ve hikâyesine göre yeni yurdunda sonsuz bir hayata başlayacaktı. Yani insan anılmaya değer bir varlık olduktan sonra yapıp ettiği her şey kayıt altına alınacak ve sonunda onun için kayda değer bir anlam olarak karşısına dikilecekti. İnsanlık tarihinde

öne çıkan isimler olsa da herkesin hikâyesi tekti ve herkes kendi yapıp ettiklerinden sorumlu olacaktı. İnsanın hüsranda olduğu ona en başında söylendi. Hüsrandaydı çünkü korunaklı bahçesinden kovulmuş ve zorluklarla muhatap edilmişti. Ama bu zorlukları aşması için başka insanlar vardı yanında. Zorluğa karşı birlikte hareket ettiklerinde, birbirlerine destek olduklarında, güzel işler yaptıklarında bu zorlukları aşabileceklerdi. Dünya denen bu yokuş o kadar dikti ki onu geçmek için yetimi, yolda kalmış, kimsesizi yalnız bırakmamak lazım geliyordu. Ancak insan benlik hevesinde, kendisi dışında hiçbir şeyi görmeyen bir yapıdaydı da. Bu onun hikâyesinde ona bir zorluk olarak verilmişti. Zor olan sadece çevresel etmenler değildi yani. Bizzat insanın kendisi de kendisine zorluklar çıkartabilirdi.

İnsan hikâyesinde kimi zaman kayıplar kimi zaman kazançlar yaşayacaktı. Ama her ikisinde de hikâyesinin anlamlı olması aynı harekete bağlanmıştı: Ne mağrur olacaktı ne de ümitsizliğe kapılacaktı. Yönetmenin kim olduğunu ve elde edip kaybettiği şeylerin neden kendi başına geldiğini unutmamalıydı. İnsan bu dünyada bir sınanma alanındaydı ve her şey sınama içindi. Sınama bir gün bitecekti ve o gün elde ettikleri ya da kaybettikleri değil o sınama anında nasıl davrandığı önemliydi.

Ödül ve para insanlar arasında el değiştirecekti. Bu el değiştirme sürekli olacak ve servetini tek elde toplamayan, parasından karşılık beklemeden dağıtan hikâyenin kazananı olarak yazılacaktı. Çünkü vermek azaltmayan aksine artıran, anlamlandıran, birikenlerin üzerindeki tozu ve kiri temizleyen bir anlam taşıyordu. Verdikçe hem verilen hem veren hem de alan arasındaki bağ güçleniyor, insana yüklenen yükler hafifliyor ve insan hikâyesinde kendisini doğru bir yerde bulacak şekilde konumlanıyordu.

Bu hikâye öyle bir hikâyeydi ki kazanmak için sonuç almak değil çaba göstermek kıymetliydi. Çünkü sonuç insanın hikâyesi devam ederken görülemeyebilirdi ama çaba insanın yaşarken fark edeceği, kendisinden bir şeyler katabileceği bir şey olarak yazılmıştı. Bazen sadece şehrin dışından koşarak gelip kızgın bir kalabalığa sakin olmalarını ve onlara doğruyu söyleyen bunun için de herhangi bir ücret istemeyen insanlara uymalarını söylemek hikâyenin kazananı olmak için yeter sebep oluyordu. Bazense günler ve geceler boyunca doğruyu söylemek için yorulmadan didinmek. Ama hiçbirisinde insan bir şeyi sonuçlandırmak zorunda değildi.

İnsana her konu hakkında soru sorma ve hikâyesini sorduğu sorulara göre şekillendirme hakkı da tanınmıştı. Ancak soru sorarken niyeti önemliydi. Eğer kötü bir niyetle soru soruyor ve alacağı cevabın bedeline hazır olmadan hareket ediyorsa bu, insanın hikâyesinin hüsrarla sonuçlanmasına sebep olacaktı. Ama tehlikeli gibi gelen sorularda niyeti temizse ve alacağı cevabın tüm bedellerine hazırsa bu onun için kurtuluş olacaktı. Bir kısım insan kurban edecekleri inekle ilgili sordukları sorular yüzünden kaybedenlerden olacakken, bir adam Yaratıcının varlığından tam olarak emin olmak için bir istekte bulununca önderlerden ilan edilecekti. Çünkü sorudan önce niyet ve alınacak cevaba tam teslimiyet önemliydi.

Bu hikâyede insanı yanıltacak ve ona bir şeyleri unutturacak karakterler de yer alacaktı. İnsanı yürüdüğü yoldan şaşırtabilecek, hatalar yapmasına sebep olacak, insanı zor duruma sokacak kararlar vermesine sebebiyet verebilecek karakterler. Ancak bu karakterler sadece bir şeyler fısıldamakla görevliydi. Kararı yine insan verecek, seçeceği yolu kendisi belirleyecek ve hikâyesine kendi elleriyle şekil verecekti.

Bu hikâye zor olduğu kadar kolaydı da. Çünkü insan bu hikâyede başıboş, kimsesiz bırakılmayacaktı. Yetim olduğunda da beslenecek ve büyütülecek, kimsesiz kaldığında da onun

yanında her zaman bir güç olacaktı. İnsandan bu hikâyede beklenen şey iyiye doğru bir çabaydı. Ondan yalnızca umutsuz olmaması ve hiçbir zaman kesin kazandım düşüncesiyle hareket etmemesi istenecekti. O, dengede kaldıkça hikâyesinde mutlu olacaktı.

İnsan, hiçbir zaman için bir film sahnesinde değildi. Aslında yaşadığı her şeyle, yapıp ettikleriyle, yapmadıklarıyla, gördükleri ve görmezden geldikleriyle kendi hikâyesini yazacaktı. Ve bir gün hikâyesi tüm insanlık âleminin gözleri önünde izlenecekti. Kendi hikâyesinin senaryosunu yazan da o senaryonun başrol oyuncusu da insanın bizzat kendisi olacaktı. Büyük kahramanlıklar, beklenmedik yıkımlar, en umutsuz anlarda yanacak ışıklar olacaktı bu hikâyede ama hepsinde en önemlisi insanın neye, ne şekilde tepki verdiği olacaktı.

Işıklar söndüğünde, set dağıldığında, insanı herkes terk ettiğinde tüm hayatı boyunca yazdığı senaryonun sahneleri onunla birlikte olacaktı.

