

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız*

Tom Chatfield



Teknoloji ile iyi geçinebilir miyiz?

Dünyamız giderek daha dijital hale geliyor. Gezegenin yetişkin nüfusunun yarısından fazlası uyanık kaldığı saatlerin önemli bir bölümünü "prize takılı" olarak geçiriyor; internet, mobil telefon ya da başka bir dijital araç vasıtasıyla. İşyerindeki sorunlarımızı, ilişkilerimizi ve hatta aile yaşamımızı e-posta, metin, tweet ya da blog aracılığıyla paylaşmak artık çok yaygın ve sıradan. Bu anlık ilişki ihtiyacı hayatımızı nasıl etkiliyor? Tom Chatfield "kablolu" varoluşumuzun zihinlerimizi olumlu ve olumsuz yönde nasıl değiştirdiğini inceliyor. Yeni ve pratik bir yaklaşımla, dijital çağa insanlığımızı kaybetmeden uyum sağlamayı nasıl başaracağımızı öğretiyor.

"Ahlaki ve pratik kafa karışıklıklarıyla dolu bir çağda, kişisel gelişim kitaplarının yeni bir bakış açısıyla ele alınma zamanı geldi. *Hayat Okulu Kitapları*, böyle bir yeniden doğuşu duyuruyor ve para, akıl sağlığı, iş yaşamı, teknoloji, dünyayı daha iyiye doğru değiştirme arzusu gibi hayatın büyük meselelerini inceliyor."

Alain de Botton, Dizi editörü

The School of Life (Hayat Okulu)
Londra'da Alain de Botton öncülüğünde "gündelik yaşam için parlak fikirler" sloganiyla yola çıkmış, iş hayatından mutluluğa, felsefeden sosyalleşmeye, cinsellikten psikolojiye çeşitli konularda seminerlerin verildiği ve sıradışı aktivitelerin gerçekleştirildiği bir kuruluştur.

THE
SCHOOL
OF LIFE



ISBN-13: 978-975-570-607-8



10 TL

www.selyayincilik.com

DİJİTAL ÇAĞA NASIL UYUM SAĞLARIZ *

TOM CHATFIELD, yorumcu ve yazar. Daha önce dijital kültürü ele alan üç kitabı yayımlanan Chatfield, Google ve Mind Candy gibi şirketlerde çalıştı ve TED Global, World IT Congress gibi etkinliklere konuşmacı olarak katıldı. BBC’de köşe yazarlığı da yapan yazar, aynı zamanda Oxford’daki Said Business School’da öğretim görevlisi ve caz piyanisti. Daha fazla bilgi için: www.tomchatfield.net

The School of Life (Hayat Okulu), hayatın büyük meselelerini araştırmaya adanmış: *Potansiyellerimizi nasıl gerçekleştirebiliriz? İş ilham verici olabilir mi? Topluluk neden önemlidir? İlişkiler bir ömür boyu sürer mi?* Bütün cevaplara sahip değiliz ama sizi, kamçılayacağı, kışkırtacağı, besleyeceği ya da avutacağı garanti olan, felsefeden edebiyata, psikolojiden görsel sanatlara kadar uzanan çeşitli fikirlere doğru yönlendireceğiz.

***SEL YAYINCILIK**

Piyerloti Cad. 11/3 Çemberlitaş - İstanbul
Tel. (0212) 516 96 85 Faks: (0212) 516 97 26

<http://www.selyayincilik.com>

E-mail: halklailiskiler@selyayincilik.com

***SEL YAYINCILIK: 583**

HAYAT OKULU KİTAPLARI 01

ISBN 978-975-570-607-8

DİJİTAL ÇAĞA NASIL UYUM SAĞLARIZ

Tom Chatfield

Türkçesi: Levent Konca

Kitabın Özgün Adı

How to Thrive in the Digital Age

© The School of Life, 2012

© Tom Chatfield, 2012

© Akçalı Telif Hakları Ajansı aracılığıyla Sel Yayıncılık, 2012

Genel yayın yönetmeni: İrfan Sancı

Dizi editörü: Alain de Botton

Yayına hazırlayan: Bilge Sancı

Kapak uygulama: Savaş Çekiç

Teknik hazırlık: Ulaş Kantemir

Birinci Baskı: Ocak 2013

Baskı ve Cilt: Yaylacık Matbaası

Fatih Sanayi Sitesi, 12/197-203

Topkapı-İstanbul, 567 80 03

Sertifika No: 11931

Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız

Tom Chatfield

Türkçesi: Levent Konca

İçindekiler

Giriş	9
1. Geçmişten Günümüze	17
2. Kablolu ve Kablosuz Zamanlar	31
3. Kontrolü Ele Almak	45
4. Teknolojiyi Yeni Bir Çerçeveye Oturtmak	61
5. Paylaşmak, Uzmanlık ve Otoritenin Sonu	75
6. İnsandan Daha Azına Dönüşmek Üzerine	93
7. Oyun ve Haz	109
8. Yeni Politika	125
Sonuç	139
Okuma Önerileri	149

Ormana gittim, çünkü inadına yaşamak, yalnızca hayatın temel gerçekleriyle karşı karşıya olmak ve ölüme ulaştığımda yaşamamış olduğumu keşfetmek yerine, hayatın öğreteceklerini öğrenip öğrenemeyeceğimi görmek istiyordum. Hayat çok değerlidir; ne yaşam olmayan bir şeyi yaşamak istiyordum ne de bütünüyle kaçınılmaz olmadıkça teslimiyet göstermek. Derin yaşamak ve hayatın özünü tamamiyle emmek istiyordum...

Henry David Thoreau, Walden

| Giriş

Mucizelerin, günlük yaşamın bir parçası olarak görülecek kadar sıradanlaştığı bir çağda yaşıyoruz. Aşağıdaki sözler, teknoloji yazarı ve teorisyeni Kevin Kelly’nin blogunda 2011 yılının Ağustos ayında yayınlanmış:

“Kendimi imkansıza inanmaya daha sık ikna etmek zorunda kalıyordum... Eğer bundan yirmi yıl önce mantıklı ve eğitilmiş insanlardan oluşan bir dinleyici topluluğunu, yirmi yıl içinde dünyanın çeşitli yerlerinden birçok şehrin caddelerinin görüntülerini içeren sokak ve uydu haritalarına cep telefonlarımızla bedava erişebileceğimize ikna etmek için para alsaydım, bunu beceremezdim. Bunun nasıl ‘bedava’ gerçekleşebileceğini ekonomik açıdan açıklayamazdım. O zamanlar bu tamamıyla imkansızdı.”

Çağımızın imkansız gerçekleri, daha ancak başlangıç aşamasında. Önümüzde, ana hatlarını gittikçe herkesin cebinde bulunmaya başlayan internet bağlantılı telefonların on yıl önceki bilgisayarların çoğundan daha güçlü olduğu gerçeğinde bir an için görebileceğimiz yeni işbirliği ve etkileşim biçimleri bulunuyor. Yirmi yıl önce sadece hükümetlerin emrinde olan kaynaklar, bir on yıl kadar sonra milyarlarca insanın parmaklarının ucunda olacak.

Eşi benzeri görülmemiş diğer bir şey, bu değişimlerin hızı. Televizyon ve radyo bir asırdır, matbaa ise 500 yıldan uzun süredir bizimle birlikte. Ancak, internetin kamusal kullanıma açılmasından iki milyardan fazla insana erişimine yirmi yılda ulaştık ve ilk ticari cep telefonu sisteminin işlemeye başlaması ile beş milyardan fazla aktif kullanıcı olması arasında yalnızca otuz yıl geçti.

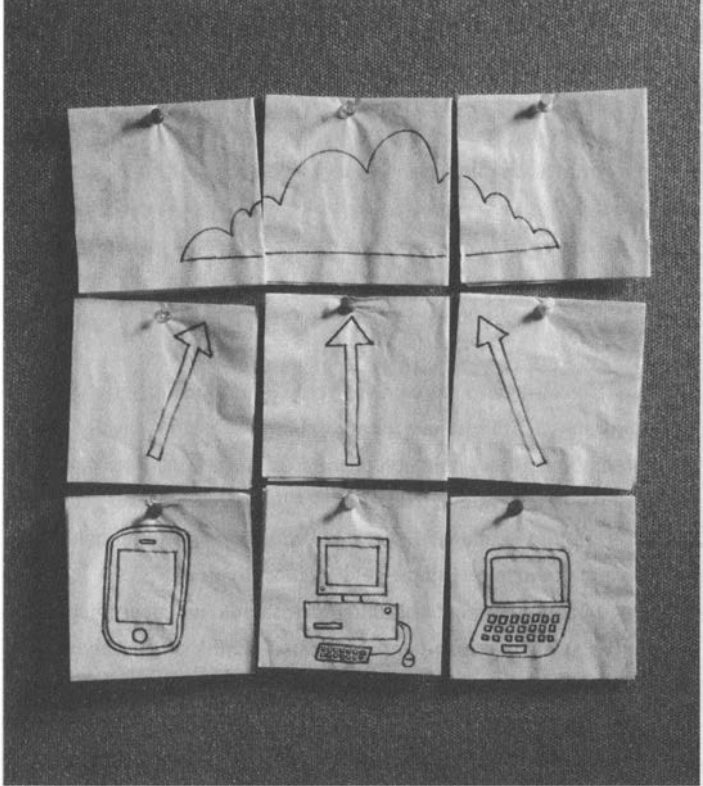
Akıllı küresel ağ, muhtemelen, gelecekte yalnızca bizi değil, arabalardan giysilere, yiyeceklerden içeceklere yaşamlarımızdaki nesnelerin pek çoğunu bağlantılandırarak. Akıllı çipler ve merkezi veri bankaları aracılığıyla, yalnızca birbirimize değil, aynı zamanda çevremizdeki üretilmiş dünyaya, ortak kullanım alanlarına, etki ve tepki yapılarına da eşsiz bir biçimde bağlanma olanağı elde etmekteyiz.

Bu bilgiler ile ne yapacağız? Ve aynı derecede önemli bir soru: Başkaları, yani hükümetler, şirketler, aktivistler, suçlular, güvenlik güçleri ve yasa koyucular söz konusu bilgiler ile şimdi ne yapmakta? Bilgi ve iktidar, birbirlerine daima göbekten bağlı oldular. Ancak, bilgi ve içinde aktığı altyapı, bugün yalnızca iktidarı değil, aynı zamanda yeni bir ekonomik ve toplumsal gücü de temsil ediyor.

Entelektüel, toplumsal ve hukuki açıdan günümüz gerçeklerinin yıllarca, hatta belki de on yıllarca gerisine düşmüş durumdayız. Kuşaklar açısından ise dijital çağda dünyaya gelen “doğuştan dijitaler” ile öncesinde yetişenler arasındaki ayrım, ortak anlayışların ve değerlerin dile getirilmesini zorlaştıran bir uçurum gibi duruyor.

Bu kitap, dijital bir dünyada yalnızca varolmanın da ötesinde, gelişmenin, Thoreau'nun sözleri ile “derin bir yaşamın”, çağımızda ortaya çıkan olanaklardan mümkün olduğunca iyi şekilde yararlanmanın hepimiz için ne anlama gelebileceğini inceliyor.

Bu olanakları incelemek, yeni bir şehir ya da kıtada keşfe çıkmaya benziyor. İnsan doğasının aynı kaldığı, ancak onu şekillendiren yapı-



Bir veri bulutunda yaşamak: Akıllı ağılar, yalnızca bizi değil, arabalardan giysilere her şeyi birbirine bağlamaya başlıyor.

ların yabancı olduđu bir mekâna giriyoruz. Bugünün dijital dünyası, yalnızca bir fikir ya da modern dijital aletlerin sadece boş zamanlarda veya zevk için devreye sokulduđu bir alet takımı değıl. Bilakis, giderek artan sayıda insan için, zevk ile çalışmanın benzer biçimlerde yerleştiğı bir mekâna; arkadaşlık, medya, iş, alışveriş, araştırma, politika, oyun, finans ve daha birçok şeyi kusursuzca ve el çabukluğuyla hayata geçir-dığımız bir arena ya açılan bir geçit.

Gelişim meselesi ile ilgili olarak, iç içe geçmiş iki hikayenin izini sürmeyi amaçlıyorum: Birincisi, dijital alemde birer birey olarak nasıl gelişebileceğimiz. İkincisi ise, toplumun, hem bu dünyada potansi-yelimizi gerçekleştirmemiz, hem de diğer insanlarla mümkün oldu-ğunca insani bir şekilde ilişkilennemiz konusunda bize nasıl yardımcı olabileceğı.

Bu hikâyelerin her ikisi de, aynı yerde, dijital makinelerin tarihi ile birlikte başlıyor. Sonrasında, teknolojinin günümüzde ulaştığı aşama ile ilgili en önemli meselelerden birini, kendimizi geliştirme olanağına sahip olmak için hayatımızdaki aletlere “hayır” ya da “evet” demenin ve hem teknolojiyi kullanarak, hem de *kullanmamak* için bilinçli olarak zaman yaratmamızın ne anlama geldiğini inceliyorum.

Aynı zamanda, farkında olsak da olmasak da, neredeyse hepimizin her gün boğuştuğı sorunlardan, yani kişisel kimlik, mahremiyet, ileti-şim, dikkat ve tüm bunların düzenlenmesi konularından da bahsedece-ğim. Eğer bu noktada ortak bir izlek varsa; o da, bireysel deneyimin 21. yüzyılın yeni tür kolektif yaşamına nasıl uyum sağlayacağı, başka bir ifade ile, “benim”, olduğum şeyin başkalarının hakkımda bildikleri, onlarla paylaştıklarım ile nasıl bir ilişki içinde olacağı ve nelerin kişisel ve mahrem kalabileceğı sorusu.

Aynı bizimki gibi değişken bir doğaya sahip olan dijital teknoloji, hayatlarımızda farklı birçok rol oynayabilir: kolaylaştırıcı, kütüphane,

arkadaş, baştan çıkartıcı, konfor, hapishane. Nihayetinde, hareketli ekranları, aynı zamanda, kendimizi ve diğer insanları daha önce hiç olmadığı bir biçimde görme olanağına sahip olduğumuz birer ayna. Ancak, elbette gözlerimizi başka bir yere çevirmeyi de seçebiliriz.

| 1. Geçmişten Günümüze

I.

İnsanların dijital teknolojiler ile etkileşiminin kısa tarihi, durmadan artan bir yakınlığın, yarım yüzyıl içinde şaşırtıcı derecede yeni türde bir aracın milyarlarca insanın yaşamlarının kalbine entegre olmasının hikâyesi.

1940'larda geliştirilen ilk elektronik dijital bilgisayarlar, devasa ve korkutucu derecede karmaşık makinelerdi ve dünyanın en zeki kafaları, İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanların mesajlarının şifresinin çözülmesinde Britanya'ya teorik ve pratik çalışmaları ile yardımcı olan Alan Turing gibi öncüler tarafından icat edilmişlerdi ve işletiliyorlardı.

Bir sonraki bilgisayar kuşağını oluşturan anaçatı bilgisayarlar, 1950'lerin sonlarında ortaya çıktı. Akademik ve askeri kurumlarda yaygın olarak kullanılan bu bilgisayarlar, hâlâ odaları bütünüyle kaplıyordu ve yine uzmanların çalışma sahasıydı. Girdiler, son derece soyut komutlar biçimini alırken; çıktıları, bilgisayar biliminde uzmanlaşmamış hiç kimseye bir şey ifade etmiyordu.

Tüm bunlar, 1970'lerde mikro-işlemcinin doğuşu ve bilgisayarın yalnızca laboratuvarlar yerine sıradan evlere de girmesi ile değişmeye başladı. IBM genel müdürü Thomas Watson'ın 1943 yılında, "Belki beş bilgisayarlık bir dünya pazarı olduğunu düşünüyorum," dediği söylenir. Bu iddiayı öne sürmüş olsun ya da olmasın (ki bu sözleri ettiğine dair "kesin kanıt olmadığını" söyleyen Wikipedia'dan başkası değil), 1971'de dünyanın ilk kişisel bilgisayarı bir aygıt olarak piyasaya sürüldüğünde,

kimse bu tür makinelerin piyasasının ilgili olan birkaç bin kişinin çok ötesine geçmesini beklemiyordu.

Fakat, bilgisayar kullanımının en iddialı akademisyenlerin bile düşünebileceğinden çok daha öte bir cazibesi olduğu meydana çıktı. 1970'lerin sonlarına gelindiğinde, Apple, Commodore ve Tandy'nin yeni makinelerinden yüzbinlerce satılıyordu. Dijital devrim halka açılmıştı.

Ancak bu bile, insani ve dijital etkileşimlerin istikrarlı bir biçimde bütünleşmesinin daha başlangıcıydı. 1970'lerden bu yana, makinelerimiz gittikçe daha güçlü, birbiriyle daha bağlantılı ve daha kolay kullanılır hale geldi. Bugün kullandıklarımız, ilk kuşak bilgisayarlardan yüzbinlerce kat daha güçlü, onlarca kat daha ucuz ve kullanımları sonsuz derecede daha kolay.

Yine de, bu makinelerin sunduğu *deneyim*, sahip oldukları güçten daha önemli. Bu açıdan, büyük devrim daha yeni başlıyor. Zira evdeki masaüstü ya da çantada taşınan dizüstü bilgisayar anlamında kişisel bilgisayar kullanımının yerini giderek başka bir şey alıyor: Eldeki akıllı telefon ya da masadaki tablet, sürekli açık ve daima ağla bağlantılı.

İnanıyorum ki, giderek salt kişisel bilgisayar kullanımından, dijital teknolojiler ile yaşamın bütünleşmesinin yepyeni bir aşaması olan, “samimi bilgisayar kullanımı” adını verebileceğimiz bir şeye geçiyoruz. Kafelerde ve oturma odalarında, dijital aletlerle, bir zamanlar ancak sevgililer ve gözde evcil hayvanlara özel olan bir ilgi ve sıklıkla ilişki kuruyoruz. Bir “doğuştan dijital” kuşağın, sabah kalktığında ilk, gece yatağa girdiğinde ise son dokunduğu şey cep telefonu.

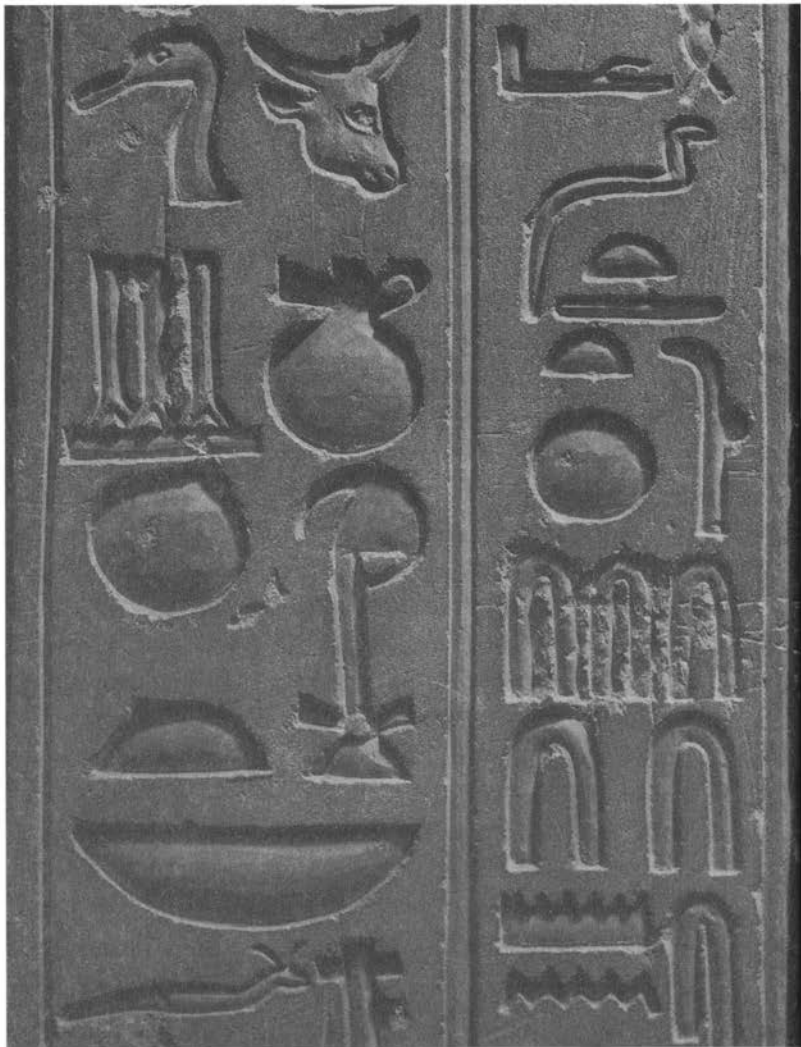
II.

Bütün teknolojiler, onları kullandıkça, bizi değiştirir; Kanada’da medya araştırmalarına öncülük eden Marshall McLuhan’ın da dediği gibi, “Aletlerimize biçim veririz, ardından aletlerimiz bize biçim verir.” İlk tarımdan buzdolabına, teknolojiler, bizi günlük avlanma-toplama faaliyetlerine bel bağlamaktan kurtararak, şehirler ve medeniyetler kurmamıza yardımcı oldular. Ulaşım teknolojileri, hareket olanaklarımızı değiştirerek, zaman ve mekânla ilişkimizi değişime uğrattılar. Teknolojik varlıklarız; sınırlarımızı aşmak ve uyum sağlamak için kendimizi ve dünyamızı geliştirmek doğamızın bir parçası.

Beş bin yıldan daha uzun bir süre önce gerçekleşen yazının icadından bu yana, dünya, Amerikalı sosyolog Daniel Bell’in “entelektüel teknolojiler” adını verdiği, silahların ve giysilerin vücudumuzun gücünü arttırdığı gibi aklımızı arttıran teknolojiler tarafından dönüştürülüyor. Haritalardan filmlere, dünyayı idrak gücümüzü iyileştiren, öğrenme ve iletişim kapasitelerimizi büyüten, bilgimizi ve fikirlerimizi aktarmamızı sağlayan araçlar imal ediyoruz.

Dijital teknolojiler, bunlarla karşılaştırıldığında dahi, eşsizler. Alan Turing’in 1930’lardaki çözülebilecek her bir fonksiyonu hesaplayabilecek Evrensel Turing Makinesi tahayyülünde öngördüğü gibi; bilgisayarlar, ilk kez gerçek anlamda evrensel, neredeyse sınırsız bir esnekliğe sahip makineler.

Bir bilgisayar, sözcüklerden resimlere ve filme tüm diğer iletişim araçlarını simule etme yeteneğine sahip. Doğru yazılım kurulduğunda, istediğiniz anda ses, video, resim ve yazıyı yeniden üretebilir; bunları şimdiye dek mümkün olan en kısa zamanda ve en düşük maliyet ile gönderebilir ve teslim alabilir. Tüm iletişim araçlarımız ve gereksinim-



Yazı gibi entelektüel teknolojiler sayesinde, binyıllardır aklımızı güçlendiriyoruz.



lerimiz, daha doğrusu hayatımızdaki tüm entelektüel teknolojiler, tarihte ilk defa tek bir entegre sistem tarafından karşılanıyor.

Hâlâ film izlemek için sinemaya gidebilirim, tıpkı istersem televizyon kanallarına göz atabileceğim, elle tutulabilir kitaplar edinebileceğim ya da cd-çalarım aracılığıyla müzik dinleyebileceğim gibi. Yine de, ne olursa olsun bu eylemler artık zorunlu değil. Çünkü internete bağlı dijital bir alete sahibim; seslerden, sözcüklerden ve resimlerden oluşan koca bir evren parmaklarımin ucunda. İster evde olayım, isterse hareket halinde, *CSI: Miami*'nin son bölümünden *Moby Dick*'e, hatta sonsuz sayıda ev yapımı kedi videosuna istediğim her şeye ulaşabilirim. Ayrıca, daha önce başka hiçbir aracın sağlamadığı şekilde, oyunlardan internette alışverişe interaktif hizmetlere de erişebilirim.

Teknoloji sayesinde, daha önce hiç olmadığımız derecede kontrole sahibiz ve bu kontrolü destekleyen ağırlıksız, sonsuz defa yeniden üretilebilecek bilgi yapılarının kendisi, yani “dijital” sözcüğünde mevcut olan olasılıkların kaynağı olan elektrik yükünün birleri ve sıfırları var.

Aklı arttıran teknolojilerin gücü, tarih boyunca hep gerçekliğin nesnel varlıkları tarafından kısıtlandı. Kitap imalatı, matbaanın icadına dek, uzman zanaatkârların yüzlerce saatine mâl olan bir işti. Matbaa makinesinin icadından sonra dahi, fiziksel kütle ve kağıt maliyeti, yazılı sözcükler ile yapılabilecekleri kısıtlamaya devam etti. Kaydedilmiş sesler, varoldukları ilk yüzyıl boyunca, fiziksel olarak vinil ya da vaks gibi maddelere kazanılabilecek olanlarla sınırlıydı. Sinema ve fotoğraf, pahalı ve sınırlı sayıdaki fiziksel malzemeye, dikkatlice hazırlanan, hassas ve yanabilir film makaralarına dayanıyordu.

Tüm bunlar artık tarih oldu. 2011 yılının sonlarında bu satırlar yazılırken, geçen her bir dakika başına bir saatlik video görüntüsünün internete yüklendiği tahmin ediliyor. Bilginin yayılması fikrine alışkın hale geldik. Asla tüketemeyeceğimiz kadar çok bilgi olduğu olgusu karşı-



İnternet sayfalarının sayısı şimdiden galaksimizdeki yıldızlarınıki aşmış durumda.

sında diz çökmemizin arkasında, her halükarda, katlanarak artan dünya çapındaki toplam dijital bilginin hâlâ dikleşmeye devam eden eğrisi var.

2008 yılında, bir trilyon internet sayfası olduğu tahmin ediliyordu. Üç yıl sonra, bu sayıyı tahmin etmeye çalışmak bile anlamsızlaştı, ancak trilyonlara ulaşmış durumda. Matbaanın icadının ardından geçen yarım binyılda, her dil ve nüsha hesaba katıldığında, yaklaşık yüz milyar kitap yayımlandı. Bu bilgi hacmi, günümüzde internete bir ayda yüklenen içeriğin miktarından daha az.

Ancak, her şeyden önemlisi, dijital aletlerin yapabildiklerinin, bilgiyi göstermek ve yeniden üretmek ile sınırlı olmaması: Aynı zamanda, onu *canlandırma*, byte'lara ve algoritmalara yaşam verme yeteneğine de sahipler. Bir bilgisayarı programladığımızda, kitap yazdığımızda, resim ya da harita çizdiğimizde olduğu gibi yalnızca bir nesne yaratmayız. Bir sistemi, diğerleri ile iletişime girmesi ve keşfetmesi için harekete geçiririz. Başka dünyalar kurarız.

Bu, insanların çabalarının, dikkatlerinin, duygularının, ekonomik etkinliklerinin ve buluşlarının dijital teknolojilere doğru süregiden göçünü en iyi açıklayan ve belki de çağımızın önemli mucizesi. Aynı, şehirlerin geçtiğimiz birkaç yüzyılda dünya nüfusunun önemli bir bölümü için mıknaş işlevi görmesi gibi; dijital alem de insanları yoğun olasılıkların, bizimle tamamen gerçek deneyimlerden daha içten konuşan simülasyonların içine çekiyor.

III.

Eğer teknoloji ile mümkün olan en iyi biçimde yaşamak istiyorsak, her şeyden önemli olanın, kullandığımız tek tek aletler değil, onları yaratan

insan deneyimleri olduğunun farkına varmalıyız. Dijital iletişim araçları, akıl ve deneyim teknolojileridir. Onlarla birlikte gelişmeyi arzulu-yorsak ihtiyacımız olan ilk ders; eğer soyut olarak teknolojiden değil, olanaklı kıldığı deneyimlerden söz ediyorsak, onları yalnızca yapıcı olarak anlamayı umabileceğimizeyizdir.

Benim günlük dijital deneyimlerimi ele alalım. Sıradan bir günde, birkaç yazılı mesaj gönderiyor ve alıyorum, yirmi ile otuz arası e-posta okuyor ve gönderiyorum, birkaç tweet atıyorum, iki ila on iki saat arası bir süreyi bilgisayar ekranına bakıp internette okuyarak, yazarak ve başka insanlarla etkileşime girerek geçiriyorum.

Tam bunu yazarken, muhtemelen sizin okurken sorduğunuzla aynı soruyu soruyorum: Bu iki ila on iki saatlik süre nereye gidiyor? Bu sürenin en ufak bölümünün hesabını, en kolay, makaleler ve kitaplar için sözcük sayımı biçiminde verebilirim. Ancak yine de, en dürüst cevap, bunu sadece bilmememin de ötesinde, söz konusu etkinliği “sosyal medya kullanımı”, “blog yazmak” ya da “internette oyun oynamak” gibi başlıklar altında toplamanın da pek bir anlamının olmadığı. Böyle yapmak, okuma alışkanlığıma açıklama getirirken, “günde iki saati sayfaları çevirerek geçiriyorum,” demek gibi olur. Oysa her iki durumda da, deneyimin anlamı başka bir yerde.

Elle tutulabilir bir kitabı okuduğumda, ne kadar zaman neyi okuduğumu bilmek size deneyiminin doğası hakkında oldukça çok şey söyleyecektir. Kitabın *bana* ne ifade ettiğini tanımlamam gerekse de, diğer herkesle aynı kitabı ve büyük olasılıkla onlarla aynı biçimde, baştan sona okurum. İlerledikçe, benim hoşuma gidecek bir düzene uyan yepyeni bir kitap yaratmam; ancak, Facebook gibi bir hizmeti kullandığımda olan tam da bu.

Bunun da ötesinde, Facebook’u kullandığımda, tek başıma hareket etmiyorum. Bir tür kamusal alana giriyor ve dakikadan dakikaya

çevremde bulunan insanlara ve nesnelere tepki veriyorum. Durumumu güncelleyebilir, birkaç arkadaşımın verdiği bağlantıları takip edebilir, ardından kendimi bir kitap ya da film hakkındaki tartışmanın içinde ya da akşamları dışarı çıkmamanın faydalarını tartışırken bulabilirim. Başka yerlere yönlendiren bir düzine bağlantıyı daha izleyeceğim ve başka birkaç siteye daha bakar, e-postalarımı kontrol eder ve müzik ya da radyo konuşmaları dinlerken oraları da okuyacağım neredeyse kesin.

Bunu bir saat yaptıktan sonra, “Facebook kullandığımı” belirtmek, deneyimlerimin ne doğasını ne de kalitesini açıklığa kavuşturur. İhtiyacımız olan, ne tür tesadüfler ve etkileşimler yaşadığımla ilgili bir şeydir: Duygularımın, güdülerimin ölçülmesi ve bunların gerçekliğinin, hareket ettiğim alanın gerçekdışılığı tarafından zayıflatılmadığının farkına varılması. İnternette geçirdiğim bir saatte, onlarca insanla haber ve görüş paylaşacağım neredeyse kesindir ve olanlar hakkında nasıl hissettiğimin, günün geri kalanındaki izlenimlerimi belirlemesi muhtemeldir.

Bu, internette olduğum insan ile etten ve kemikten oluşan benim aynı kişi olduğumuz anlamına gelmiyor. Ama deneyimimi değerlendirerek için en uygun kriterlerin, hayatımdaki çoğu diğer toplumsal deneyim ve etkileşimi ele alırken kullanacaklarım ile tamamen aynı olduğu anlamına geliyor: Öğrenmeyi ya da iletişim kurmayı ne kadar becerebildiğim, duygusal açıdan kendimi diğer insanlara ne kadar bağlanmış hissettiğim ve etkileşimlerimin hayatımın geri kalanını ne kadar zenginleştirdiği.

Kimi mükâfatlara dijital olarak ulaşmak diğerlerinden daha kolaydır. İnternette istediğimizi elde etmek, her ne kadar ikisi de daha hızlı gerçekleşme eğiliminde olsa da, çoğu zaman, ihtiyacımız olan şeyi elde etmekten farklı bir şeydir. Bedenden ayrılmış bir şekilde online mekanda gezinirken, bize fiziksel bir çevredekinden daha büyük bir rahatlık sağlamıyor. Fedakâr ve açık olmayı da, acıya yol açmayı ve üçkağıtçılığı da

daha kolayca beceriyor ve her bir ekranın arkasında yatan insan gerçekliğini görmezden gelerek hayatlarımızı kolaylaştırıyoruz.

Teknoloji, bu anlamda, doğamıza uygulanan bir çeşit kuvvetlendirici, en kötü ihtimalle diğer insanları nesne seviyesine, istediğimiz gibi açıp kapayabileceğimiz ve çok az saygı ve dürüstlük borçlu olduğumuz birer varlığa indirgememiz tehlikesini doğuran bir olasılıklar alemi. Daha da büyük karmaşıklıkların arkasında saklanarak, sürekli, diğer insanlarla onlara karşı tamamen sorumlu olduğumuz ve kendimizle içimizi okuduğumuz ilişkiler kurmaktan kaçma tehlikesine giriyoruz.

Ancak, son otuz yıldaki dijital etkinliklerin ortaya koydukları, sadece nesneleştirme ve ucuz kendini tatminden oluşmuyor. 2011 yılındaki dijital manzaraya baktığımda, kişisel mekânlarından daha büyük bir derinlik çıkarmak, bedeli ne olursa olsun insanlaştırmak ve kişiselleştirmek için yanıp tutuşan bir alan görüyorum. Hayatlarımızın dijital yönlerini daha da karmaşık ve dağınık hale getirme konusundaki istekliliğimizi başka nasıl açıklayabiliriz ki?

IV.

İnternette en önemli olan şeyler, insanların bireysel bağılılıkları ve rastlantılar. Ve teknolojinin geleceğini diğer her şeyden çok şekillendirecek olan da yine bunlar. Yaşayan herkesin, bugünkü genç kuşağın dijital kıvraklığına sahip olacağı bir dünya hayal etmek hâlâ zor. Ancak, o dünya, her tür uzaklığın bugünkünden çok farklı bir öneme sahip olacağı ve ailelerin, arkadaşların, genç ve yaşlıların coğrafi ayrımların ve kuşak ayrımlarını aşarak çok daha özgürce ve çok daha sık etkileşime gireceği bir dünya olacak.

Birçok açıdan yeni teknolojilerin doğuşundan en çok yararlanacak olanlar ihtiyarlar, yoksullar ve geleneksel olarak dışlanan diğer insanlar: Aksi halde torunlarını hemen hemen hiç tanıyamayacak olan büyükbaba ve büyükanneler; aileleri, arkadaşları ve başka yerlerde yaşayan akranları ile kuracakları iletişim, hayat kaliteleri açısından büyük bir fark yaratacak olan ya da uzun süredir kötü altyapı hizmetleri, yoksulluk ve siyasi kısıtlamalar tarafından yalnızlaştırılmış gelişmekte olan ülkelerdeki insanlar.

Günümüzün dijital alemini, her şeyden önce, insanların deneyimlerinin ve değerlerinin içine akıyor olması büyütüyor. Bir milyar insanın dörtte üçünden fazlası, kendilerine dair en mahrem şeyleri, halka açılmasının ardından geçen beş yılda isteyerek Facebook'a yüklediler. Avatarlar, oyunlarda sahip olunan ikinci kişilikler ve diğer sosyal siteler, yalnızca gerçeklikten kaçma fırsatı sunmakla kalmıyor; başkalarına ve yeni bağlantı biçimlerine uzanan bir yola kapıyı da aralıyor. İnternet söylenti, yalan ve düşmanlık kaynıyor, ama aynı zamanda, yabancıların birbirlerine mal sattığı eBay'den küçük şirketlerdeki altmış milyonu aşkın insanın becerileri ile ihtiyaçlarının buluşturmalarını sağlayan Alibaba.com gibi hizmetlere yeni güven biçimleri de bulunuyor.

Bu, baş döndürücü büyüklükte ve bazen son derece rahatsız edici yıkıcı bir güç. Ancak, bu yeni mekânlara giren ve yeni deneyimlere sahip olan yine de tüm insanlığımızla *biziz*. Ve duyguları, fikirleri ve değerleri ifade etmekte kullandığımız köklü hümanist sözcükler ile söyleyecek olursak, günümüzde “derin yaşamayı” ve teknolojinin bizi daha da yakından belirleyeceği bir geleceği anlamayı gerçekten umut edebiliriz.

2. Kablolu ve Kablosuz Zamanlar

I.

Amerikan *The Wireless Age* dergisinin Ağustos 1921 tarihli sayısı, on bir sayfasını boksta “asrın müsabakası”nın nefes kesici bir anlatısına ayırıyordu. Söz konusu olan, önceki ay Jersey City’de gerçekleşen, Amerikalı boksör Jack ‘The Manassa Mauler’ Dempsey’nin Fransız rakibi Georges Carpentier’yi dördüncü raundta nakavt ettiği dünya ağır siklet ünvan maçıydı.

Gişelerde satılan biletlerden bir milyon dolardan fazla hasılat elde edildiği, spor adına büyük bir gündü. Ancak, *The Wireless Age*’in etkinliğe bu kadar ilgi göstermesinin nedeni bu değildi. 2 Haziran 1921, henüz çok genç olan radyoculuk açısından da tarihi bir gündü. Çünkü ilk defa büyük bir etkinliği medya aracılığı ile canlı takip edenlerin sayısı, fiziken orada bulunanların sayısını aşıyordu. 90 bin kişi, Jersey City Arena’yı doldurmuştu. Ancak, derginin tahminine göre, “en az 300 bin kişilik bir kitle, gergin ve heyecanlı bir biçimde” müsabakayı uzaktan takip ediyordu.

Bunu yapmalarını sağlayan, temelde uzun bir kabloyla, şimdiye kadar inşa edilmiş en büyük antenlerden biri olan, Hoboken/New Jersey’deki Erie-Lackawanna Garı’nın üstüne yerleştirilmiş 680 feet’lik antene bağlanan bir telefondur. Kablo, bütün bu yolları aşarak Ulusal Amatör Radyo Kurumu’nun başkanına, ringin kenarında heyecan içinde maç anlatan J. Andrew White’a kadar uzanıyordu. Planda yapılan bir son dakika değişikliği sonucunda, White’ın sözlerinin gardaki ikinci bir

operatör tarafından da tekrarlandığını ve radyo dalgaları ile yayılanın onun sesi olduğunu *The Wireless Age* biraz utanarak belirtiyordu.

Dergi, bu o zamana dek eşine rastlanmamış olayın gücünün tamamen bilincinde, yayını şu sözlerle anlatıyordu: “Bu, bir rekor... ve yeni bir dönemin habercisi; çünkü dünyanın gözleri, geleneksel biçimde basılmış betimleyici sözcüklerin hikayeyi anlatmasını beklerken, radyo bunu sesli olarak yaptı! Dünya çapında bir etkinlik, bütün ayrıntılarıyla, derhal sabırsız dinleyicilerin kulaklarına resmedildi... Hayalgücüne başvurmanın sınırı yok. Şimdi artık gelecekteki yayınlar, zevkli, ilham verici ve neredeyse sonsuz bir spekülasyona konu olabilir.”

Bir asırdan daha kısa bir süre sonra, bu spekülasyonların en cesur- larının bile aşıldığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Şimdi iki milyardan fazla insan internet erişimine sahip ve bu sayının iki katını aşkın insan cep telefonları aracılığıyla birbirine bağlı. Haberler ve spor müsabakalarının canlı yayınları, düzenli olarak yüz milyonlarca insana ulaşıyor. Bugün yaşayan insanların yarısından fazlası, neredeyse daima dünyaya bir çeşit “canlı” dijital bağlantıyla erişebiliyor.

Bunlar, şaşırtıcı rakamlar. Ancak, içinde bulunduğumuz yüzyılın ilk on yılında, bu gelişmelerle karşılaştırıldığında, neredeyse farkında olmadan, sadece rakamlarla değil, zamanın kendisi ile ilgili yeni bir kablolu sınırı aştık.

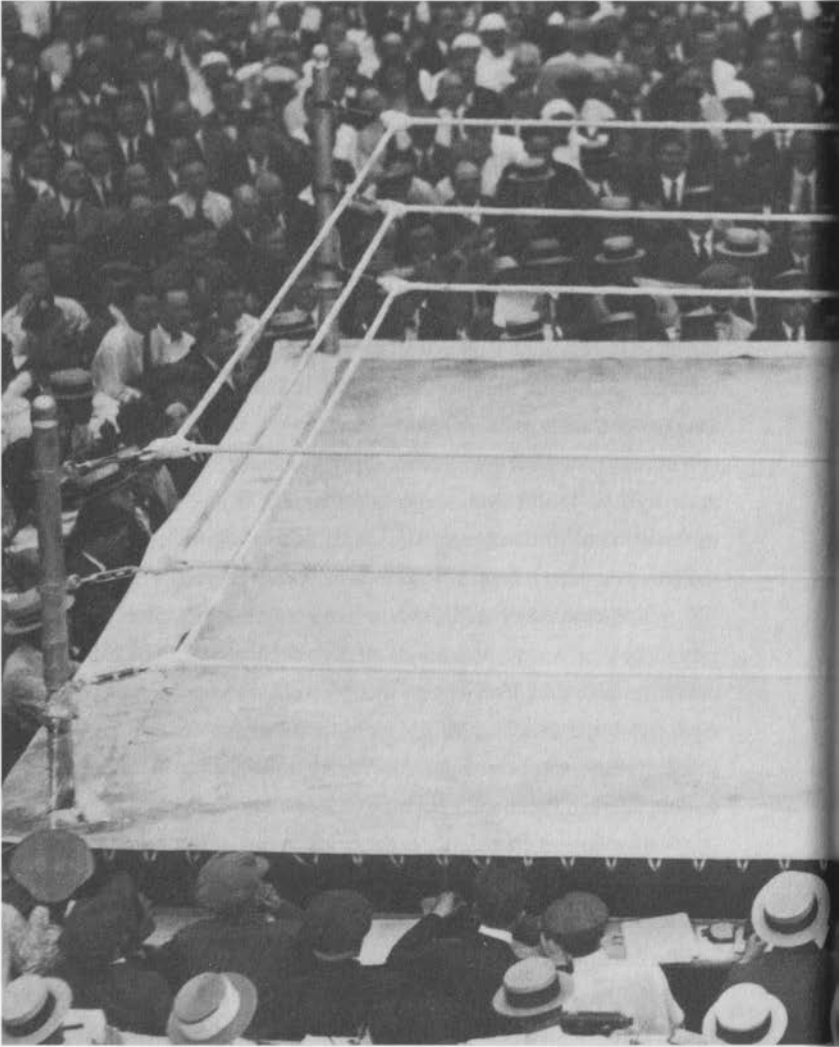
Kaiser Family Foundation'ın 8-18 yaş aralığındaki iki binden fazla Amerikalı ile yaptığı ankete göre; söz konusu yaş grubu, 1999 yılında günde altı saat yirmi dakika iletişim araçlarını kullanıyordu. Araştırma, genç insanların yaşamının 'doyum noktasına' yaklaştığını belirtiyordu; yani anketin sonuçlarını yorumlayanlar, iletişim araçlarını daha uzun süre kullanmanın neredeyse mümkün olmadığı düşüncesindeydi.

İnsanlık, günün uyanık geçirilen saatlerinde kaç saat iletişim araçlarını kullanabileceği konusunda aşılamayacak bir seviyeye ulaşmış gibi duruyordu; bu kanaat, anket aynı yaş grubuyla 2004 yılında tekrarlandığında günlük kullanımda yalnızca iki dakikalık bir artış olmasıyla da desteklendi.

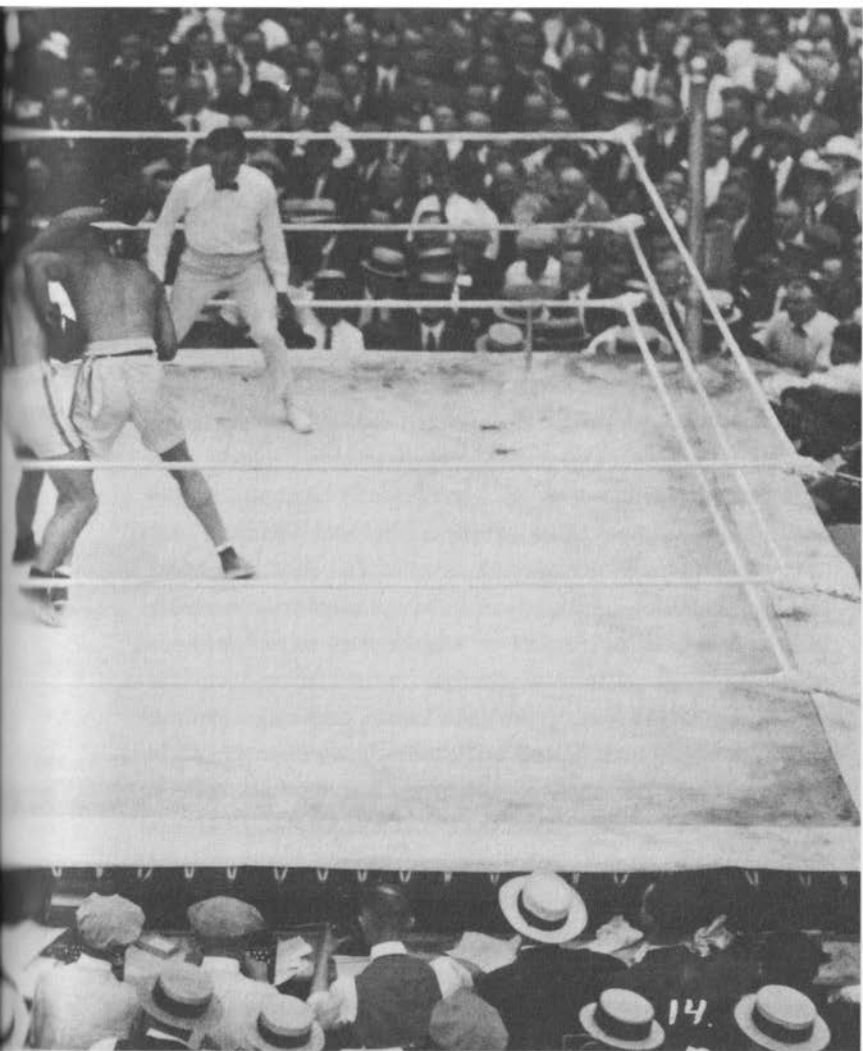
Kaiser Family Foundation, aynı anketi 2009 yılında bir kez daha yaptı ve 8-18 yaşlarındaki insanlarda günlük toplam medya kullanımının şaşırtıcı biçimde yüzde 20'den fazla artış göstererek yedi saat kırk dakikaya çıktığı sonucuna ulaştı. Aynı anda birden çok aletin kullanılması hesaba katıldığında; toplam medya kullanımı, günde yaklaşık on saat kırk beş dakikaya ulaşıyordu.

Bu, hayret edilesi bir sonuçtu. Genç insanların her gece 8 ila 9 saat arası uykuya ihtiyaçları olduğu düşünülecek olursa; 2009 yılına ait rakamlar, iletişim araçlarının okulda kullanımı hesaba katılmadığında dahi, uyanık geçirilen sürenin yarısını aşıyordu. Televizyonun egemenliği, günde üç saat kırk dakikadan uzun bir süre ile yarım asırdır olduğu gibi sürüyordu. Ancak, açık arayla en önemli güncel eğilim, iPhone gibi cihazların hem eski, hem de yeni medyaya ulaşım amacıyla kullanılmasıydı: Otobüsle evden okula giderken, indirilmiş televizyon programlarını izlemek, yazılı mesajlar göndermek, müzik dinler ve e-postaları kontrol ederken Facebook'a bakmak.

Medya beş yıl içerisinde, evde geçirilen boş zamanı doldurmanın artık çok ötesine geçmiş, zamanı doldurmaktan çok, günlük yaşamın alışkanlıkları ve etkinlikleri ile tamamen bütünleşmişti. 2010 yılının Kasım ayında Londra'daki POLIS inisiyatifi tarafından yayımlanan benzer bir medya kullanım raporu, gelişmiş ülkelerdeki gençlerin çoğunluğunun akıllı telefonlar ya da tabletler gibi aletler ile artık hiçbir zaman internet ulaşımından yoksun olmadığını ortaya koyuyor. Taşınabilir ve kişisel bir



Dempsey ile Carpentier'yi karşı karşıya getiren boks müsabakası, Ulusal Amatör Radyo Kurumu sayesinde medya tarihinde bir dönüm noktası oldu.



şarkı, video, oyun, uygulama ve sosyal medya hizmetleri birikimi her daim bir tık mesafesinde.

Davranış normları, 1920'lerde radyonun ve 1950'lerde televizyonun yaptığından daha büyük bir hızla parçalanıyor. Ancak, bence tüm bu gelişmelerin en önemlisi, başka bir tür normla, yalnızca alışkanlıkları-mızla değil, uyanıklık hali diye tanımladığımız şey ile de ilişkili.

Günümüzde, çoğu insanın varsayılan günlük davranışlarından biri-nin en azından bir kişiselleştirilmiş medya türüne bağlanmak olduğunu, tarihte ilk defa söyleyebiliriz. Yüz yıldan daha kısa bir süre önce canlı radyo yayını bir mucize olarak görülürken, bugün bilincimizin açık olduğu sürenin büyük kısmını dünyaya kendimize ait canlı bağlantımız aracılığıyla bağlantılı olarak geçirmemiz sıradanlaşmış durumda.

Bu durumdan türeyeceği en açık olan soru, pragmatik türden: Bundan sonra ne olacak? Kısa vadede, cevabın hâlâ daha fazla –daha fazla zaman ve yerde– medya kullanılması olması muhtemel. Ancak, uzun vadeli olarak gelişmek istiyorsak; bu eğilimlerin, yaşamımızdaki farklı zaman türleri üstüne yeni bir biçimde düşünmeye başlamamız gerektiği anlamına geldiğine inanıyorum.

Dijital medyadan uzak geçirdiğimiz zaman, artık olağan durumu-muz değil ve özellikle hedeflemeyen deneyimleyemeyeceğimiz bir şey. Çoğu trende bulunan “sessiz bölge” tabelalarını ya da müzelerde, restoranlarda ve diğer kamusal alanlarda insanlardan cep telefonlarını kapatmalarını talep eden tabelaları düşünün. Bunlar, gerçek anlamda zamanımızla ilgili tabelalar: Dijital aletlerin yokluğunun özellikle talep edilmesi gerektiğine işaret ediyorlar.

Eğer hem çevremizdeki dünyadan, hem de birbirimizden mümkün olduğunca yararlanacaksak, artık dünyada olmanın temelden farklı iki değişik yolu olduğunu idrak etmeliyiz: kablolu ve kablosuz halleri-miz. Bunlardan birine ya da diğerine üzülmeyen kimseye faydası yok,

çünkü her ikisi de farklı birer düşünce ve eylem olanakları bütününi temsil ediyor. Onun yerine; hangisinin, bir görevin ya da yaşamımızın hangi bölümlerine daha iyi hizmet ettiğini sormayı öğrenmeli ve çocuklarımıza öğretmeliyiz. Ve her ikisini de hayat tarzımıza verimli bir biçimde yerleştirmenin yollarını bulmalıyız.

II.

Kablolu yaşamın sunduğu büyük avantajlar kolayca sıralanabilir. Dünyanın kolektif aklına bağlanmış olarak, hızımız, erişim mesafemiz daha büyük, insanlığın elindeki bilginin (dedikoduların ve fikirlerin) büyük bölümünü dakikalar içinde araştırabiliyor ve kaynak olarak kullanabiliyoruz, binlerce diğer insanla bağlantı kurmaktan yalnızca birkaç saniye uzaktayız. Tanrısal yeteneklere sahibiz ve onları kullanmakta gittikçe ustalaşıyoruz.

Wikipedia’da birkaç dakika araştırarak ya da Google’ın taradığı telifi sona ermiş kitaplar deposunda arama yaparak yalnızca birkaç dakika içinde nelerin üstesinden gelinebileceğini bir düşünün. Bu araştırma, yalnızca yarım asır önce bilim insanlarının hayal dahi edemeyeceği hız ve erişim mesafesine sahip ve yine de neredeyse her modern vatandaş tarafından anında ulaşılabilir. Şimdiden, o zamanın okurlarının, kitap sahibi olma ve okumanın bir elite sınırlı olduğu Gutenberg öncesi dünyadan olduğu kadar geçmişten uzağız.

Ancak, medyanın “canlı” kablolarından kopuk olarak, özgünlüğümüz ile somutluğumuz farklı ve çok daha eski bir anlamda devreye girebilir: Görevlendirme, karar alma, kendi inisiyatifimizle hareket etme, daha başlamadan hata yapma korkusu olmadan ve bir izleyici kitlesinin solğunu sürekli ensemizde hissetmeden düşünme. Kablolu herhangi bir

anda olduğundan oldukça farklı bir anlamda kendimizle baş başayızdır ya da başkalarıyla birlikte varoluruz.

Bu, kişisel alanda da, profesyonel alanda da aynı derecede doğru. 2011 yılının Şubat ayında, London School of Economics'te yazar Lionel Shriver ile birlikte yeni teknolojilerin yazma ve düşünmeye etkileri üzerine bir konuşma yaptım. Shriver, “çalışmanızdaki kitle ile birlikte”, yani izleyicilerinizin internetteki tepkileri derhal ve bolca görünürken yazma deneyimini ve yol açabileceği kendini sansürleme ya da insanları tatmin etme baskısını betimledi. “Diğer insanların fikirlerinden kendimi korumam gerektiğini düşünüyorum,” dedi ve kocası omzunun üstünden bakarken gazete için bir köşe yazısı kaleme alma deneyimini anlattı: “Bunu yazamazsın,” demişti, “geçen sefer internette nasıl tepki gösterdiklerine bir bak.”

Kendimizi koruma arzusu, o korunmaya değer “kendi”nin esas olarak ne olduğunu bilme fikrinden ayrı düşünülemez. Bu kitabın geri kalanının büyük bölümü, asrımızın teknolojilerinin kolektif düşünce ve eylem açısından şimdiden sağladığı olağanüstü ilerlemelere ayrılmış durumda. Ancak aynı zamanda, baştan hata yapma korkusu ya da (en çok umursadığımız insanlardan gelse bile) anında tepkiler olmadan kendi düşüncelerimizi şekillendirmek için hayatlarımızda zaman ayırmaya ihtiyacımız olduğu ve eğer bu zamanı korumak ve idare etmek konusunda dikkatli olmazsak teknoloji tarafından elimizden alınabileceği daha önce hiç olmadığı kadar açık.

Sürekli canlı bağlantılar çağında, kendini incelemeye dair en önemli soru, “kimsin”den “ne yapıyorsun”a doğru kayıyor. Ne kadar bağlantıya aç olursak olalım; eğer kendimizi geliştireceksek, bir şekilde bu daimi yayın durumundan bağımsız olarak kendimizi algılamayı sürdürmemiz, hayatlarımızda şimdiki zamandan başka kiplere, yaşamın diğer niteliklerine yer açmamız gerekiyor.

Bilgisayar bilimci Jaron Lanier, kendisi konuşurken başka hiçbir şey yapmamalarını dinleyicilerden rica ettiği South by Southwest Konferansı'nda önemli bir noktaya temas ediyordu. Lanier, "Aynı anda birden çok şeyi yapmayı bırakmanızı istememin en önemli sebebi, bana saygı gösterildiğini hissetmek değil, varolmanızı sağlamak," diyor ve ekliyordu, "önce dinler, sonra yazarsanız, yazdıklarınızı kafanızda değerlendirecek zamanınız olur ve söylediklerinizde varolursunuz. Bu, sizi var eden şeydir..."

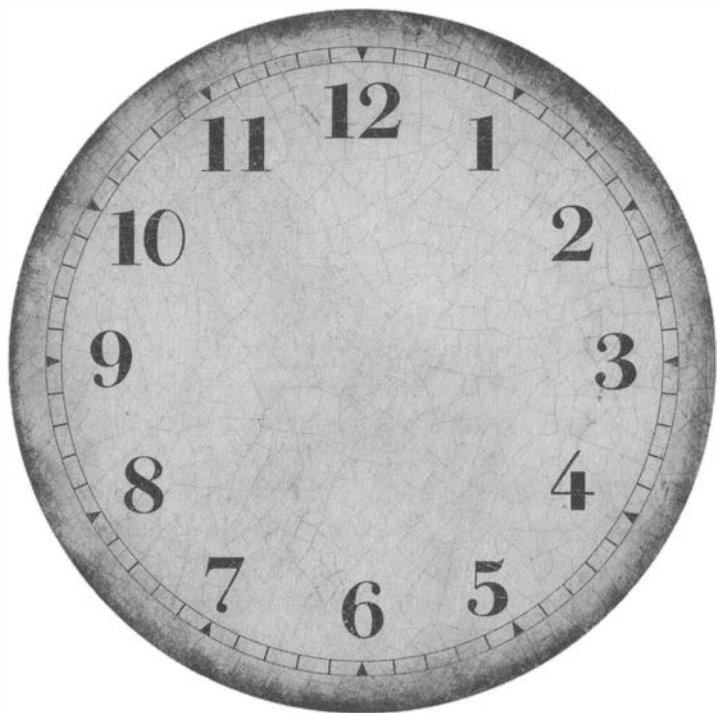
Lanier'ın yarım saat "bağlantısız" ilgi talebi, her ne kadar "şebeke dışında" tatile çıkmak yalnızca olanağı olanların yararlandığı, revaçta olan bir haz biçimi olsa da, hayatımızda kablosuz zamana yer açmanın dağ başındaki bir kulübeye taşınmak ya da e-postalara hayat boyu veda etmek anlamına gelmediğini ortaya koyuyor. Bunun yerine; bağlantısız zaman, bize en çok olanağı günlük yaşamımızın bir parçası olarak sunuyor: Bir sabahlık e-posta göndermemeye, toplantı ya da öğün süresince bütün telefonları kapatmaya, birkaç saat ya da günlüğüne şebeke dışında değerlendirme yapmak için kenara çekilmeye ya da birisiyle karşılıklı onar e-posta yazacağına yüz yüze görüşmeye karar vermek.

Çağdaşlarımızın çoğu gibi, ben de kendimi günlerime bağlantısız üretkenlik birimleri, yani tüm dijital aletlerimi kapalı ya da itina ile cebimden uzak tuttuğum zamanlar yerleştirirken buluyorum. Ayrıca, sürekli iletişim ve internet erişiminin bu kadar kolaylaşmasının yüz yüze buluşmaları çok daha anlamlı kıldığını düşünüyorum. 2000'lerin başlarında, teknoloji konferansları çoğunlukla gösterişli bir biçimde cep telefonlarını ve dizüstü bilgisayarlarını sürekli kullanan en ileri görüşlü katılımcıları bir araya getiriyordu. Günümüzde hiçbir teknoloji etkinliği bir Twitter arka planı olmadan gerçekleşmezken, konuşmacıların ve yöneticilerin Lanier'ın "önce dinle, sonra yaz" ilkesine benzer taleplerde bulunması da yazgılaşıyor. Bir tür muhafazakârlık, en son moda.

Bu tür öneriler ve eğilimler, kendi başlarına bir manifesto oluşturuyor. Ancak, dijital teknolojiyi ait olduğu yere koyan, mevcudiyetini hayatımızın her anında verili bir durum haline getirmek yerine, ona belirli bir rol biçen bir yaklaşımın başlangıçları.

Yeni medyanın sarsıcı bilgilendirme gücü sayesinde, zaman daha önce hiç olmadığı ölçüde en değerli kaynağımız haline geldi. Dünyanın tüm teknolojisinin sihrinin, bir parçacığını dahi yaratamayacağı tek nicelik zaman. Ve teknoloji, zaman deneyimini, toplumun “kendi geçmişini hatırlama yeteneğini” kaybettiği, siyaset teorisyeni Fredric Jameson'ın “daimi şimdiki zaman” adını verdiği duruma dönüştürme tehlikesini içeriyor.

Bazı insanlar açısından şimdiki zamanın yayılmasına gerilim, kaygı ve bir tür kontrol kaybı hissi eşlik ediyor. Zaman deneyimimizdeki dönüşümlere hem karşı koyma, hem de uyum gösterme yeteneğini ne toplum ne de birey olarak kaybettiğimizi düşünüyorum. Ve bu nedenle; bir sonraki bölüm, anlama ve değişme yeteneklerimizi daha ayrıntılı olarak ele alacak. Ancak her şeyden önce, her tür çabamızın başlangıcında, teknolojiye hem “hayır”, hem de “evet” diyebilme becerisine sahip olmadıkça, mucizelerini birer tuzak haline getirebileceğimiz bilgisi yer almalı.



**Zaman, dünyanın tüm teknolojisinin
bir parçacığını dahi yaratamayacağı
yegane nicelik.**

| 3. Kontrolü Ele Almak

I.

On yıl önce dahi çok az sayıda insan, yazılı mesajın akıllı telefon, her yerde ve her zaman internet erişimi ve tabletler için ne kadar önemli hale geleceğini kestirebilirdi. Nielsen'in ABD'deki 60 binden fazla cep telefonu kullanıcısına ve üç binden fazla ayrı müşteri araştırmasına dayanan araştırmasına göre; Amerikalı gençler 2010 yılında, ayda toplam 3339 yazılı mesaj gönderiyor ve alıyorken; bu sayı, 13-17 yaş aralığındaki genç kızlarda 4 bini aşıyordu. Bu, her gün 133 mesaja denk düşüyor: Günün uyanık geçirilen her saatinde yediden fazla mesaj.

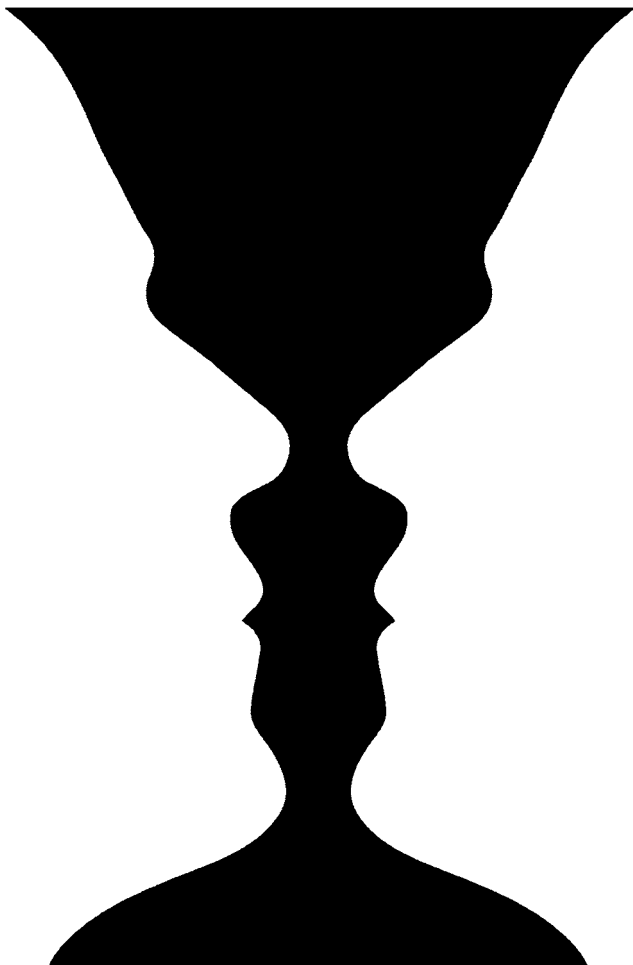
Bir önceki bölüm, dijital medyanın birçok hayatta tuttuğu şaşırtıcı büyüklükteki yer ile ilgiliydi. Bu, yalnızca karmaşıklığa değil, aynı zamanda buna bağlı olarak önümüzdeki sonsuz iletişim akımını basitleştirme ve düzenleme baskısına da yol açıyor. Mesajlaşma, bu anlamda, bilgi yayılımı çağı için şimdiye dek üretilmiş en kusursuz araç, çünkü onun yalın rakamları ve harflerinden daha basit bir dijital etkileşim yöntemi neredeyse yok. Yazarm hızına göre yazılıp, düzeltilip, yenisinden yazıldıktan sonra, bir mesajın son görüntüsü kaleme alınma süreci hakkında hiçbir şeyi dışı vurmaz: Duraksama, el sürçmesi, istenmeyen imalar ya da dikkat dağınıklığı gözükmez. Bir kerede ve hemen gönderilir, eşzamanlı değildir, ilgi istese de buna zorlamaz. Gönderen ve alandan neredeyse mümkün olduğunca az şey talep eder.

Mesajlaşmanın önemi, kolayca görmezden gelinen bir gerçeğe işaret ediyor: Teknolojinin teorik olasılıkları, sonuç olarak kolaylık ve kontrolden daha önemsizdir. Bu noktada yapılması gereken bir uyarı varsa; o da, kontrolü artan kolaylık gereksinimimizin, başka bir anlamda kontrolümüzü kurban etmemiz tehlikesini beraberinde getirdiği: Kendimizden ve diğer insanlardan basitleştirilmiş bir minimumdan fazlasını talep etme yeteneğimiz.

George Clooney'nin 2011 tarihli *Zirveye Giden Yol* adlı siyasi dramında, bir başkanlık seçim kampanyası ekibinin üyelerinin yatak odası tuhafıkları, tekrar tekrar son dakika haberleri, Blackberry biplemeleri ve e-postalar tarafından kesilir. Bu, günümüzün kötü şakalarından biri; üstelik artık üst seviyedeki politik çalışanlara da özgü değil. Gelen o binlerce yazılı mesaj, aynı tüm diğer dijital güncellemeler gibi, zamanın bölünmesini hayatımızda herhangi bir şekilde uygulamamıza mahal vermiyor. Clooney'nin politik hayvanları gibi, biz de makinelerimizin “ihtiyaçlarını” kendimizinkilerin üstüne koyduğumuzu fark edebiliriz.

Yaşamlarımızdaki iki farklı zenginlik olarak kablolu ve kablosuz zaman üstüne düşünmenin önemini dile getirdim. Bunu söylemek ne kadar kolaysa, yapmak da bir o kadar zor. Ancak farklı oluş türleri için farklı zaman türleri yaratmak, birçok açıdan yaşamsal önemde: Yalnızca iletişim araçları ile bağlantıyı koparmak anlamında değil, birbirinden oldukça farklı iki sorun arasındaki ayrımı koymak açısından da: Bir teknolojik sistemin nasıl en iyi biçimde kullanılacağı ve hayatın kendisinin nasıl en iyi biçimde yaşanacağı.

Çağımızın en çarpıcı sözcüklerinden birini ele alalım: “çoklu görev”. Bu kavramın içinde çok sayıda modern yaşamın temelinde yatan bir varsayımlar dizisi saklı: Teknolojinin en büyük lütuflarından birinin, aynı anda birden çok türde görevi yerine getirme yetisi olduğu ve bu



Çoklu görevler, bize kolay gelmiyor: Bu resimde, aynı anda hem vazoya, hem de suratlara odaklanabiliyor musunuz?

sayede, süregiden çok sayıdaki etkinlik ile aynı anda uğraştığımızda formumuzun zirvesine ulaşır en verimli olduğumuz varsayımı.

2007 yılının Mart ayında *New York Times*'ta yayımlanan bir makale, bu varsayımı ele alıyordu. “Slow Down, Brave Multitasker, and Don't Read This in Traffic” (Yavaşla Birçok İş Birarada Yapan Kişi ve Bunu Trafikte Okuma) sözcükleriyle anafikrini başlığında taşıyan makale, kognitif bilimci ve Michigan Üniversitesi Beyin, Biliş ve Eylem Laboratuvarı'nın yöneticisi David E. Meyer'ın bir yorumuna yer vererek yanlış anlamaya mahal vermeyecek bir sonuca varıyordu: Neredeyse tüm önemli işlemlerde, “Birden çok işi birarada yapmak sizi yavaşlatacak, hata ihtimalini artıracaktır... Karmaşa ve kesintiler, bilgiyi işleme yetimiz açısından kötüdür.”

Aslına bakarsanız, makale, çoklu görev fikrinin kendisinin bir tür mit olduğunu öne sürüyordu ki bu sonuç, gerek makalenin yayımlanmasının öncesinde, gerekse sonrasında psikologlar, sinirbilimciler ve sosyologlar tarafından yapılan çok sayıda araştırma tarafından da destekleniyor. Biz insanlar, makinelerin aksine, dikkatimizi kolayca birden çok karmaşık görev arasında pay etme becerisine sahip değiliz. Aksine, dikkatimizi düzenli olarak ayrı paketlere bölmüyor, görevler arasında hızla geçiş yapıyoruz.

Yazılı mesajlar ile e-postalara bakacak olursak, çoklu görevleri çoğu zaman oldukça iyi yerine getirebildiğimizi görüyoruz. Ancak, bu dikkat “paketlerini” aralıksız zihinsel efor gerektiren herhangi bir şey ile kombine etmeye kalktığımızda, genel performansımız hızla düşüyor. Microsoft'un kendi içinde gerçekleştirdiği araştırmalara göre; bir e-postaya ya da yazılı mesaja cevap verdikten sonra, çalışanların “ciddi zihinsel görevlere” geri dönmeleri ortalama çeyrek saat sürüyor. Görevlerine bir kez ara verdikten sonra, diğer mesajlara veya başka sayfalara bakmak üzere uzaklaşma eğilimi gösteriyorlar.

Amerikalı yazar Linda Stone daha 1998 yılında, birden çok kaynaktan gelen bilgileri yüzeysel biçimde takip etme fikrini betimlemek için “sürekli kısmi dikkat” kavramını icat etti. Bu yüzeysel ve hedefi değişen dikkat fikri, muhtemelen, çoğumuzun genelde yaptığını tanımlamak için çoklu görevden daha uygun: Hiçbirine tam bir “görev”in gerektirdiği dikkati veremediğimiz kaynaklarda tek bir yüzeysel zihinsel işlem yerine getirmek.

Birden çok kaynağa bakmak, kimi durumlarda son derece etkili: Veri aradığınızda, bir olayı canlı takip ettiğinizde, bir grup insanı koordine ettiğinizde veya yalnızca ilham ya da eğlence arayışında gezindiğinizde. Bu, bilgi ile dolup taştan hayatlar için kuşkusuz zaruri bir yetenek. Ancak yine de karmaşık bir fikre tüm dikkatinizi tamamıyla vermenizle ya da bulunduğunuz mekân ve onu paylaştığınız insanlarla yakından ilgilenmenizle aynı şey değil.

Bir trende oturup e-postalarımı kontrol ettiğim, mesaj ve tweet attığım ve müzik dinlediğim zaman, hem bulunduğum yerdeyimdir, hem de tamamıyla orada değilimdir. Dünya ve çevremdeki insanlar, ekranımda gerçekleşen olaylara göre ikinci plandadır. Dikkatim yalnızca başka bir yerde değil, değişen farklı yerler arasında parçalanmış haldedir.

Söz konusu kısmi dikkat türü çevresinde yeni bir tür adabımuaşeret şekillendi. Kulağınızda kulaklıklar, mesaj atarak ya da konuşarak ve hatta çevrenizdekileri filme alarak, dijital yaşam dramında sıradan rollerden birini oynarsınız: Gerçeklikle arasında parmaklarının ucundaki ses, görüntü ve arkadaşların kalkan oluşturduğu, kendi kendine yeten vatandaş.

Buna kısmen saygı gösteriyoruz, çünkü modern yaşamın mantığının bir parçası: Kesintisiz ulaşılabilirliğimizin zorunlu karşılığı olan bir yalıtılmışlık. Zaman zaman bu rolü oynamak zaruri. Ancak, geçici bir etkinlikten sürekli bir varoluş biçimine dönüşme ihtimali, içinde çok

sayıda önemli sorun barındırıyor. Çevremizdekilerin ne türde dikkatine layıgız ya da onlara ne tür bir dikkat borçluyuz? Ve eğer mümkün olan en geniş anlamda “biz” olacaksak, kendimiz ne türde bir dikkate layıgız ya da gereksinim duyarız?

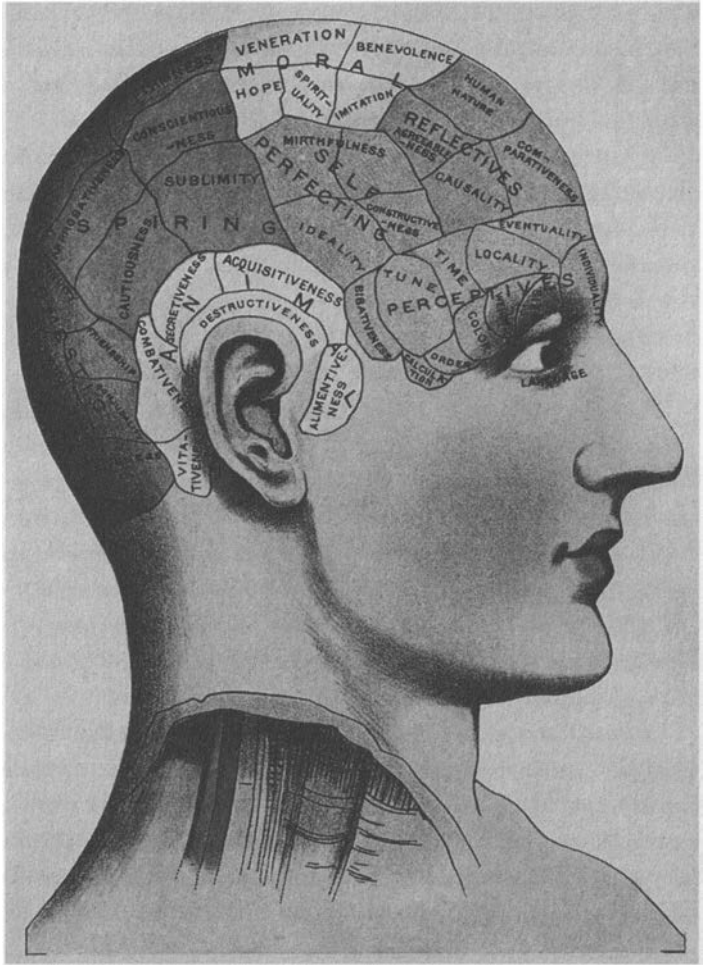
II.

Bu, yalnızca eşzamanlı olarak yerine getirdiğimiz eylemler ile değil, aynı zamanda yaşamımızın ne kadarını dijital teknolojilere devredeceğimiz ve iletişimin yanında, kendimize ait artan sayıda özelliğı hangi derecede dışarıya havale edeceğimiz ile de ilgili bir mesele.

Hafızayı ele alalım. Dijital bir makinede, “hafıza”, bilgileri kodlayan iki bileşenli bir dizi anlamına gelir. Kapasite açısından kısıtlı, ancak gittikçe büyüyen ortalama bilgisayar hafızası, kitaplardan oluşan kütüphaneleri, milyonlarca resmi, saatlerce film görüntüsünü kapsamaya yetecek şekilde milyarlarca dijital bite ulaşıyor.

Bu tür bir dijital veri deposu, kimi açılardan insan hafızasından daha üstündür. Bilgisayarların hafızası, içine kaydedilen her şeyin bütünlüklü, güvenilir ve objektif bir kaydını sunar. Zaman içinde gerilemez ve kayda hatalı bilgiler katmaz. Bilgiler, hiçbir kayıp olmadan neredeyse sonsuz defa paylaşılabılır ve kopyalanabilirler ve eğer istenirse, eksiksiz biçimde silinebilirler. Tamamen listelenebilirler ve içeriklerinde hızla arama yapılabilir. Uzaktan erişilebilir ve anında dünyanın öbür ucuna ışımlanabilirler ve içerikleri sonsuz defalar yeniden düzenlenebilir, geliştirilebilir ya da güncellenebilir.

Bilgisayar ile karşılaştırıldığında, insan hafızası zavallıdır ve zihnimizin çoğı özelliğini giderek bilgisayarla karşılaştırarak değerlendiriyoruz. Tahmin edileceğı üzere, söz konusu özellikleri kusurlu ya da



Viktorya Dönemi biliminin umutlarına karşın, insan beyni bir makine gibi bölümlere ayrılmıyor.

artık gereksiz buluyoruz. Telefon numaralarından ve fotoğraflardan dokümanlara ve günlüklere, gittikçe artan sayıda, hayatımız açısından önemli bilgiyi makinelerde tutuyoruz: saf bilginin yanında, duygusal ya da arkadaşlarımız ve ailemizle özel ilişkimize dair anlar.

Arkadaşlarımın çoğunun ilk çocuklarının doğduğu bir yaştayım. Bu gerçeği, telefonumun tüm diğer nesnelerden daha açıkça hatırlattığını fark ettim. Sakladığım yazılı mesajlarda birkaç yıl geriye gittiğimde, çoğunlukla doğumdan birkaç saat, hatta dakika sonra gönderilmiş altı doğum ilanına rastlıyorum. Bir şablon oluşturabilecek derecede birbirlerine benziyorlar: Aramıza yeni katılan insanın adı soyadı, doğum anı, kilosu ve gramıyla ağırlığı ve iliştilmiş bir fotoğraf.

Bu, sahip olması hoş bir şey. Ancak, bu mesajları karıştırmak, göğsümde endişe verici bir hisse de yol açıyor, çünkü onları neden sakladığımı biliyorum: Mesajlara bakmadığım sürece, yakın arkadaşlarımın yeni doğmuş çocuklarının çoğunun adları ve doğum günleri hakkında hiçbir fikrim yok. Bu mesajlara yanıt verdikten ve kimi zaman bir kartpostal ya da hediye gönderdikten sonra olayı tamamıyla zihnimden silmişim. Yazılı mesajlara eklenen bloglar, Facebook'taki fotoğraflar ve güncellemelere rağmen, aramıza yeni katılan bebekler bilincime çok az etki etmiş gibi duruyor.

Bu çocukların adlarını, ancak telefonuma kayıtlı numaraları “bildiğim” gibi “hatırlayabiliyorum”: Bilgiye sahibim. Bu şekilde, cebimde neredeyse sürekli açık olan bir alette kayıt tutmak çok işime yarıyor. Ancak, bundan “hafıza” olarak söz etmek, anıların bir insan olarak bana ne ifade edebilecekleri hakkında ve en gelişmiş aletlere bile havale edilemeyecek kişiliğimle ve hatırlamakla ilgili özelliklere dair temel bir yanlış anlamaya yol açma riskini taşıyor.

Örneğin, en kapsamlı veri tabanı dahi, dünyadaki her insanın kanıksadığı bir şeye, bir hikâyeye sahip değildir. Hem doğamızın, hem de yaşamlarımız boyunca bizi yeniden şekillendiren eşsiz deneyimlerin ürünleriyiz. Beynimizin kısa dönem ve uzun dönem hafızadan sorumlu bölümlerini keşfetsek de, içimizde makine basitliğinde bir hafıza birimi yok. Aslında, düşünce, duygu ve kişilik haricinde var olan bir insan hafızası yok. Deneyimlediğimiz, yaptığımız ve öğrendiğimiz şeyler, bizim bir parçamız haline gelir. Olayları, kişileri ve fikirleri içselleştiririz. Geçmişimize şimdiki zamanımızın süregiden bir parçası olarak sahibizdir, zihnimizi gözden geçirir, değiştiririz, yanlış hatırlarız. Aynı hislerimizi ve inançlarımızı olduğu gibi, gerçek anılarımızı da dışarıya havale edemez ve onları “kendimizden” ayıramayız.

Nicholas Carr'ın 2010 tarihli kitabı *The Shallows*'ta (Sıgılıklar) söylediği gibi, “Gerçek hafızaya, gizemi ve kırılganlığı bir yana, zenginliğini ve kişiliğini veren olumsuzluğudur. Zamanda var olur, vücut değiştikçe o da değişir... İç bütünleştirme süreçlerini atlayarak, interneti kişisel hafızamızın yerine kullanmaya başladığımızda, zihinlerimizi zenginliklerinden yoksun bırakma tehlikesine gireriz.”

Her bilgisayar ve alet eşsiz olabilir ve eşsiz bir geçmişe sahip olabilir, ama onları oldukları şey yapan eşsizlikleri değildir. Çoğunlukla, işlemcinin yavaşlamasının nasıl bir şey olduğundan haberdar olan herkesin bildiği üzere, geçmişlerine rağmen çalışırlar. Geçmiş, makineler için engelleyici bir yükür. Bilgileri düzenli bir şekilde sınıflandırmak ve işletim bölümünü temiz tutmak en iyisidir. Bu, çalışma ve üretkenlik açısından önemli bir ders; ancak, aynı zamanda iyi doldurulmuş bir insan zihni yaratmak için gereken şeyin tam tersi.

III.

Doğaya ve çevremizdekilerle etkileşimimizin kalitesine baktığımızda, bize kontrol imkanı sağlayanlarla aynı sistemlerin –e-posta, yazılı mesajlar, durum güncellemeleri, sosyal medya– birer insan olarak gelişmememiz anlamına gelen şeyleri aşındırma potansiyeline sahip olduğunu görüyoruz: ortak geçmiş, duygu derinliği, birbirinin eşsizliğini kabul.

Fakat, Carr gibi eleştirmenlerin kasvetli öngörülerine rağmen, bu gerçekleşmek zorunda değil. Zira burada söz konusu olan sadece farklı dikkat ve hafıza usulleri değil, aynı zamanda onların altında yatan farklı düşünme biçimleri: Biz insanların dikkate değer bir uyum sağlama ve kafalarımızın içinde meydana gelenlerin sorumluluğunu alma yetilerini muhafaza ettiği bir alan.

Yeni gelişmekte olan ve bilgisayar biliminde “hafıza mühendisliği” olarak bilinen alanı ele alalım. Arkamızda bıraktığımız korkunç büyüklükteki aşırı dijital bilgi yükünü ele almak için tasarlanmış bu alanın yaklaşımı, kabaca birikim yaratma değil, söz konusu verileri insanileştirme ve atıl elektronik şeylerden daha ezoterik, özgün ve derinden hissedilen bir şeye çevirme tutkusudur.

Örneğin, New Yorklu bir bilgisayar programcısı olan Jonathan Wegener, dijital patikalarımızda tam bir yıl önce gerçekleşmiş şeyleri vurgulayan bir hizmetin icat edilmesine katkıda bulundu. PastPosts adı verilen uygulama, Facebook’u kullanarak tam bir yıl önce hesaplarımızda gerçekleşen etkinlikleri “geri getiriyor”. “Bir yıl önce bugün Facebook’ta ne yaptın?” sloganını kullanan fikir basit, ancak ayırtıştırılmamış elektronik kayıtlar arasında bir insanın bireysel tarihini ortaya çıkarmanın ne kadar kolay olduğunu gösteriyor.

Sonuçta veriler, yalnızca biz öyle olmalarına izin verdiğimiz sürece atıl. Arkadaşlarımın Facebook sayfalarına, internet sitelerine, bilgisayar oyunu avatarlarına bakıyorum ve gayriinsani bir şey değil, mükerrer bireysel kontrol iddiasını görüyorum. Bir ilişkiyi yazılı mesajla bitirmek gaddarca ve korkakça olabilir, ama bir oğlun doğumunun bir sosyal ağ üstünden duyurulması ve bunu ailenin ve arkadaşların iyi dileklerini ileten yüz tane yorumun izlemesi kimseyi küçültmez. Benzer bir biçimde, internet artık, bilgisayarın tüm ağ bağlantılarını belirli bir süre için kesmeye yarayan bir programdan ekran görüntüsünü kara bir arka plana ve yazılan sözcüklere indirgeyen “karanlık oda” kelime işlemcilerine, tek bir göreve yoğunlaşmaya yardımcı olan öneriler ve uygulamalarla dolu.

Dijital çağda gelişmemiz adına bizi en zorlayan ruh hali, belki de, ne kısmi dikkatin seri düşünümelliği ne de safi dikkatin mutlak yoğunlaşması: Hem yaratıcı içgörü, hem de kişisel sükûnet ile bağlantılı olan özgürce hayal kurma.

Hayatımızdaki “boş” zamanlarda –trende, banyoda, yürürken, bir kitabın sayfalarını çevirirken bakışımızı pencereden dışarıya çevirdiğimizde– ortaya çıkan türde düşüncelerin, ne özel dijital planlama ne de dikkatlice ayarlanmış bağlantısız seanslar aracılığıyla yeniden üretilmesi mümkün. Bunlar, çoğunlukla yaşam dakikasına kadar parçalarına ayrılmadığında bize sessizce yaklaşan anlar. Britanya Aydınlanması filozofu John Locke'un İnsan Anlığı Üzerine Bir Deneme'sinin sözleriyle, “fikirler, düşünülmeden ve anlama çabası olmaksızın zihnimizde dolanığında” tesadüf eseri keşfediliyorlar, kişiye özel ve bireyseller.

Bu bölüm bağlamında, yani kontrolü ele alma ve dikkatimizin doğasını anlama açısından; bu, önemli bir ikaz anlamına geliyor: Tüm sistem ve stratejilerin, biraz olsun kaçış alanına ihtiyacı vardır; çünkü düşüncelerimizin, tamamıyla bize ait olabilmek için, yalnızca yanlış kullanı-

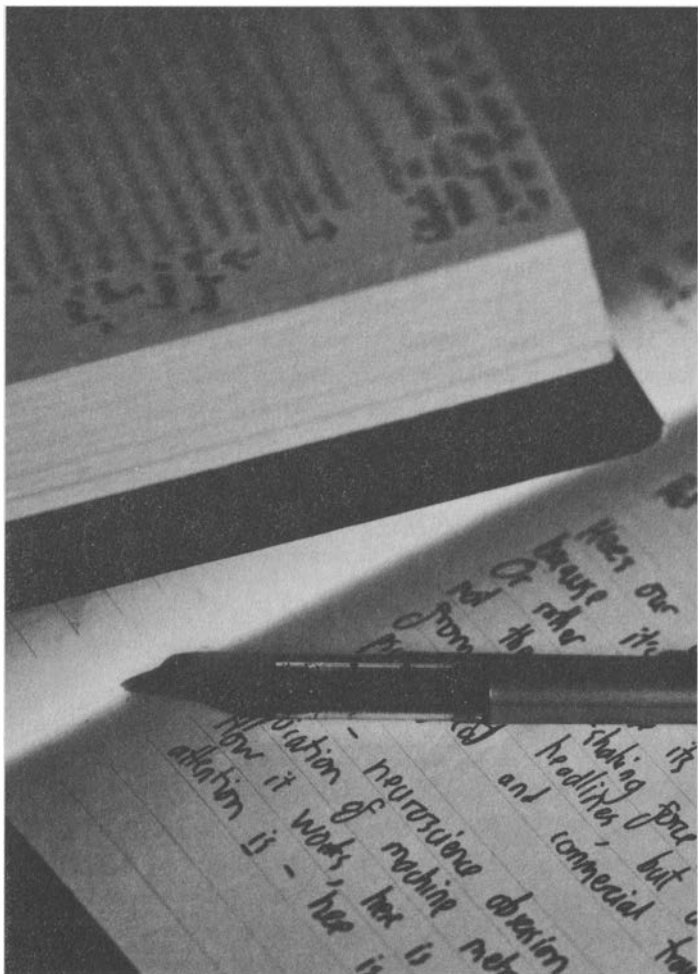
lan aletlerin tiranlığından değil, en iyi taleplerimiz ve stratejilerimizden dahi özgür olmaları gerekir.

Bu kitabı yazarken, kendimi bunun gücünü hissederek buldum. Müsvedde tutarken çoğunlukla yapmayı tercih ettiğim gibi boyuna kağıt kalemle yazdığım; sözcükler, kalemin ucunun yarım cümle önünde var olacak anlamda akıyor. Yazmanın mekanik yavaşlığı, onları birer fikir oldukları kadar birer ses ve nesne olarak hissetmeme yardımcı olarak, ortaya çıkışlarında duyumsal ve duygusal bir haz yaratıyor. Böylece elle tutulabilir bir deftere özenli bir biçimde yazmak, yazma ve hayal etme süreçlerimin karışmasını, cümlelerin ve ifadelerin, düşüncelerin kafamda gezinmesinin hemen ardından beklenmeyen bir biçimde ortaya çıkmasını sağlıyor.

Belki de bu nedenle ilham için elle tutulabilir kitapların, yanımda taşıdığım ve ilhamın okuma sürecinden dışarı taşmasını beklerken durmaksızın okuduğum metinlerin kıyısına not tutmaya bel bağlıyorum. O kitapları yeniden karıştırırken, fikirlerimin belirginleştiği anların kötü el yazısı dizileri halinde, çevrilen sayfalar boyunca işaretlendiğini görüyorum.

Bu davranışlar –elimde kalemle kitap okumak, çantamda bir defterle dolaşmak– bana zihnimi dolaştırma iznini veriyor. Bunları, bir yandan lüks, diğer yandan çalışmamı hem cefalı, hem de yalnızca bana ait kılan zaruri bir süreç olarak görüyorum.

Bilgisayar başında yazmam, aksine, daha çok yeniden okuma ve paragrafların ve argümanların mimarisi ile ilgili. Bunların ikisi de, gerekli disiplinler, ancak aynı zamanda kısmi dikkatin ve internette gezinmenin çekiciliği karşısında sekteye uğramaya çok daha açıktır. Bilgisayarımın başında yazarken, mevcut olan dikkatimi dağıtacak şeylerin dikkat eşliğine başka fikirlerin endişe verici birikimini sokması daha kolay oluyor. Çünkü düzeltme yaptığım, yazdığım, araştırdığım ve



Yazar, not defteri ve derkenar kullanıyor: Dikkati farklı şeyler arasında gezdirmek için yarı okunaklı bir izin.

e-posta kontrol ettiğim sürece inkarı sürdürebiliyorum. Ardından ekrandan uzaklaştığımda, kafamı gerçekten meşgul etmesi gereken şey belir-meye başlıyor.

Çalışma yöntemlerim, ne örnek ne de ideal teşkil ediyor. Bırakın diğer insanları, bende bile her zaman işe yaramıyorlar. Ancak, dijital aletlerin mantığını düşüncenin mantığını dikte etmekten alıkoymanın ne anlama gelebileceği, değişik zaman tipleri ve niteliklerinin bizi, tek bir davranışla sınırlandırmak yerine, bu durumdan nasıl kurtarabileceği hakkında fikir verdiklerini umuyorum.

Koşullara uyum sağlamayı becermek zorundayız. Ama aynı zamanda, gözlem, düşünce ve hislerimizin tamamına ev sahipliği yaptıklarında ısrar ederek koşullarımızı da kendimize uydurmak zorundayız. Bu, dikkatimizi bölme ve şu ya da bu fikre yöneltme, tüm diğerlerini uzaklaştırma yeteneklerini de içeriyor. Ancak, diğer özgürlükler ve bizim için işe yaramaları dışında bir meşrulaştırmaya ihtiyaç duymayan yöntemlerle çalışabilmemiz için de zaman ve mekân olmak zorunda.

4. Teknolojiyi Yeni Bir Çerçeveye Oturtmak

I.

2010 yazında, yıllardır hayatımın değışmez bir parçası olan bir şirketin, Google'ın yönetim merkezine ilk ziyaretimi gerçekleřtirdim. Önceden Londra'daki ofislerini ziyaret etmiş olsam da, Google'ı daha önce hiç bir banka ya da dükkan gibi fiziksel yer kaplayan bir şey olarak düşünmemiştim. Googleplex –1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, California– bunu baştan sona değıştirdi. Bugün internet tarayıcımın sağ üst köşesine yerleşmiş olan Google arama çubuğuna baktığımda, ilk olarak metninin üstünü kaplayan bir tarihi ve yüzleri düşünüyorum.

Google'ın merkezi, bir kampüs ve orada olmak, “bütünlüklü” bir deneyim: Eğer orada çalışıyorsanız, tesislerdeki spor salonundan, güneşli avlulardan, plaj voleybolundan, teknik oyunculardan, çamaşırhanelerden faydalanabilir ve günde üç öğün yemek yiyebilirsiniz. Bir çalışanın açıkladığı gibi, işçilere “yetişkin gibi” davranılıyor; sıkı çalışacaklarına ve oynayacaklarına, kendi zamanlarında projelerini takip edeceklerine güveniliyor. Başka bir deyişle, onlara okul çocuğı ya da en azından kibarca paternalist bir kurumun üyeleri gibi davranılıyor: Daha iyi öğrenmeleri ve çalışmaları için dünyevi dertlerden azade ediliyorlar.

Bu, San Fransisco Körfezi'nin dış bölgesindeki sonsuz parlaklık-taki alanda, uzak dağlar ile otoyol ağının arasında, Platonik bir anlamda mantıklı. California'da geçirdiğim zamanın sonunda, hem Google'da,



Silikon Vadisi'nde günbatımı: Dünyayı saran dijital hizmetler de, belirli bir zaman ve mekândan tûrüyor.



hem de Californialı dev muadili Apple'da Rönesans şehir devletinden izler taşımaktan fazlası olduğuna kanaat getirdim. İkisi de, olağanüstü birer kültürel berekete sahip ve kendine özgü estetiği ve duruşuyla tamamlanıyor: Kullanıcıların gereksinimlerinin ve kaprislerinin zarafete neredeyse hastalık derecesindeki bir bağlılıkla önceden karşılandığı Apple'ın inanılmaz derecede minimalist modernizmi; program araçları; herhangi bir insanın bir gün bilmek isteyebileceği her şeyi durmaksızın keşfedilebilir kılmaya ayarlanmış Google'ın Technicolor postmodernizmi.

Tüm bunların bir de kaba bir ticaret mantığı var: Google'da, verilerin bitmek bilmeyen listelenmesi ve soruşturulması ve son derece kârlı olan, reklamların belirli arama sözcükleri ile eşleştirilmesi işlemi. Bunların çoğunu, şirketin fiziksel yönetim merkezinde vakit geçirmeden önce de biliyordum. Ancak, ikisini de ziyaret ettikten ve kültürlerinde biraz zaman geçirdikten sonra, bilmediğim ne kadar çok şey olduğunun farkına varmaya başladım.

Çok sayıda insan için olduğu gibi, benim için de Google her şeyden önce bir alet ve bir fiildi.¹ Google, ruhu kolaylığa, verimliliğe ve kusursuzluğa odaklanan bir şirket ve ben onu istenilen biçimde kullanmıştım: minnetle, çaba harcamadan ve büyük ölçüde sorgulamadan. Ancak, orada bir tarihi ve inancı olan bir mekân vardı. Ürününün hoş algoritma tekniğinin arkasında, her programın, her ürünün, her anonim arayüzün arkasında olduğu gibi, zeki, önyargılı ve mükemmel olmayan insanlar var. Şirketin bir sonraki adımının ne olması gerektiği hakkında tartışmalar ve karmaşık duygular, bilinen meseleler ve az bilinen zaferler, gazetecilere özgü "Google bizi aptallaştırıyor" düşüncesinin yol açtığı şaşkın bir hayal kırıklığı vardı.

¹ To Google: "Google'lamak". (ç.n.)

Tüm üretilmiş nesneler, bizi üretim koşullarından yabancılaştırır. Cep telefonu gibi karmaşık ve kompakt bir şeyi kullanırken, var olmasını sağlayan uzun üretim ve dağıtım zincirlerini akılda tutmak zordur: Devreler ve piller için gereken metallerin çıkarılması, petrolün yüksek performanslı plastik elde etmek için damıtılması, fabrika emeği ve yazılım mühendisliği, tasarım, prototip oluşturulması ve patentler.

Google'ın arama motoru gibi ekranda yer alan bir nesne söz konusu olduğunda, yabancılaşma yine de daha bütünlüklüdür. Dünya çapında özdeş ekranlar oluşturan anonim pikseller içinde, sundukları hizmet ile sanki üretilmemiş de bulunmuş bir şeymiş gibi karşılaşıyorum. O, her yerde ve hiçbir yerde değil: Yeni medya jargonunun en yaygın kavramlarını kullanacak olursak, organik bir “tabiat”ın ya da “ekosistem”in bir parçası. Google ya da Amazon gibi hizmetler, değil ayağımdaki ayakkabılar cebimdeki telefon kadar bile insanlar tarafından yaratılmış bir şey gibi gözükmüyor. Onları eleştirme, değerlendirme ve çevremi saran nesneler dünyası ile aynı anlamda “görme” kabiliyetim azalıyor ve onları kullanışım, çok geçmeden eleştirel bir sorumluluktan çok alışkanlığa kayıyor.

Bu, bir Google eleştirisi değil; daha çok dijital hizmetleri ve araçları sanki doğal ya da kaçınılmazlarmış, tarihin ve insani hataların dışında, elimizden geldiğince iyi kullanmamız gereken bir medya “manzarasında” var olan şeylermiş gibi kullanma alışkanlığının eleştirisi. Çünkü Google ve Amazon, aynı bir kot pantolon ya da Duracell pil gibi, en küçük parçasına kadar insan yapımı ve görünüşte benzersiz varoluşlarının arkasında tartışmaya açık tarihi ve insani bağlamlar var.

II.

2010 yılının Mart ayında, *Observer* dergisi için görece mütevazı bir konu hakkında bir yazı kaleme aldım: Britanya menşeli televizyon kanalı Channel 4'un eğitim ayağının, gençleri Facebook gibi sosyal ağları güvenli ve verimli kullanmanın ne anlama geldiği hakkında düşündürcek bir internet oyunu yaratma çabaları. Channel 4 tarafından oyunu geliştirmekle görevlendirilen Six to Start adlı Londralı firma, bu proje için yapılan araştırmanın bir parçası olarak, İngiltere'nin güneyindeki okullarda öğrenci grupları ile konuştu.

Bu söyleşiler sırasında, teknolojinin neredeyse onlu yaşlardaki her gencin sosyalleşmesinde, çalışmasında ve eğlenmesinde önemli bir rol oynamasına rağmen, gençlerin bilgisinin yetişkinlerin farz ettiğinden çok daha az olduğu kısa sürede açığa çıktı. Neredeyse her medya deneyiminin arkasında, Donald Rumsfeld'in ölümsüz sözleriyle, bir "bilinmeyen bilinmeyenler" sunucusu pusuya yatıyordu: Bilmediklerini dahi bilmedikleri şeylerin bir listesi.

Çoğu listenin tepesinde mahremiyet ayarları yer alıyordu. Six to Start'ın yaratıcı bölüm yöneticisi Adrian Hon, "Konuştuğumuz onlu yaşlarındaki neredeyse her genç, internette mahremiyet, kimlik ve güvenlik gibi konularda her şeyi bildiğini sanıyor," diyor ve ekliyordu, "ve konuştukları çoğu yetişkinin, pedofiller hakkında korku dolu hikayeler anlatması, artık yetişkinlerin ne söylediği ile ilgilenmemeleri anlamına geliyor." Onlu yaşlardaki gençlerin gerçek kaygıları ve yumuşak karınları, tanımadıkları insanların cinsel teşebbüslerinden değil, mahremiyet ayarları, etiketlenmiş fotoğraflar, cep telefonu numaraları ve doğum tarihlerinden oluşan bataklıktan müteşekkil.

Adrian Hon, “Çoğu çocuk internette taciz edilerek ezilmek ve daha genel anlamda, toplumsal hiyerarşideki konumları hakkında kaygılı. Ve yine çoğunun, insanların internette haklarında neler biliyor olabileceği hakkında muğlak ve dile getirmesi zor bir huzursuzluk hissettiğini fark ettim. Facebook'un mahremiyet ayarları birkaç ayda bir değişiyor gibi duruyor ve bu ayarların hepsinin ne anlama geldiğini anlamak bizim için bile zor,” diyor.

Bu, genç kuşağın hayatına dair birçok şeyi memnuniyetle ve kusursuzca internete aktardığı varsayımının insani diğer yüzü. Kimi ebeveynlerin giderek farkına vardığı üzere, onlu yaşlardaki gençlerin hayatlarında teknolojinin rolü, kendine özgü kaygılara, belirsizliklere ve durmadan kafalarını meşgul eden sorulara yol açıyor ve bunların nadi-ren dile getirilmesi, konuyla ilgili insanlara pek az yardımcı oluyor.

Hon'un ekibinin geliştirdiği oyun Smokescreen, büyük ölçüde bu sorunları itiraf etme hususundaki dürüstlüğü sayesinde, 2010 South by Southwest Festivali'nde en iyi oyun ödülünü kazandı. Birbirini izleyen görevler, oyunculara parti benzeri etkinliklerin internetteki açık davetler sonucunda kontrolden çıkmasını izleyen ya da kendilerine ait utanç verici fotoğrafların okuldaki geleceğine zarar vermesini engelleme mücadelesi veren genç rolünü veriyor. Malzeme yeterince basit. Ancak yine de çoğu yetişkin sosyal ağ kullanıcısı, söz konusu görevlerin çoğunda başarısız olurdu.

Hon'un da fark ettiği gibi, onlu yaşlardaki gençler dijital alemin içerdiği tehlikeler hakkında daha fazla şey öğrenmek konusunda istekli ve hatta bunu yapmayı tutkulu bir şekilde arzuluyor. Sorun, bu konulardaki tartışmaların onlara sunulmuş şeklinin genellikle “hiç de inandırıcı olmaması”. Seks, manşetleri ele geçirir ve sınıflarda sürekli tekrarlanan esprilere konu olurken, daha az sansasyonel meseleler konuşulmuyor. Hon, ihtiyacımız olanın, internette nasıl davranılması gerektiği konu-

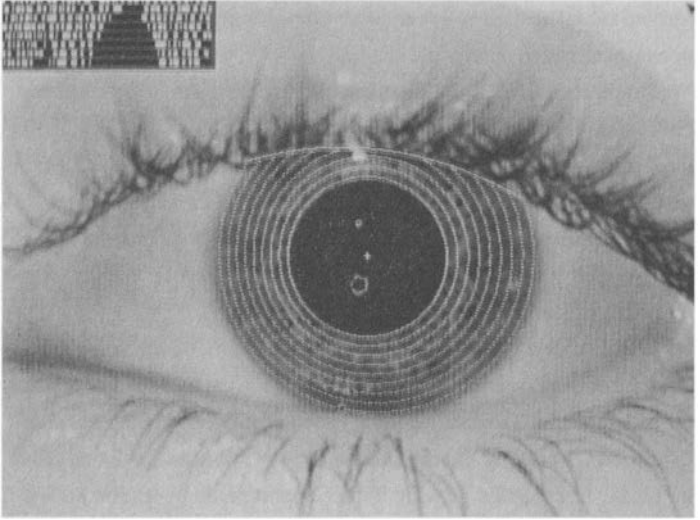
sunda inandırıcı ve hoşla gidecek bir şey olduđunu öne sürüyor: “Akıllı ol ve yaptıđın şeyin sonuçları hakkında bir an için düşün.”

Ben, yine de, daha büyük bir talepte bulunurdum: Dijital iletişim araçlarının, okuma-yazma, sayıları öğrenme ve bilimin yanında dünyanın eğitim sistemlerinin zorunlu bir parçası haline gelmesi üzerine bir araştırma ve tartışma için ciddi bir çaba gerekiyor. Bu, medyadan anlayan öğrencileri etkilemekten uzak, fazlasıyla basit “nasıl yapmalı” rehberleri türünde bir şeyden çok, dijital tarihin, sosyal medya hizmetlerinden arama motorlarına ve World of Warcraft'taki karakterlere dek her şeyin gerçekliğinin ve kısıtlamalarının tartışılabilceđi bir bileşim anlamına geliyor. Bu, her şeyden önce, farklı kuşakların, her birinin deneyimlediđi dijital alem hakkında hikayeler anlatabilecekleri ve birbirlerinin hikayelerini dinleyebilecekleri ortak bir zeminde buluşmaları anlamına gelmeli.

III.

Bu bölüm, 1998 yılında California'da kurulan bir şirkete, Google'a yaptıđım ziyaretin açıklamasıyla başladı. Ancak, elektronik dosyalama sisteminden World Wide Web'de hüküm süren protokollere dijital alemin en basit bileşenleri söz konusu olduđunda, çoğunlukla görülecek fiziksel bir varlık, su yüzüne çıkarılacak basit bir insan öyküsü yok.

Örneğin, emrinizdeki internet kaynakları ile dahi, neden neredeyse her modern dijital aracın ayrıık bir “dosyalar” sisteminde bilgi depoladıđını kesin olarak ortaya çıkarmak zor. Ve bilgisayar bilimci olmadıđınız sürece, bu sistemin yararları ve sakıncaları hakkında tartışmanız ya da onlar yerine başka türde sistemlerin geçmişte ya da gelecekte kullanılabilirlikleri üzerine düşünmeniz olanaksız.



Gözünüzü açıp kapayın ve onları kaçırın: Teknolojinin sorunlarını ve potansiyellerini kavramak gittikçe güç hale geliyor.

Bu, bir dereceye kadar, her karmaşık teknoloji için geçerli. Ancak, dijital teknolojileri ele aldığımızda, bu “kapalı kapılar ardında tutulan” fikirlerin etkisi de, görünmezliği de özellikle çarpıcı. Jaron Lanier’ın *You Are Not A Gadget* (Sen Küçük Bir Alet Değilsin) adlı kitabında vurguladığı gibi, kayıtların saklanması gibi görünüşte basit olan bir şey bile özel teknolojik formatlara ve araçlara bağlıdır. Bilgisayar dosyası olarak saklanan bir kitap, film ya da şarkı, fiziksel bir kayıt gibi değildir: Verileri tekrar seslere ve görüntülere dönüştürmeye yarayan yazılım ve donanım olmadığı sürece işlevsizdir.

Bu tür teknolojilere erişim, daha önce hiç bu kadar kolay olmamıştı. Fakat söz konusu teknolojileri anlamak giderek güçleşiyor. Bu, üreticilerin çoğunun farkında olduğu ve açıkça söylemeseler de, ambalajından çıktığı gibi işlemeye hazır olan araçlar ve hizmetler satın, kullanıcılara kendi deneyimlerini gereksinimlerine uyarlamak ya da neler olup bittiğini görmek için dış yüzeyin içine bakmak noktasında çok az olanak tanıyarak candan desteklediği bir süreç.

Hayatı kolaylaştırmaları ve güvenlik sunmaları, bu tür aletlerin çekiciliğinin bir parçası ve belirli kontrol çeşitlerinin kaybı, ödemeye degecek bir bedel olabilir. Tabii müşteriler o bedeli ödediklerinin farkında oldukları sürece. Ancak, donanım hakkında olsun, yazılım hakkında olsun, bu tür bir farkındalığa genelde oldukça nadir rastlanıyor. Son kullanıcı lisans anlaşmalarının sonsuz uzunluktaki okunmayan sayfaları, birçok hizmetten faydalandığımızda hangi haklardan feragat ettiğimizi; satın alma anlaşmaları ise birçok dijital ürünü satın alanların aslında ürünün kendisine değil, yalnızca kullanım hakkına sahip olduğunu açıkça belirtiyor. Bu durumda, gereken hizmet ya da destek kaldırıldığında, geriye kalan yalnızca atıl ve kullanılamaz durumda bilgiler oluyor.

Bu olguları kavramak, özellikle de dijital ürünlerin ve hizmetlerin basitçe günlük kullanımını ciddi biçimde engelleyebileceklerinden,

ciddi bir mesele. Bununla beraber, kullandığımız aletlerin şifreli olarak içerdiği niyetler ve kısıtlamalar ile ilgili bir tetkik yapılmadığı sürece, yalnızca daha az gelişme ve daha çok istismar yaşanmasını bekleyebiliriz. Open University’de teknolojinin halk tarafından anlaşılması profesörü olan John Naughton’ın Kasım 2011 tarihinde *Observer*’da yayımlanan bir makalede yazdığı gibi, “Eğer ‘ücretsiz’ hizmetlerden yararlanıyorsanız, o zaman kendinizin (ya da daha doğrusu kimliğinizin) onlara ait bir ürün olmasını kabul etmek durumundasınız.” Karşılıksız hiçbir şey yoktur, internette bile.

Sadece makinelerden çok bir ekosisteme benzeyen hizmetler ve araçlar çağında yaşıyor olabiliriz ve onlara bu şekilde davranmamız üreticilerinin de işine geliyor olabilir, ancak bu teknolojileri modüle eden yegane doğa kendimizinki. Ve eğer dijital alemin durmadan değişen görünümünün arkasında yatan karmaşıklıkları ve tarihleri kavramayı başaramazsak, asla onları yapanlara ve onlarla ilgili eleştirilere, uyarılara, açıklamalara ve alternatiflere erişemeyiz.

Aniden Facebook’un bir alternatifi ya da Amazon’u geçecek bir internet mağazası ile çıkıp gelmeniz pek olası olmayabilir, ama her ikisini de biraz daha iyi kullanmayı ve bu devlerin bile sizin için yapamadığının ne olduğunu düşünmeyi öğrenebilirsiniz.

5. Paylaşmak, Uzmanlık ve Otoritenin Sonu

I.

Stanford Üniversitesi'nde okuyan iki öğrenci 1998'de, "The Anatomy of a Large-Scale Hypertextual Web Search Engine" (Büyük Ölçekli Bir Üstmetinsel Ağ Arama Motorunun Anatomisi) başlıklı bir makale yayımladı. Bu kuru özetin arkasında, dijital çağın en önemli fikirlerinden birini kanıtlayacak bir şey yatıyor: Dünyanın gittikçe büyüyen ve çeşitlenen online bilgi depolarına dair yeni bir anlayış ilkesinin nasıl elde edilebileceği.

Yazarlar, "herkesin istediği şeyi yayımlayabileceği, kontrolsüz" bir araç ile kullanıcılara yalnızca bilgiyi nerede bulabileceklerini değil, aynı zamanda hangi bilginin yararlı ve doğru olma ihtimalinin daha yüksek olduğunu söyleyen, gerçekten tatmin edici arama sonuçlarının kombine edilmesinin nasıl mümkün olabileceğini soruyorlardı. Verdikleri cevap –ve böyle bir cevabın yalnızca varolduğuna değil, aynı zamanda milyarlarca yayımlanmış dokümana yönlendirmek için kullanılabilecek ölçekte kullanılabileceğine dair inançları– kendilerinininkini izleyen on yılda dünyayı derinden değiştirecekti.

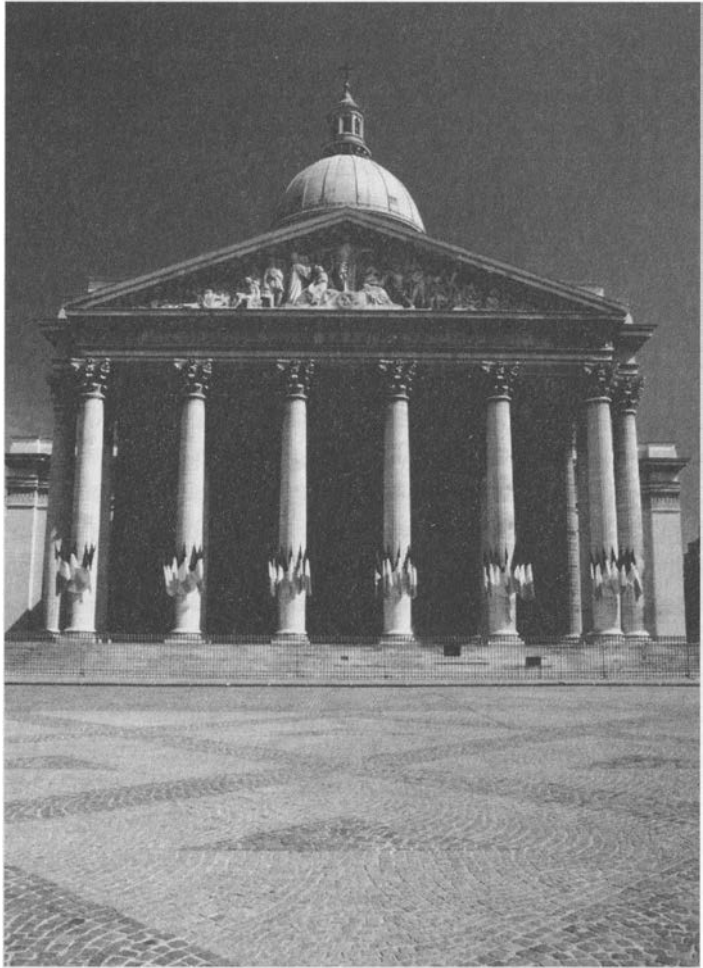
Çalışmanın yazarları, Sergei Brin ile Larry Page idi ve tasarıları, arkasında yüz tane sıfır olan bir anlamına gelen "googol" adlı matematik kavramının şaka yollu değiştirilmesi sonucunda elde ettikleri Google adını verdikleri bir ürün içindi. İnternet arama motorları, 90'lı yılların başından beri vardı. Ancak, Brin ile Page, mevcut arama motorlarının

sunduğu sonuçların niteliğinin geliştirilmesi amacıyla çok az araştırma yapıldığına dikkat çekiyorlardı. En önemli keşifleri, akademik araştırma yönteminin kendisinin bu soruna bir çözüm önerdiği görüşüne dayanıyordu.

Bir çalışmadan yapılan alıntılarının sayısının, o çalışmanın kendi alanındaki yetkinliği hakkında fikir verdiği düşüncesi, akademide uzun süredir geçerliydi. Kendini izleyen yüz makalede kaynak gösterilen bir araştırma, aşık bir biçimde, kimsenin atıfta bulunmadığı bir makaleden daha yetkin kabul edilir. Brin ile Page, bir internet sayfasına kaç sayfadan bağlantı verildiğinin, benzer biçimde, söz konusu sayfanın önemi ya da kalitesi hakkında fikir vermekte yararlı olacağını, ayrıca başarılı bir biçimde uyarlanmış bir algoritma tarafından otomatik olarak idare edilebilecek bir değerlendirme olduğunu düşündüler.

Makalede ana hatları ile ortaya koyulan algoritma “PageRank” (Sayfa Sıralaması) adını aldı ve bugün hâlâ belki de dünyanın en etkili dijital hizmetinin kalbini oluşturuyor. PageRank, başlangıçtan bu yana incelik açısından inanılmaz gelişti ve tam formülü iyi korunan bir şirket sırrı. Ancak, temel ilkesi hâlâ aynı. Yeterli kesinlikte kitlesel gözlem, niteliklerin elde edilmesi en zoruna, niteliğin kendisine ulaşmanın anahtarı olabilir.

PageRank türü algoritmalar, kendi yaratıcılarının internetteki kaynakların niteliği hakkında değerlendirme yapmasını gerektirmek yerine, diğer herkesin interneti nasıl kullandığını ve inşa ettiğini otomatik olarak gözlemliyor. Temel değişkenleri, bir internet sitesine verilen bağlantıları, gelen ziyaretçilerin sayısı, sitenin güncellenme sıklığı ve sahip olduğu içeriğin türünden oluşuyor. Bunların da üstünde, bir siteye gelen ziyaretçilerin türü, hangi uzunlukta sitede kaldıkları ve ne kadar derinlemesine inceledikleri, bağlantı veren tüm sitelerin göreceli yetkinliği ve birisinin sıralamadaki yerini yapay olarak iyileştirmek için



Yalnızca en seçkin Fransız vatandaşları Paris'teki Pantéon'a defnediliyor. En iyiler, dijital bir dünyada ne anlama geliyor?

herhangi bir şüpheli davranışta bulunup bulunmadığını içeren bir özel bir katman yer alıyor.

Google ve diğer arama motorlarının gittikçe gelişen istatistik analizleri ve arama sonuçlarını etkilemeye çalışanlara karşı mücadele veren bölümlerinin, başlı başına büyüleyici hikâyeleri var. Ancak yine de bunların simgesi olduğu kültürel dönüşümler daha çarpıcı. Zira, gelmiş geçmiş en büyük veri dizinlerini işlemekteki gelişmeler, yalnızca on yıllık bir süre içinde, otorite anlayışımız ile en temel kültürel ve entelektüel değer yargılarımızı tarihteki karşılaştırılabilecek herhangi bir dönemde olduğundan daha fazla değiştirdi.

II.

“Otorite” sözcüğü, İngilizceye 13. yüzyılın başlarında Eski Fransızca’dan özellikle kitabi bir anlam taşıyarak girdi. Yaygın yazım biçimiyle, bir “auctorite”, insanın inanabileceği ve kültürel ve teolojik argümanlara kaynak oluşturan metinlere verilen isimdi. Bu tür metinlerin başında İncil yer alıyor ve saygıdeğer klasik ve dini yazarlar tarafından takip ediliyordu. Bu tür metinler kendi doğruluklarının garantisini oluştururken; bilim ve eleştirel düşünce, ulaştıkları en yüksek seviyede, ancak onların anlamını açıklığa kavuşturmak ve dünyaya uygulamakla meşguldü.

Otoriteye biat, yalnızca bir gelenek olmaktan öte, bütün bir politik ve entelektüel sistemin zeminini oluşturuyordu. “Otorite”, zaman içinde, aynı zamanda kitabi bilgileri öğrenmekle meşgul, uzman kabul edilen ya da konumu sayesinde diğerlerinin itaatini hak eden kişiler (lord, kral, başrahip) için de kullanılmaya başlandı. Otorite, her iki durumda da, bir çeşit inanç, biat ediminde vücut buluyordu. Diğer şeylere olduğu gibi, bu türden bir biatın toplumsal ve kültürel bir değer olduğu fikrine de inanç.

Aydınlanma, demokratikleşme ve kitle kültürü, o zamandan bu yana bu tür eğilimlerin etkisini azalttılar. Yine de, uzmanlığa inanç, merkezinde yer alan, birbirinin ikizi olan eleştirmen ve yaratıcı figürleri ile birlikte, belirli bir dereceye kadar kültürel hayatın kalıcı bir parçası olmayı sürdürdü. Bilimsel yöntemin (kendisi de dev veri dizinlerinin gücü tarafından dönüştürülen) deneysel alanının dışında, işlevi neyi sevip, neyi sevmeyeceğimiz konusunda bize yol göstermek olan, kamu zevkini hem kendinde somutlaştıran, hem de eğitim yoluyla şekillendiren, bir alanda neyin en iyi olduğunu belirleme mücadelesi veren insanların varlığını uzun süredir tolere, hatta talep ettik.

En iyi eğitimden geçmiş eleştirelilik bile, her zaman için ancak çok sayıda faktörden biri oldu. Hangi kitabın en çok sattığını, hangi filmin en büyük izleyici kitlesine ulaştığını, hangi sanat eserlerinin en yüksek fiyata eriştiğini, kimin en çok oy aldığını uzun süredir biliyoruz. Ancak, yaklaşık on yıl öncesine kadar sahip olmadığımız şey, ampirizmin dijital çağda vücut bulan radikal biçimde yeni bir ölçeği ve türüydü. Tüm çok satanlar listelerinden çok daha fazla her yeri saran ve çok daha örtük türde bir popülerlik yarışmasına erişim, günümüzde parmaklarımızın ucunda. Bu, mümkün olan neredeyse her sorgu biçimine doğru durmadan değişen bir biçime eklemlenmiş bir yarışma.

Hiçbir dilde, modern arama motorlarının sonuç ve sıralama göstermeyeceği bir sözcük ya da cümle yok. Amazon gibi hizmetler sayesinde, birden milyonlara uzanan satış adedi ve önceki müşterilerin verdiği notlar ve hakkındaki fikirleri bir tıkla ulaşılabilecek şekilde iliştiler. Hâlâ eleştirel görüşlerden ve aralarındaki tartışmadan keyif alıyoruz. Ama herkes yalnızca kendi fikrine sahip olma değil, fikrini yayınlama şansına da erişince, yalnızca bireysel uzmanlık iddiası ayakta duramayacak kadar güçten düşebilir.

Bir şeyi internette aramanın tam olarak ne anlama geldiğini düşünün. Bir dağın yüksekliği ya da bir ülkenin nüfusu gibi bir bilginin ampirik bir değerinin olduğunu kabul etmek oldukça kolaydır. Ancak, “Picasso 20. yüzyılın en büyük ressamı mıydı?” gibi sorular da, giderek, biraz olsun ampirikleşiyor. Basitçe internete sorun ve dünyanın cevabı, ilgi sıralamasına sokulmuş olarak, sizinkinden önce hazırlanmış olsun. Kümelenmiş bilgi, parmaklarınızın ucunda: Tek bir cevap biçiminde değil, daha çok, üstü kapalı “Picasso’nun 20. yüzyılın en büyük ressamı olması konusunda insanlar neler söylemiş ve bu söylenenlerin hangileri en yetkin olanlar?” sorusuna kesin bir cevap olarak.

Dile getiriliş biçimi biçimsiz olabilir; ama bu tam da, geleneksel olarak eleştirmenlere, ayrıca yayıncıya, editöre ve eğitimciye, kısaca her tür yetkiliye başvurduğumuz türde bir değerlendirme. Yüzyıllar boyunca, dünyanın bilgisinin bir kırıntısına dahi, hiç kimse tek başına sahip olamıyor, tüketemiyor ya da anlamlı bir biçimde araştıramıyordu. Bu nedenle, bize öğüt vermeleri, bizim için kaynak seçmeleri ve her şeyden önce o daimi kayıt alanlarına nelerin gireceğine karar vermeleri için hep başkalarına başvurduk.

Seçim süreci, günümüzde artık bir şey dünyaya sunulmadan önce gerçekleşen bir durum değil. Daha çok, sürekli ve dışarı devredilen bir iş. Şimdi neredeyse her şey dünyanın gözleri önünde, yetkililerin değil, toplumun zevk eleğinden geçiriliyor. Aslında, bu çoğu dijital işletme modelinin kalbini oluşturuyor. Önce seçip, sonra yayımlamaktansa, önce yayımlıyor ve sonra dünyanın kendi seçimlerine cevap veriyorsunuz; durmak bilmeden izleyici kazanan şeyleri artırıyor, kazanmayanlara ise pek emek harcamıyorsunuz.

III.

Eğer bu bir değer ve otorite krizi ise, birçok açıdan olağanüstü bereketli bir kriz: Bir zamanlar ürkütücü olan kalelerin kapılarını açması. Yine de, sadece kültürün yeni yönü doğrultusunda akıntıyla sürüklenmekten fazlasını yapmak isteyenleri endişelendirecek iki özel alan var: entelektüel ve ekonomik alanlar.

Entelektüel açıdan, bir yataylaşma sorunu söz konusu: Üstünlük mevhumlarının amatörlik ve kendini tanıtmata bataklığında kaybolması. Amerikalı Andrew Keen gibi yazarlar, 2007 tarihli kitabı *The Cult of the Amateur*'ün (Amatör Kültü) alt başlığındaki ifade ile “bugünün interneti kültürümüzü öldürüyor,” diyor. Söz edilen kültür, entelektüeller ve sanatçılarla uyum içinde çalışan izanlı yetkililer tarafından propagandası yapılan ve korunan bir şey.

Keen, dijital teknolojinin yayılmasının, kitap ve dergiden müziğe, sinemaya ve politik söyleme birçok alanda halk nezdinde etkili olmak ve bir tartışma “odağı” yaratmak adına olağandışı ve anlamlı olanın kapasitesini küçülttüğünü öne sürüyor. Onların yerine, keyfi bir biçimde, en kolay sindirilebilir lokmayla en uzun süre oyalanarak, bilgece şeylermiş gibi gözüken ve bayağı şeyler arasında atlaya atlaya dolaşıyoruz.

Keen'in öne sürdüklerinin, demokratikleşme ile ilgili eskiden kalma endişelerin yeni bir versiyonu olduğu açık. Keen'in iddiasına göre; internet, uzmanların filtrelerinin yerine kitlesel erişimi geçirerek, insan doğasının kitle biçimindeki haline güç verdi: Sıradışı sesleri bastırmak, pasif çoğunluk içinde kolay hazmedilebilir argümanlarla süzülme ve insanları popüler kültüre teşvik etmek.

Bu kültürel eleştiri ile birleşen ve son on yıl içinde geleneksel medyayla alakası olan herkese tanıdık gelecek olan bir de ekonomik eleştiri var. Bu eleştiri, belki de, son ve en güçlü ifadesini Amerikalı

yazar Robert Levine'in 2011 yılında yayımlanan kitabı *Free Ride*'da buldu. Alt başlığı, açıklayıcı bir biçimde, "How Digital Parasites are Destroying the Culture Business, and How the Culture Business Can Fight Back" (Dijital Parazitler Kültür İşletmelerini Nasıl Yok Ediyor ve Kültürel İşletmeler Buna Nasıl Karşı Koyabilir) olan kitap, modern "kültür endüstrileri"nin yapısını ve ticaret modellerine dijital teknolojilerin verdiği zararı araştırıyor. Levine gözlemini, "Geleneksel medya şirketlerinin, tüketicilere istedikleri şeyi vermedikleri için değil, karşılığında para toplayamadıkları için başları belada," şeklinde ifade ediyor. Levine, "açık" ve "özgür" konseptlerin dijital kuşatmasına ilkesel düzlemde karşı çıkmak zor olsa da; pratikte, yaratıcıların, ürünlerinden yaşayamayacak olmaları bir kenara, yaptıkları üstündeki kontrollerinin aleyhine altyapıya imtiyaz tanınması anlamına gelebileceğini vurguluyor.

Kılı kırk yarararak eski medyanın çöküşünün istatistiksel ayrıntılarını tartışmak mümkün. Ancak, dijital medyanın ortaya çıkışının, hem var olan işletme modellerine, hem de kültürel varsayımlara verdiği büyük hasarı inkar edecek çok az insan olacaktır. Söz konusu olan gerçek soru, gerçekleşenin ne olduğu değil, ne kadar önemli olduğu.

Levine ile Keen'in tezleri, en çok bu noktada ilginç bir şekilde kesişiyor. Onların bakış açısından bakıldığında; dijital teknoloji, ekonomik ve toplumsal nüfuzu kültürel ve entelektüel çalışmalar ile uğraşanlardan alarak, tüm medyanın ve fikirlerin artan biçimde içinde aktığı altyapıyı kontrol edenlere veriyor. Otorite, internette uzmanlıktan gittikçe bağımsızlaştığı ölçüde, kültürel üretim de yetenekten bağımsızlaşıyor gibi duruyor.

Bu sav, niceliği olduğu kadar niteliği de umursayan herkes için son derece rahatsız edici ve dijital alemin en rahatsız edici paradokslarından

birine işaret ediyor: Çeşitliliğin ve açıklığın, az sayıda aktörü zayıflatmak yerine güçlendiren biçimleri.

Bir zamanlar, bir kitlenin ilgisini çekmek için birbiriyle rekabet eden nesnelerin sayısı binlerle ölçülürken, bugün milyonları aşmış durumda. Dijital ortam, yeterince iyi bir nişe yerleşen insanlara sunduğu olanaklar açısından zengin: Azınlıkların ilgilerinin “uzun kuyruğu.” Ancak, ölçekteki değişimin en kayda değer etkisi, belki de, çeşitlilik değil, zirvedeki, daha önce hiç olmadığı kadar nüfuz sahibi bir azınlığın yükselişi oldu. Amazon ve eBay gibi şirketlerin büyük bölümü, internette dijital çağ öncesinde hayal dahi edilemeyecek bir küresel egemenlik kurma olanağına sahip; öyle ki, kitlelerin dikkatini çekmek konusunda başarılı olan az sayıdaki aktör, kültür ve fikir mücadelelerine daha önce hiç olmadığı kadar hakim.

Bu rekabet biçiminde, vahşi derecede Darwince bir şey var. Kitapları ele alalım. Bu kitabın dijital olmayan, fiziksel versiyonunu elinizde tutuyorsanız, tek amaçlı, özel olarak okurlara bu sözcükleri sunmak için tasarlanmış bir nesneye sahipsiniz demektir. Ancak, eğer kitabı iPad gibi bir aletin ekranında okuyorsanız, bu sözcükler kütüphanenizdeki tüm diğer metinler ile aynı fiziksel mekânı işgal etmekle kalmayacak; o mekânı aynı zamanda şarkılar, filmler, haberler, blog yazmak ve oyun oynamak için de kullanıyordunuz.

Bu şeylerin bize artan bir biçimde paralel, aynı kanallar aracılığıyla ulaşması ve eşzamanlı ya da birbirinin hemen ardından ulaşıyor olması, dijital çağın doğasından kaynaklanıyor. Görünen o ki, yalnızca güçlü olanlar var olmayı sürdürebilecek. Ve bu, bir alanda klasik olarak kabul edilecek kadar uzun süre var olmayı başaran eserler söz konusu olduğunda dahi, bir gözü sonsuzlukta olan eleştirel bir bakış ile ölçülen bir güç değil. Bilakis, ölçülen çoğunluğun yeni otoritesi tarafından şekillendirilen bir güç.

IV.

Eğer internetteki davranışımız için söyleyeceğimiz her şey bunlardan ibaret olsaydı; günümüz, bir sürüklenmeden fazlasını umanlar için gerçekten de korkunç olurdu. Ancak, Levine ve Keen'inki gibi argümanların, değiştirilemeyecek bir kader olarak değil, birer uyarı olarak okunmasının en iyisi olduğunu ve birçok geleneksel işletme modeli ortadan kalkacak olsa dahi, yerleşik seçkinlik, eleştirel bakış ve yaratıcılık kıvılcımı mevhumlarımızın sonunun o kadar da kolay gelmeyeceğini düşünüyorum.

Algoritmalar, insan davranışını gayri insani bir ölçekte bir araya toplayabilir. Bu, onların gücünün ve yararlılığının kaynağı. Fakat bireysel insani ölçeğin bu kaybı, aynı zamanda, onların en büyük kusuru ve Facebook'un 2004'te, Twitter'ın ise 2006'da kurulmasından bu yana, yalnızca bu iki hizmetin bir milyardan fazla kullanıcıyı biraraya getirmiş olmasının da temel nedenlerinden biri. Daha önce de dediğim gibi, çok büyük sayılar söz konusu. Ancak, bu son dijital gelişme dalgası, çoğunluğun gücüne olduğu kadar, sadece kitle kültürünün yüzü olmayan tüketiciler olarak değil, aynı zamanda kitle kültürünün üretimine ve entelektüel üretime aktif katılan bireylerin mahremiyetine ve bireysel faaliyetine de dayanıyor.

Takvimler 2010 yılının Eylül ayını gösterirken, *Atlantic* dergisinin kıdemli editörlerinden olan Amerikalı yazar Alexis Madrigal, Twitter'ı "benim algoritma olduğum bir tür insan tanıma motoru" şeklinde tarif ediyordu. Bu, sosyal medyanın internetin dinamiklerini neden bu kadar şiddetli ve hızlı bir biçimde yeniden şekillendirdiğine dair şimdiye dek bulabildiğim en fikir verici açıklamalardan biri. Sosyal medya, algoritmaların tek başına karşılayamayacağı belirli bir ihtiyaca karşılık

veriyor: Her birimizin işgal ettiği kendine özgü otorite konumundan, dünyada kendi sahip olduğumuz yerden birer otorite olarak konuşma ve diğer insanları dinleme olanağı.

Bugün hepimiz, birer radyo-televizyoncu ve yorumcuyuz; tıpkı birer günlük yazarı, radyo sunucusu, eleştirmen, avutucu, röntgenci ve kendi tam zamanlı yayıncımız olduğumuz gibi. Bu durumda belirleyici olan soru, bu rolleri ne kadar iyi oynayabilecek olduğumuz. Gelişimle özdeşleştirdiğimiz değerlerin bastırılmak yerine gelişmesini sağlayacak bir paylaşım kültürüne doğru yol almamızı sağlayacak olan nedir? Nicel olduğu kadar nitel farklardan da konuşmak isteyenlere ne kadar yer var?

Bu sorulara cevap verirken, başarılı olma ümidimiz, en çok, değerli eleştirel söylemi her zaman yönlendirmiş olan ilkeleri 21. yüzyıla yenden uygulayabilmemize bağlı: Otoritenin kendisine değil, dürüst tartışmanın ilkelerine saygı, öz farkındalığın dile getirilmesi ve sahici bir öğrenme arzusu.

Bu paylaşım dinamiklerinin, son dönemdeki kasvetli bir olay etrafında oynadığı rolü ele alalım: Georgia eyaletinde cinayetten suçlu bulunan bir adamın zehirli iğne ile idam edilmesi. 42 yaşındaki Troy Davis, 21 Eylül 2011 tarihinde, 22 yıl önce işlenmiş bir suç nedeni ile idama mahkum edildi: 1989'un Ağustos ayında Georgia Savannah'da bir polis memurunun öldürülmesi.

Cinayet ile idam arasındaki yirmi yıl boyunca, Davis suçsuz olduğunda ısrar etmiş ve gittikçe genişleyen bir ünlüler, insan hakları örgütleri ve siyasi liderler yelpazesi tarafından desteklenmişti. Dava ile ilgili itirazların dayanak noktası, ortada bir cinayet silahının olmaması, iddia makamının dokuz tanığının yedisinin ifadelerini sonradan geri çekmeleri ve baş tanığın kendisinin katil olma olasılığıydı.

Davis'in idamı üç kez ertelenmiş, ancak sonuçta tüm dilekçeler ve temyiz talepleri geri çevrilmişti. Ancak, dünyanın Davis'in hikâyesinin sonunu deneyimleme biçimi, başlangıçta olduğundan daha farklı olamazdı. Son dakikada en yüksek mahkemeye yapılan temyiz başvurusu ve aralarında Papa ve FBI eski başkanının da yer aldığı 600 binden fazla kişinin imzaladığı merhamet çağrısı ile Davis'in son gün ve saatleri, yalnızca televizyonda durmadan gösterilen haber olmakla kalmadı, tartışma, öfke ve acının tüm dünyada şiddetli bir şekilde taşmasının simgesi haline geldi.

Londra'daki çalışma masamdan, sözcüklerin okunabileceklerinden çok daha hızlı bir biçimde Twitter'da uçuşmasını izledim: "Amerika bu gece biraz daha çirkin gözüküyor," diyen Salman Rushdie ve "ABD'deki idam cezası, bizi dünyanın büyük bir bölümünün gözünde küçük düşürüyor," diyen Alec Baldwin'den muhtemelen asla kitap yazmayacak ya da bir filmde oynamayacak ancak eşit bir şekilde fikirlerini dile getirenlere, yüz binlerce katılımcıdan milyonlarca sözcük.

Andrew O'Hagan'ın bir hafta sonra *London Review of Books*'ta dile getirdiği gibi, "Nöbetçiler ile yazarlar bir... Haber şimdi şu şekilde cereyan ediyor: Olay ile algılanması, eylem ile söz ve sözün yayılması arasında bir gecikme yok." Zira, ekranımda karşılaştığım tüm bu kakaofoni, tutarsızlık ya da ayak takımının hakimiyeti değil; daha çok dünya kendisini, güvendiklerimin ve saygı duyduklarımın eleğinden geçirilerek, düşünüyor gibi duruyor.

Akıp giden Twitter yorumlarının yanında, iki yılı aşkın zamandır, takip etmeyi seçtiğim arkadaşlarım ve meslektaşlarımdan yazarlara, sanatçılara, girişimcilere, doktorlara ve öğretmenlere uzanan yüz küsür insanın tavsiyelerini ve verdikleri bağlantıları izledim. Beni bu şekilde bloglara ve gazetelere, resimlere, tartışma ve yorumlu konu başlıklarına, forumlara, imza kampanyalarına ve aktivist sayfalarına yönlendirdiler.

Sonuçlar farklı olsa da tutarsız değildi. Güvendiğim rehberliğinde, tartışmanın dalga dalga yayılmasını ve yankılanmasını izledim ve beni takip edenlere bulduğum en iyi anlayışları ilettim.

Burada, bulabileceğiniz son sözler ve geleneksel bir haber “hadi-sesinin” şık kapanışı gibi bir şey yoktu. Bir sonraki ayın başında, Twitter'daki #TroyDavis etiketine geri dönerek, canlı bir olaydan çok, olayın dünyanın dört bir yanında bireysel yaşamların bir parçası haline gelerek *yaşanmayı* sürdürmesinin binlerce yolunun gönderilmesiyle, hâlâ daki-kada bir ya da daha çok güncelleme olduğunu gördüm. Cenazesinden sesler vardı, eski argümanlar, geri dönüşler ve karşı çıkışlar, hakaretler, küfürler ve günler, hatta aylar öncesinin en çok ilgi çeken yorumlarının yankıları vardı.

Kimileri, kitlesel tartışmanın bu ağırlığının dedikoduların, yarı gerçeklerin ve özel çıkar gruplarının egemenliğine mahkum olduğunu; Amerikalı yazar ve akademisyen Cass Sunstein'in sözleri ile, kitlesel paylaşımın geleceğinin çok büyük olasılıkla birbirine yakın düşünen insanların kendi inançlarını ve önyargılarını pekiştirdiği “yankı salon-ları” olduğunu öne sürdüler.

Bu, Andrew Keen'in dijital kültüre dair genel eleştirilerinin ve kötü-lüğe teşvik etme, kayıtsızlık ve gerçeği ve seçkin olanı bastırma iddialarının bir benzeriydi ki son derece dikkate değer uyarılar. Ancak, bunların hakikatin tamamını oluşturduğunu iddia etmek, bana hem aşırı kötümser ve hem de aşırı pasif bir bakış açısı ve en büyük internet kolektiflerinde dahi varolmayı sürdüren bireysel hedeflerin yanlış yorumlanması gibi geliyor.

Konu, otorite ve istatistiksel analizden çok eleştirel bakış tarafın-dan belirlenen seçkinlik mevhumları olduğunda; zamanı toplumsal zevk yerine yetkililerin koruma ve şekillendirme işlevlerini üstlendiği dijital öncesi devre geri döndüremeyiz. Ancak, arama motorlarından ve

yığılmalardan müteşekkil blokların dışında bu tür farkındalıklar arayıp bulma ve yayma, sadece ıvır zıvır değil, ayak takımının aşırı hayranlığının dışında değerlerin mutlaka az sayıda değil, çok sayıda insana da bir şey ifade edebileceğine dair kanıtlar da paylaşma şansımız gittikçe artıyor.

Konu gelişim olduğundaysa; dijital alem, hem düşük, hem de yüksek seviyedekiler için bereketini zaten fazlasıyla kanıtlamış durumda. Bunlar, deneyimli profesyoneller ve medya üretimi için zor zamanlar olabilir; ancak, kesinliklerin az olmasına rağmen, olanaklar hevesli amatörler ve yeni ortaya çıkan yetenekler için hiç bu kadar büyük olmamıştı.

Örneğin, son dönemdeki teşebbüslerden biri olan ve 2011'da kullanıma açılan Unbound Books, yazarlara fikirlerini doğrudan okuyucu kitlesiyle buluşturma şansı veren bir platform sunuyor. 18. yüzyılın yayın aboneliklerini önceden bağlama modeline oldukça benzer biçimde; eğer Unbound yazarları belirli bir sayıda okuru tasarlanan kitaba destek vadetmeye ikna etmeyi başarırlarsa, yazmaya başlayabilirler ve sonunda ellerinde bütün bir kitap olabilir: Unbound tarafından profesyonelce üretilmiş ve okurlarına doğrudan gönderilmiş bir kitap.

Bu, küçük bir örnek; ancak yine de dijital yayının niteliğinin herhangi bir ayak takımı kitlesinden çok daha fazlası olacağına dair inancı ifade eden bir eylemi temsil ediyor. Projeyi uzun zamandır takdir eden Noam Chomsky'nin sözleri ile, “anlamı oldukça büyük olabilir”. Özellikle de, eğer bu tür tasarılar ortaya çıkacak olan yeni işletmelere ve kârın niteliğe düşman olmadığı işletme modellerine biçimini verirse.

Bu türden tüm paylaşma ve kültürel yatırım edimlerinde, temel değerler güven ve saygıdır: Müşterekliğe dayanan bir çağda, hak edilmiş otoritenin temelleri. Dört asırdan uzun bir zaman önce, Shakespeare'in Hotspur'u iyi bir adamın sözünün senet olduğu bir dönemde saygınlığın

değerini biliyordu. Ardından gelen yüzyıllarda, girişimci yazarlar, okurlara sürekli olarak kur yaparak yüksek ve alçak seviyede edebi kültürler yaratılmasına katkıda bulundular.

Bugün, aynı dersin yeni bir versiyonunu yeniden öğreniyoruz. Dünya, daha önce hiç olmadığı kadar uzmanlarla dolu. Ancak, kendileri ve okurları, seçkin olanın kendisini ifade etme ve tanıtmaya çabası konusunda yeni bir biçimde eşitler: Yeni bir biçimde birbirlerinin güvenine bağımlılar ve tartışma alanında kazanılmak yerine bir kurum ya da konumun sunduğu bir otorite mevhumuna sırtını yaslamak giderek olanaksızlaşıyor.

Bir zamanlar düşünüldüğü anlamda kültüre sahip çıkmak için, ekonomik ve toplumsal açıdan kırılgan zamanlar. Ancak yine de bunu yapmamızı sağlayacak alışkanlıkların farkına varmaya ve öğrenmeyi becermeye daha önce hiç olmadığı kadar ihtiyacımız var.

6. İnsandan Daha Azına Dönüşmek Üzerine

I.

J.G. Ballard, 1973 tarihli romanı *Çarpışma*'nın önsözünde, “Pornografi, birbirimizi nasıl acımasızca ve hızla kullandığımız ve sömürdüğümüzden bahsetmesi ile kurmacanın en politik biçimidir,” der. Bu, tüm öyküleri arasında en rahatsız edici olana iliştilmiş ve aradan geçen kırk yılda daha da isabetli hale gelen bir soru aracılığıyla açıkça teknoloji ile ilişkilendirdiği bir istismardı: “Araba kazasında, teknoloji ile cinselliğimiz arasındaki kabus evliliğin alametlerini görmüyor muyuz? ... Burada, aklın sağladığından daha güçlü, olağanüstü bir mantık belirmiyor mu?”

Teknoloji ile yaşamaya dair hiçbir hesap, cinsellik hesaba katılmadığında tam olmayacaktır ve bu teknoloji ile cinselliğin birbirine geçmesinin “olağanüstü mantığını” keşfetmeye başlamak için en uygun yer, günümüzde dijital ağlarda bulunabilecek olan şaşırtıcı çaptaki pornografidir.

Yaygın olan inancın aksine, internette en çok aranan kavram “seks” değil. “Seks” araması yaptığınızda, Google size iki buçuk milyardan az sonuç önerecektir; bu, çoğu aramayı geçmek için yeterli olsa da, “aşk/sevgi”² için bulunan yedi milyardan fazla sonucun üçte birinden az. Ancak, esas mesele, mevcut olan hammaddenin çapı değil, ne kadar ulaşılabilir olduğu. İnsan internette, pornodan asla bir arama ve tıktan daha uzak değil. Bir zamanlar tabu olan, bu konuya özel bir satıcıya gitmeyi gerektiren ve yaş ile ulaşım kısıtlamalarına tabi olan şey, şimdi

² İng. Love (ç.n.)

artık sıradanlaştı. Eğer istiyorsanız; anında, anonim olarak, duygusal ve ekonomik bedeller ödemededen pornografik içeriğe ulaşabilirsiniz. Ve pornografi, bu açıdan dijital alemdeki diğer her şey ile neredeyse tamamen aynı: Yalnızca hizmetin bir diğer parçası olması anlamında normal.

Pornografinin kendisi de, internet tarafından değiştirildi. Başlangıç olarak, bir zamanlar sahip olmuş olabileceği saflığın ve utangaçlığın son kalıntılarını da kaybetti. Eğlence endüstrisinin tüm diğer bileşenleri gibi porno da, artık hem kendisi, hem de diğer her şey ile rekabet içinde. Bu, inanılmaz bir asgari ortak payda ticaretinin daha da ucuz hale gelmesi ve tüketim ile katılım, sahnelenen ile gerçek arasındaki ayrımın daha da silikleşmesi anlamına geliyor.

Yalnızca aklınıza gelebilecek her şeyden bir tık uzaklıkta olmakla kalmıyorsunuz, aynı zamanda asla yalnız değilsiniz. Zevkleriniz –seks konusunda olduğu gibi, büyük ölçüde diğer her şeyde de– ne kadar tuhaf, alışılmışın dışında, eklektik ya da yasadışı olursa olsun; bir yerlerde sizin gibi, gerekli öneriler, forumlar, buluşma sistemleri ve gizli güvenlik protokolleri ile donanmış başkaları olacaktır. Dünyaya neye ihtiyacınız olduğunu söyleyin; eğer dünyada size istediğinizi verecek birisi varsa, teknoloji sizi muhtemelen biraraya getirecektir.

Dünyanın en başarılı küçük ilanlar sitesi Craigslist'in “kişisel ilanlar” bölümünü ele alalım. Söz konusu bölüm, dokuz çeşni sunuyor: Platonik, kadın arayan kadınlar, erkek arayan kadınlar, kadın arayan erkekler, erkek arayan erkekler, diğer aşk ilişkileri, kaçamak ilişkiler, “kaçırılan yakınlaşma şansları” (daha önce gördüğümüz bir insanın dikkatini çekmek için) ile “atıp tutma ve sayıklamalar” (övgü ve hakaretler için).

Bu kullanışlı ve kapsamlı kategoriler, yasal ve olasılık dahilindeki hemen hemen her şeyin temin edildiği izlenimini bırakıyor. Site, göze



Bu, AdultFriendFinder.com'da muhtemelen pek işinize yaramayacaktır.

çarpacak biçimde, kişisel güvenlik ile ilgili püf noktaları, dolandırıcı ve sahtekarlardan sakınmak için tavsiyeler ve ebeveyn kontrolü programlarının nasıl elde edildiği ile ilgili bilgiler de veriyor ve fuhuşa ve gayrimişru ticarete karşı sıkı bir politikası var. Ancak, bunların haricinde site ile ne yapacağınız konusunda özgürsünüz. Zevklerinize uyan kategoriye tıklayın ve bölgenizdeki, ihtiyaçlarını ya da sunmaya hazır olduklarını ilan eden insanların kronolojik bir listesine ulaşın.

Benim memleketim olan Londra’da, sıradan bir günde Craigslist’in kişisel ilanlar bölümünde kaçamak ilişkiler bölümünde 900, erkek arayan erkekler’de 200, kadın arayan erkekler’de 100, erkek arayan kadınlar’da 50 ve geri kalanında 2 ile 25 arasında yeni girdi yapıyor. Neredeyse hepsi, nasıl baktığınıza göre, korkutucu ya da ferahlatıcı derecede açık sözlü (“Benimle takılabilmek için çok iyi bir gelire sahip olmalısın, yoksa cevap vermem”, “Salı sabahı uygun olan hoş erkek var mı? Bana ilk mailinizde fotoğraf ve mekânla ulaşın, yoksa cevap yok.”) Ve neredeyse hepsinden faydalanmak için gereken, fareye tıklamak ve bir e-posta yazmaktan birazcık fazlası.

Bu rakamlar, daha taşradaki bir yerde düşerek, haftada sadece bölge halkından bir avuç insanın ilanlarına dönüşüyor ve böylece belki de, tutkulu arayıcılar ya da hizmet sunanlar açısından, “dünyanın en büyük seks ve eş paylaşımı kişisel ilanları cemaati” AdultFriendFinder gibi daha uzmanlaşmış bir sitenin cazip yönlerini gerekli kılıyor. Böyle bir slogan, “cemaat” sözcüğünün güvenilirliğini esnetiyor olabilir, ama söz konusu ortak merakların saflığı daha açık olamazdı. Teknolojinin her yerde olduğu bir çağda, diğer her şey gibi dijital seks de sadece bakmakla değil, aramak, ilişki kurmak ve yalnız olmadığının farkına varmak ya da eğer internet erişiminiz varsa yalnızlığın artık sıkıcı olmak zorunda olmaması ile ilgili bir şey.

Aynı zamanda, istediğiniz zamanda tam olarak istediğiniz şeyi elde etmekle ilgili. Hiçbir bağ içermeyen, evliliğinizi mahvetme olasılığı olmayan ve gizlilik sözü veren bir ilişki mi arzuluyorsunuz? Sadece, nasıl yakalanmayacağınızla ilgili tavsiyelerle dolu olan “Britanya’nın evliler için en büyük buluşma sitesi” Illicit Encounters gibi bir sitede aynı kafada bir zinacı arayın. Üç katınız ağırlığındaki kıllı erkekleri mi arzuluyorsunuz? Bunun için de siteler mevcut (arama motoruna girmeniz gereken anahtar kelime “ay”).

II.

İnsanların istediklerini elde etmelerine yardımcı olmakta, aradıklarının her zaman ihtiyaç duydukları ile aynı şey olmadığından şüphelenseniz dahi, övülecek çok şey var. Yine de, bu durumun doğurduğu kaygılar, birbiri ile bağlantılı iki yönde ilerliyor.

Bunların birincisi, insanlara diğerleri tarafından zarar verilmesi ihtimali. Bu olasılık hem korkutucu, hem de ahlaki açıdan net çizgilere sahip: Savunmasız olanın istismar edilmesinden yasadışı madde ticaretine; uzaklığın, anonimliğin ve gizliliğin dijital kombinasyonu zehirli bir karışım olabilir. Cinsel taciz, kanunsuz ticaret ve pornografinin yasadışı biçimleri, dijital ağların karanlık yüzüne dair özelliklerden yalnızca birkaçı; ancak, en rahatsız edici ve manşet olan göstergelerinden. Bunlara karşı yasalar yapılması ve insanların korunması gerekiyor ki bunlar teknolojinin hem daha zorlu, hem de daha kolay kıldığı şeyler.

Bu suistimler, korkunçluklarına karşın, nispeten nadirler. Ancak, ikinci kaygı hem daha yaygın, hem de ahlaki açıdan daha muğlak: İstismarcı, indirgemeci ve potansiyel olarak bağımlılık yapıcı dijital davran-

nışların sürtünmesiz kolaylığı, çok sayıda insanın yaşam kalitesine zarar verebilir.

Cinsellik, bu noktada, bilgisayar başında birbirimizi nesnelere çevirme, hassasiyetlerimizi törpüleme, insanlar arası daha bütünlüklü ilişkilerin içerdiği risklerden ve ödüllerden uzaklaşarak geri çekilme potansiyelimiz hakkında daha büyük ve bulanık korkuların sembolü. Britanyalı filozof Roger Scruton, *The New Atlantis* dergisinde 2010 yılında yayımlanan bir yazısında, “ekranın arkasına saklanma” sürecini unutulmaz bir biçimde “insanların, hayatlarının kontrolünü tam, ancak bir anlamda son derece yanıltıcı bir şekilde ellerinde tuttukları oyuncaklara çevirmeyi öğrendiği bir yabancılaşma süreci” olarak betimliyordu. Scruton, tüm dijital etkileşimlerimizin bu türden bir indirgemeye neden olmadığını kabul etse de; kendimizi, “tüm riskleri, çatışmaları ve sorumlulukları ile insan ilişkileri dünyasından” kopardığımızda, bütünlüklü insanlar olarak yaşama özgürlüğümüzün nasıl hasar aldığı hakkında bir uyarı sundu.

Rahatlık ve anında haz, kuşkusuz baş döndürücü tehlikeler içeriyor. Ancak, konu cinsellik olduğunda dahi, dijital kültürü basitçe en temel amaçlarımızın güçlenmesi olarak görmek pek işe yaramıyor. Örneğin, eğer bağıllık içeren ilişkiler, kaçamak seks ilişkilerinin tersiyse; internetteki buluşma sitelerinin dijital eş değiştirme sitelerinden çok daha büyük bir ticaret anlamına geldiğini belirtmekte fayda var. Her iki durumda da, harekete geçiren faktörlerden birinin, muhtemelen eşi benzeri görülmemiş genişlikteki seçenekler yelpazesi ve işin içine giren kendini ifşa etme zorunluluğunun olmayışı. Yine de, herkesin Match.com gibi sitelerde ayrıntılı bir profili anında haz için doldurmadığı yeterince açık; aksi halde, AdultFriendFinder’da takılıyol olurlardı.

Aynı zamanda, bu ikisinin ortasında daha bulanık bir saha da mevcut. Rusya menşeli hizmet ChatRoulette’i ele alalım. 2009 yılının

Kasım ayında kurulan site, hizmet olarak, rastgele insanları kamera ve mikrofonla birbirleri ile konuşturarak bir çeşit sosyal Rus ruleti teklif ediyor. Siteyi ziyaret edin, tıklayarak harekete geçirin ve ekranınızda garip bir odaya uzanan canlı bir bağlantı açılırken –bir kamera ile mikrofonu sahip olduğunuz önkabulüyle– aynı anda sizin görüntünüz de karşı tarafa gönderilsin. Karşılaşmalar, anında bir diğer karşılaşmaya zıplatan “sıradaki” tuşu sayesinde, ortalama bir dakikadan az sürüyor.

Teşhirciler ve röntgenciler için biçilmiş kaftan olan bu hizmette, tahmin edeceğimiz üzere, çıplaklık yaygın bir tema: 2010 başındaki tahminler, sekiz etkileşimden birinin “nahoş” türden olduğu yönünde. Ancak, daha az beklenecek olan, hizmetin, açık saçık davranışlardan haz alanları kovacak etkili yöntemlerle birlikte; açık sözlü konuşmalardan canlı müzik performanslarına, internet kullanımına dair araştırmalardan ünlülerin gösterilerine değişik amaçlarla kullanılıyor olması. Sitedeki araştırmam, beni dünyanın dört bir yanından bir düzine genç insanla (bir oda dolusu Mısırlı öğrenci, onlu yaşlardaki Cezayirli bir genç, kaba bir Amerikalı ve şirin bir şekilde şaşkın Alman vb.) buluştururken; yalnızca iki vaka (görünüşe göre birbirleri ile alakasız iki Türk erkek) müstehcenlik içeriyordu.

Bu örnek, dijital tarihe dair “gelgit halindeki porno dalgaları” anlatısının ilginç bir karşı-sürümünü oluşturuyor. 1990’ların başlarında internet ilk defa ödeme yapan bir kitleye açıldığında, bu yeni mekânın seks ve pornografi dolu olduğunun anlatılması sıkça söylenen bir şeydi. İddia, dünyanın sınırsız dijital cephaneliğindeki pisliğin bombardımına tutulmadan internete girme şansınızın hemen hemen hiç olmadığı yönündeydi.

30 yıl sonrasında, erotik kıyamet hâlâ vücut bulmuş değil. Aslında, müstehcen içeriklere dair bir ipucundan fazlası ile karşılaşmadan her tür dijital aleti ve hizmeti kullanmanın ne kadar da kolay olduğu çok daha

dikkate değeri. Tarayıcınızı ya da arama motorunuzu “seks”in herhangi bir biçimine yönlendirdiğinizdeyse; ekranınız porno reklamları, vaatleri ve resimlerle dolup taşacaktır. Ancak özellikle internet safı olmadığınız sürece; tüm bu pislik, neyse ki getto duvarlarının arkasında kalacaktır. Seks ve pornografi, internetteki zamanımız ve ilğimiz için diğeri her şeyle rekabet ediyor olabilir, ancak diğeri dijital etkinlikleri kesin olarak yarışın dışına atmayı başaramadılar.

Aslında, durum neredeyse bunun tam aksi. 1993'te internetin neredeyse tarih öncesi günlerinde, *Wired* dergisi seksi, üstüne basa basa “öncelikle yeni teknolojilere bulaşan bir virüs” olarak betimliyordu. İnternet daha popüler ve olgun hale gelirken –bakir dijital alanda kontrolden çıkmış bir yangın gibi yayılmış olan– seksin, incelik potansiyelinin büyük ölçüde eksik olması sebebiyle, avantajını kaybedeceği öne sürülüyordu.

Dijital hizmetler ve internet siteleri söz konusu olduğunda, bu iddianın giderek artan ölçüde doğru olduğu ortaya çıktı. 2011 yılının Ekim ayında, ziyaretçi gözlem şirketi Alexa'nın sıralamasına göre; seks ve pornografi, dünyayı Amazon, Wikipedia, İnternet Movie Database ve arama motorlarından sosyal ağlara düzinelerce diğeri hizmetten daha az ilgilendiriyordu. Bunların tümü, dünyanın en popüler internet siteleri listesinde, tüm pornografik sitelerin ve seks hizmetlerinin çok üstünde yer alırken; ilk elli site arasında seks ile ilgili yalnızca tek bir site vardı ve o da 44. sırada yer alıyordu (söz konusu site, LiveJasmin adını taşıyor ve Alexa'nın raporunda belirttiği üzere, “evden internete giren, 18-24 yaş aralığında bekar erkekler tarafından daha sık ziyaret ediliyor”). İlk yüzde yer alan “yetişkinlere özel” sitelerin sayısı ondan az. Benzer bir biçimde, Google's Insights Analysis'i dünya çapındaki “seks” ve “porno” aramalarını ölçmek amacıyla kullandığınızda; bunların, 2004 ile 2011 arasında “kitaplar”dan “müzik”e ve “filmler”e her şeyi geçti-

ğini, ancak “Google”, “Facebook”, “Youtube” ve “Yahoo!” ve daha birçok diğer şey tarafından geçildiklerini görüyoruz. Birçoğumuz gibi internet de, seks konusunda, diğer konularda olduğu kadar ilginç değil.

Bu, kısmen, pornografik ve müstehcen içeriğin büyük bir bölümünün ana akım internetin kendisinden dosya paylaşmak isteyenler arasında kurulan doğrudan ve ihtiyatlı özel ağlara kaymasından kaynaklanıyor. Ancak aynı zamanda bu, zamanla teknolojimizden –ve birbirimizden– daha fazlasını istemeyi öğrenmemizden ve dünyaya etkisi giderek artan türdeki dijital “cemaatler”in karşılıklı istismardan fazlasına dayanmasından kaynaklanıyor.

III.

Bu noktada, e-posta ile yapılacak bir karşılaştırma öğretici olacaktır. Spam klasörünü kontrol ettiğimde, geçtiğimiz hafta 300 küsur istenmeyen mesajın geldiğini görmek oldukça sıradan bir durum: cinsel güç artırma vaatleri, bedava elektronik ürünler, kredi kartları ve yaşlanmayı geciktirici ürünler, ABD Doları cinsinden krediler, cinsel birliktelik vaatleri ve hepsinden de ilgi çekicisi, “dışınız hakkında önemli bilgiler.” E-posta hesabım, dünyanın çöprü ve saçmalığı için pasif bir depo ve bu nedenle, benim için olduğu gibi diğer herkes için de, dünyada yılda gönderilen birkaç yüz milyar e-postanın yüzde seksenine yakını oluşturacak şekilde içine akıyorlar.

Bu, tam da felaket tellallarının dijital dönemin başlangıcında öngördüğü bombardıman. Ancak, pasif bir alıcıdan çok aktif –ve interaktif– bir bilgi seyrüsefercisine dönüştüğüm anda, mantığı tamamen çöküyor. Zaman zaman porno sitelerini ziyaret etmeyi seçsem de; porno, dijital

medyayı aktif kullanmak söz konusu olduğunda, en fazla kısıtlı kullanışlılığa ve ilgiye sahip bir kaynak olma eğilimde.

Aslında, pornografinin çoğunluğu, hem içerik açısından, hem de bir deneyim olarak, internette ilgi çekme rekabetinde başarılı olmak için son derece zayıf kalacak kadar sıkıcı. İnternette bakılacak, seçilecek, kullanılacak ve bir köşeye atılacak bir şey olarak; bize kendimiz ve diğer insanlar hakkında çok az ve zaten bildiklerimiz dışında, zevkin ve mekanik olanakların ötesinde neredeyse hiçbir şey söylemiyor. Pornografi, kendi steril klişeleri ve tekrarlar dünyası: Dürüst olacak olursak, neredeyse hepimizin bir zaman ziyaret ettiği, ancak hiçbirimizin içinde zorunlu olandan daha fazla zaman geçirmeyi istemediği bir getto.

Getto, birden çok anlamda etkileyici bir metafor; çünkü internetteki davranışların doğası ve düzene sokma çabalarımız ve kendimiz hakkında daha büyük bir şey öne sürüyor. Bilim yazarı Steven Johnson 2003'te California'daki TED konferansındaki konuşmasında, internetin bir şehre benzediğini anlatıyordu: “Çok sayıda insan tarafından inşa edilen, kimse tarafından tamamıyla kontrol edilmeyen, parçaları karmaşık birbirine bağlı ve yine de bağımsız parçalar olarak işleyen,” bir şehir.

Johnson'ın örneği, hem birbirimizden mümkün olduğunca çok şey almak, hem de yenedünyamızda etkin bir biçimde polislik yapmak için yararlı bir çerçeve öneriyor: Ne merkezi olarak empoze edilmiş düzenlemelerin ne de herhangi bir miktarda genel eğitimin ehlileştirilmeyeceği, ancak gelişebilmek için, birbiriyle kesişen çok sayıda cemaat biçiminin birarada işlemesine muhtaç yeni bir dünya.

Sözcüğün modern anlamıyla polislik –devlet tarafından finanse edilen, ama kamu yararı doğrultusunda ve büyük ölçüde halkla uyum içinde hareket eden bir yasayı zorla uygulatma organı– ilk olarak 16. ve 17. yüzyıllarda büyüyen şehirlerin hukuk, kamu sağlığı ve mutluluğu ve benzer konulardaki sorunlar bağlamında ortaya çıktı. Meşru ve etkili bir

polis gücü, yerel cemaatler ile birlikte çalışmak zorundaydı ve kısmen onlardan oluşuyordu.

Yukarıda da dile getirdiğim gibi, internetteki insan davranışının karanlık yüzünün yol açtığı en büyük tehlikelerden bazıları, çoğunluğu kabalaştırırken azınlıklara yönelik tacizi arttırma potansiyelinden kaynaklanıyor. Bu, yalnızca seks ve cinsellik açısından değil, diğer insanları istismar etme, küçük düşürme ve aşağılamaya çalışan ve bu süreçten zevk alan tüm davranışlar açısından geçerli. Bunlara karşı kendimizi ve toplumumuzu savunurken; en iyi dijital modeller, her üyenin bir diğerini kolladığı bir cemaat ahlakı ile içeriden dayatılan harici standartları birleştirerek kentsel mekân üzerindeki etkin polisliği yansıtıyor.

Amerikalı yayıncı, blogger ve özgür yazılım hareketinin önderlerinden Tim O'Reilly 2007'de, dünya çapında birçok dijital cemaat üyesine zarar verdiğini düşündüğü taciz ve sahtekarlık sorunlarına cevaben, kısmen Johnson'inki gibi kentsel metaforlardan feyz alan ve yedi bölümden oluşan “bloggerlar için davranış kuralları” önerdi.

Kuralların ilk altısı, blogger'ların kendi sitelerinde görünen içeriğin sorumluluğunu alması, anonimlik meselesi ve potansiyel taciz ve küfür kaynaklarının nasıl üstesinden gelineceğine odaklanıyor. Ancak, O'Reilly'nin yedinci kuralı daha genel ve internette iyi davranış kurallarının çağa uyarlanmış en temiz tek cümlelik özetlerinden biri olmayı sürdürüyor: “Şahsen söylemeyeceğin hiçbir şeyi internette söyleme.”

O'Reilly dijital ilişkilerde medeni davranışlar için yol gösterici bir ilke ve etimolojik anlamıyla medenilik propagandası yapıyordu: Bir vatandaşa ya da diğerleri ile birlikte yakın bir çevre içinde varolmak zorunda olan şehir sakinine uyacak davranış. Blogunda belirttiği gibi, “İnanıyorum ki, medeni davranış bulaşıcıdır, aynı kabalık gibi. Müsamaha edilirse yayılır. Tek bir blogger cemaati yok, tıpkı büyük

bir şehirde tek bir cemaat olmadığı gibi... 'medeni' sözcüğünün, aynı zamanda 'medeniyet'in ilk üç hecesini oluşturması tesadüf değil.”

İnsanlara sanki “şahsen” karşınızdalarmış gibi davranma fikri, güçlü bir fikir. İnternette pornografi kadar tehlikeli olan nesneleştirme biçimlerinden biri, sözlü tacizden siteler ile hizmetlerden iş ve zevke varan zulümlere ulaşan bir yelpazeyi kapsayan, siber-zorbalık adı verilen şey.

MIT’de profesör olan Amerikalı psikolog Sherry Turkle, 2011 tarihli kitabı *Alone Together*’da (Birlikte Yalnız), genç yaşamların bu tür davranışlardan ne kadar zarar gördüğü ile ilgili korkutucu bir tablo çiziyor. Söyleştiği insanlardan biri olan Zeke adındaki bir öğrenci, dergilerden fotoğraflar kesip tarayarak, MySpace’de kendisi hakkında son derece eleştirel konuşmalar başlatacak hayali insanların profillerini inşa ettiğini anlatıyor. Bu şekilde, bağlantılı olduğu insanlardan başka kimlerin konuşmaya katıldığını görüyor. Bunu “insanların kendinden nefret edip etmediğini ortaya çıkarmak için” yaptığını açıklıyor. Bu, dahil olduğu son derece huzursuz, insanları arkalarından çekeştiren, dijital aforozun toplumsal ölüm anlamına geldiği altkültürde, muhtemelen boşa çıkmayacak bir beklenti.

Benlik yitimi, Zeke’nin durumunda olduğu gibi, dijital rahatlığın istismar edilmesine ve toplumsal kimlik, duygudaşça ilişkilendirme ve ilişkilendirme yetisi, paylaşma ve kendini dürüstçe ifade etme olanakları gibi hayatın temel değerlerinin içinin boşaltılmasına sebep oluyor.

Bugün hepimiz, en ilkel eğilimlerimizin çoğunu dijital alemde hevesle tatmin etme olanağına sahibiz ve çoğumuz bunu kimi zaman yapıyor. Ancak, birbirimiz için birer nesneden fazlası olmamız, internette ve hayatın geri kalanında birbirimizi “şahsen”, medeni davranışlar

borçlu olduğumuz insanlar olarak kabul edeceğimiz mekânlar bulmamız gerekiyor.

Bu noktada, nasıl bir insanın adını bilmek, bize iyi davranacağını garanti etmiyorsa; anonimlik de, amansız bir kötülük değil. Direnmemiz gereken şey, daha çok, ister sanal bir dünyada anonim olsun, isterse Facebook'da arkadaşlar arasında, bilgisayar başındaki tüm etkileşimleri tehdit eden, hazdan öte hiçbir şeye hizmet etmeyen türden bireysel çıkarlarımız. Bu, her şeyden önce cemaatlerimizin sağlamlığı ve ahlaklılığına ve etkin özdenetimi ortak değerlere saygı ile birleştirme yeteneklerine dair bir mesele: Kendine polislik yapmak, ama ne zaman otoriteye başvurmak gerektiğini de bilmek için. Her iki durumda da, bir yerlere sınır çizmek zorundayız. İnternette ya da şahsen; ancak diğerlerinin olmamıza izin verdiği kadar insanız.

| 7. Oyun ve Haz

I.

Amerikalı psikolog Geoffrey Miller, adını 1950'lerin sonunda ilk olarak ortaya koyan İtalyan kökenli Amerikalı fizikçi Enrico Fermi'den alan ve Fermi Paradoksu olarak bilinen soruya cevap aramak amacıyla 2006 yılında *Seed* dergisinde bir makale yazdı. Fermi, evrenin devasa büyüklüğü, yaşı ve içerdği yaşanabilir gezegenlerin sayısı düşünüldüğünde, insanlığın neden hiç dünya dışı zeki yaratıklara dair bir kanıt bulamadığını soruyordu.

Fermi'nin sorusuna verilen alışlageldik yanıtlar, yaşamın inanılmaz ölçüde uzak bir ihtimal olduğundan tüm uzaylıların kendilerini havaya uçurduğu spekülasyonuna ya da varolduklarına ve bizi bulduklarına, ancak bizimle tanışmak istemediklerine kadar uzanıyor. Fakat Miller, Fermi'nin kendisinin aklına gelme olasılığı oldukça düşük olan bir teori öneriyor: “Bence uzaylılar kendilerini havaya uçurmuyor. Yalnızca bilgisayar oyunlarına bağımlı hale geliyorlar.”

Bilimkurgu, yüz yıldan uzun bir süreden bu yana *Cesur Yeni Dünya*'da Aldous Huxley'nin netameli insan mükemmelleşmesi vizyonundan Philip K. Dick'in insansı robotlarına yapay olarak kontrol edilen duygularına yapay olarak üretilmiş ütopyaların olanaklılığını keşfediyor. Fakat Miller ütöpik spekülasyonun daha ince bir şekilde rahatsızlık veren bir kolunu temsil ediyor. Dünyada bir cennet kurmak yerine, bir gün hepimizin birden gerçeklikten vazgeçebileceğini öne sürüyor.

Çevremizdeki dünyada bu olasılığın en azından sulandırılmış bir biçimi giderek gerçekleşiyormuş gibi duruyor. 2010 yılında yayımlanan *Reality Is Broken* (Gerçeklik Bozuk) adlı kitabın yazarı Amerikalı oyun tasarımcısı Jane McGonigal'ın iddiasına göre; insanlık günümüzde, haftada üç milyar saatten daha fazlasını elektronik oyunlar oynayarak geçiriyor. Bu rakam bundan sonra ancak daha da artacak. İnsan emeğinin, dikkatinin, ilişkilerinin ve kimliklerinin, bizi eğlendirmek ve etkilemek için özellikle tasarlanmış yapay ortamlara kitlesel göçünü izlemekteyiz.

Sanal dünyalar hakkında araştırma yapan Amerikalı bir iktisatçı olan Edward Castronova'nın kaleminden çıkan bir cümle, sanal etkinlikler ile yaşam doyumu arasındaki ilişkinin insanı “zehirli sıvıya dalış ikilemi” ile karşı karşıya bırakabileceğini öne sürüyor: Sanal bir mekâna dalmanın insana sağladığı son derece gerçek hazlar ile bu dalışın insanların hayatlarına ve bir bütün olarak topluma potansiyel olarak zehirli etkisi arasındaki çatışma.

Castronova ve Alman iktisat profesörü Gert G. Wagner, 2011 yılının Ağustos ayında *Kyklos* dergisinde “Virtual Life Satisfaction” (Sanal Yaşam Doyumu) başlıklı bir araştırmanın sonuçlarını yayınladılar. Çalışma, 2005 tarihli Dünya Değerler Anketi'ne ait verileri, sanal dünya Second Life'in kullanıcıları arasında 2009 tarihli bir anket ile karşılaştırarak, yaşamsal doyumumuzu etkileyen işsizlik gibi olaylarla ve sanal dünyaya katılım gibi olayların yol açtığı göreceli değişiklikleri kısıtlıyordu.

Castronova ve Wagner'in ulaştığı sonuçların en çarpıcı yanı, Second Life kullanmanın –tüm amacı eğlendirmek olduğundan, tahmin edeceğiniz şekilde– yaşam doyumunu arttırması değildi. Yaşam doyumundaki Second Life oynamaya bağlı artışın *büyüklüğü* idi. İşsizlik ile düşük düzeyde yaşam doyumu, akademik mutluluk araştırmalarında ulaşılan en sağlam sonuçlardan biridir. Ancak, Second Life oynayarak kazanılan

yaşam doyumu, neredeyse iş bularak işsizliğine son vermenin kazandırdığına eşitti.

Yazarlar, “Bu, kimi ilginç spekülasyonlara yol açıyor... Second Life’a ‘taşınmanın’ bir bilgisayar ve internet bağlantısından (ve işsizlerin bol miktarda sahip olduğu boş zamandan) başka pek bir şey gerektirmediği düşünüldüğünde; etkisinin gerçek hayatınki ile mukayese edilebilir ölçüdeki büyüklüğü, kimi insanların, yaşamlarını değiştirmektense sanal bir yaşama iltica etmeyi şiddetle isteyebileceğini ortaya koyuyor,” diyorlar.

Araştırmamanın olası anlamları çift taraflı. Bir yandan, kullanıcıların sanal ortamlarda harcadığı zamanın karşılığını duygusal ödül anlamında cömertçe aldıkları gerçeğinin altını çizerken; diğer yandan, simule edilmiş ortamlarla karşılaştırıldığında bir tatmin kaynağı olan gerçek hayatın kısıtlamalarına ve gerçek dünyayı geliştirmeyi mi hedeflemeliyiz, yoksa sanal olanların cazibesine mi müdahale etmeliyiz ya da her ikisini birden mi yapmalıyız sorusuna bizi geri döndürüyor.

II.

“Oynama” konsepti, dijital ortamdaki hayatlarımızın büyük bölümünün ve yaşamın çözülmemiş sorunlarından geçici olarak uzaklaşp kesinlik ve çözüm öneren arenalara geçebilmenin bize verdiği son derece büyük hazzın bir sembolü. Youtube’dan Twitter’a ve Facebook’a dünyanın en başarılı internet hizmetlerinin birçoğuna baktığımda; hep, kullanıcıların başarılarını arkadaş veya takipçi veya mesaj adedi gibi sayısal ölçeklerle ödüllendirmeleriyle, etki-tepki akışına dahil olan insanlarla, işbirliği ve rekabet seçenekleri ile nasıl da birer oyuna benzediklerine şaşıyorum. Kuşkusuz, kimi zaman büyümemiz gerekir. Ancak, bu oyunsu mekaniz-

maların cazibesi sürecektir. Ve bu durum, bana dijital oyunun ne derece isteklerimizin ve davranışlarımızın şekillenmekte olan geleceğine pencere açtığı ve bu mekânların oyunsu özgürlüğünün, toplumlarımızdan ve birbirimizden ne beklediğimizi nasıl yeniden şekillendirebileceğini düşündürüyor.

Tüm bunlar arasında, *playbour* (“oyun” anlamında play ve “iş” anlamındaki labour’u birleştirerek) yalnızca sanal dünyalarda varolan malları üretmeye adanan, gerçek emeğe dayanarak büyümekte olan bir ekonomiyi nitelemekte kullanılan bir sözcük – ilginç bir konsept.

Bu bağlamda, “varolmak” sözcüğü sorunluymuş gibi durabilir. Ben de, karım da internet fantezi oyunu World of Warcraft’ı 2004’te piyasaya çıkmasından bu yana oynuyoruz. Oyun içi karakterlerimiz, binlerce saatlik emeği temsil ediyor ve taşıdıkları ekipmanlar, haftalar boyunca düzinelerce diğer oyuncu ile beraber atıldığımız maceralarda, yaptığımız keşiflerde ve cesur taarruzlarda kazanıldı. Ancak, dünyada bulunmalarının oyunu işleten şirketin bilgisayar sisteminin bir diskindeki elektrik yükü dışında pek az şeye tekabül ettiği düşünüldüğünde, bu delidolu karakterler hangi anlamda “varoluyor?”

Bu soruya verilebilecek yegane anlamlı cevap, kolektif inanç ile alakalı. World of Warcraft karakterimin değeri, banka hesabımdaki paranın değerinden daha çok ya da daha az gerçek değil. Daha doğrusu, aynı banka hesabımdaki para gibi güvene ve fikir birliğine dayanıyor. Dünya çapında on milyondan fazla insan, World of Warcraft oynama hakkına sahip olmak için para ödedi. Eğer Amerika’daki oyunculardan biri, karakteri için, oyunda yüzlerce saat harcamadan, birkaç hayranlık verici ekipman elde etmeyi dileyecek olursa; başka bir insanın çabalarının değeri, tam olarak söz konusu oyuncunun ödemeye hazır olduğu bedele eşit oluyor. Bu bedel, şu anda doruk noktasındaki sıradışı bir karakter için 1000 Amerikan dolarını aşabiliyor.

Bu tür gereksinimlere hizmet eden endüstri, büyük ölçüde oyun şirketlerinin denetimine tabi değil, ancak yüz milyonlarca dolarlık değere sahip ve sanal ortamlara günümüzde harcanan inanç, zaman ve çabanın büyüklüğüne delalet ediyor. Ve sanal bir ürün için yüzlerce, hatta binlerce dolar ödemenin (sanal ürün satışı alanındaki güncel rekor, 2010 yılında Entropia Universe oyunundaki bir uzay istasyonunun 330.000 dolara satılmış olması) uyandırdığı garip hisse rağmen; en iyi oyunların, onları oynarken sıkı “çalışmaya” hazır insanlara sağladığı duygusal deneyimler düşünüldüğünde, bir şekilde mantıklı.

Örneğin, dünyanın en popüler oyun dünyalarının çoğunun pastoral yalınlıkları –çiftlikleri, Ortaçağ kalelerini, mükemmelleştirilmiş çayırları– çağrıştırmaları ya da yorucu bir oyun gününün ekin hasat etme ve ticaret becerileri (eksi insanın belini büken ağır çalışma koşulları) etrafında dönmesi tesadüf değil. Ürünlerin yaratılmasından duyabileceğimiz gururdan ortak bir mücadelede başarıyla yapılan bir işbirliğinin verdiği hazzı; çoğu modern iş hayatı, sunduğu duygusal tatmin açısından oyunların “gerçekliğinin” yanına bile yaklaşmıyor. Aksine, kalifiye emeğin –sanal da olsa– kullanışlı ve çekici bir sonuçla hemen ödüllendirildiği cennetsel sadelik, kendi tarzında, en az ahşap bir kase imal etmek ya da bir somut ekmek pişirmek kadar tatmin edici olabilir.

Birçoğuna ödediğim aylık üyelik bedeli haricinde, sanal dünyalarda ne para harcayan ne de para kazanan birisiyim. Ancak yine de, marka bir kot pantolona 50 pound veren bir arkadaşım ile aynı parayı oyundaki karakterine ünlü bir tasarımcının imzasını taşıyan sanal bir giysi almak için harcayan bir insan arasında katı bir ayrım yapmakta zorlanıyorum. Gerçi ne biri ne de öteki gerekli, ama yine de sanal versiyonunun daha çok fayda ve haz vermesi pekala mümkün.



Bir oyunda ilerlemek için fazlasıyla meşgul veya sabırsız olan oyuncular, bu görevi Çin'de onların yerine yapacak insanlara devredebilir, elbette bir ücret karşılığında.



Bu alışverişlerin tümünü, içkin bir değere değil, çeşitli algı, bilgi, görüntü ve nesnelerin nadir bulunurluğu ağlarına dayanan aynı temel ekonomi yönetiyor. Bir nesnenin “sanal” olarak tanımlanması, bu tür bir bağlamda yanıltıcı olabilir. Çünkü veri ve piksel mülkiyetinin petrol ticareti kadar ciddi olduğunu farz etmeye başladığımızda, gerçek olmayan alışverişleri düzenlemek giderek gerçek bir soruna dönüşür ve bu tür nesnelerin yaratılma biçimlerinin alışılmışın dışında olması bu durumu değiştirmez. Kolektif inancın kral olduğu yerde, yalnızca kullanıcılarına gerçekten güven telkin eden bir ekonomik yapı varolmayı sürdürebilir; ki bu da, sanal mülkleri birçok sözde “gerçek” mülkten daha çekici kılmaya başlayabilir.

III.

Konu gerçekdışılık olduğunda, yapay Ortaçağ emeğine dalmak artık varolan yegane oyun değil. 1980’lerde ve 1990’larda, dijital eğlencenin geleceğinin en heyecan verici kısmı, üç boyutlu sanal dünyalardaymış gibi duruyordu. Bunun ardından geçen on yıllık bir zamanın ardından, internette alınan hazzın geleceğinin *The Matrix* gibi değil, daha çok hem daha basit, hem de daha kapsamlı olacağı giderek açıklık kazanıyor.

Tarihin en kârlı internette rol yapma oyunu olan World of Warcraft, yukarıda da yazdığım gibi, kurulmasının ardından geçen yedi yılda yaklaşık on milyon ücretli üye çekmeyi başardı. Tamamen farklı bir oyun yarattığı, 2009 yılının Aralık ayında piyasaya çıkmasından bu yana, yarım milyardan fazla kullanıcının hayatlarına sızmayı başardı: Angry Birds.

Angry Birds neredeyse illiklik derecesinde basit bir oyun. Sevimli bir iki boyutlu çizgi film dünyasında, domuzlar oyuna adını veren kuşların yumurtalarını çalmış. Sizin göreviniz, domuzların köhne binalarına

sabit bir konumdan sapanla atış yaparak yüzlerce ekranı geçip kuşların yumurtaları geri almasına yardımcı olmak.

Angry Birds, “fizik bazlı bir oyun” olarak biliniyor; çünkü eğlence acıyı ve atış gücünü binaları imha etmek ve domuzları vurmak amacıyla dikkatlice ayarlamaktan geçiyor. Bu, cephaneliğinizi oluşturan birkaç farklı kuş tipi haricinde oyunun bütünüyle özeti. Akıllı telefon ya da tablet gibi dokunmatik ekranlı bir alet kullanarak, sapanı parmağınızla geriye çekiyor, hedef alıyor ve bırakıyorsunuz. Ve tekrar. Binlerce defa.

Angry Birds, oyun teknolojisindeki gelişmelerin son aşamasının, taşınabilir bilgisayar işlevi gören güçlü aletlerin doğuşunun bir ürünü. Elektronik oyunculuk, neredeyse bir gecede, pahalı konsolların ya da bilgisayarların başına oturan “oyuncuların” ayrıcalığı olmaktan çıktı. Onun yerine, elektronik oyunlar evrensel bir meşgaleye dönüştü.

Angry Birds gibi gündelik oyunlar, evden işe gider, bir toplan-tıyı bekler, hatta asansörde ya da yürüyen merdivende dururken, bir elin parmaklarını geçmeyen sayıda boş dakikaya son derece ilginç bir eğlenceyi zerk etmenize olanak sağlıyor. Sıkıntıyı kovuyor, yetenek talep ediyor ve başarıyı ödüllendiriyorlar. Aslında, Geoffrey Miller’ın 2006’da uzaylıları evrende kendileri haricinde yaşam aramak yerine “ışıltili haz parçalarının” peşinde hayal ederken yazdığı her şeyi yapıyorlar. İster Angry Birds olsun, ister Warcraft; iyi bir oyunu diğerlerinden ayırt eden mekanizmalar temelde diğer iyi dijital deneyimlerinin de çoğunu belirleyenlere benziyor.

Bu oyunlar, ucu açık gerçekliğin yerini daha basit ve daha yoğun bir şeyin –çözülmesi gereken bir dizi sorunun ya da doğru yapıldığında sonuç vermesi garanti olan bir dizi eylemin– aldığı kısıtlı, sınırları çizilmiş bir arena içeriyor. Bu anlamda, Angry Birds bir ütopya: Bir yeşillik, mavi gökyüzü, kuşlar ve domuzlardan oluşan, her oyuncunun her

bölümü er ya da geç geçebileceği ve bunu yapmayı öğrenmenin çoğunlukla keyifli bir süreç olduğu değişmez bir cennet bahçesi.

Sosyoloji dili ile söyleyecek olursak; Angry Birds, “iyi huylu problem” (*tame problem*) olarak bilinen şey. Sosyal bilimci olan Horst Rittel ile Melvin Webber tarafından 1973 tarihli bir tezde değinilen iyi huylu problemler, satranç gibi oyunları ve matematik problemlerinin çoğunluğunu içeriyor. Kişi bu problemlerin çözümü için zaruri olan bütün verilere sahip ve nihai bir çözümün ya da kazanan bir önermenin varlığını başlangıçtan itibaren biliyor.

Bunların karşısı, “kötü huylu problemler” (*wicked problems*): Ne söz konusu sorunu tam olarak formüle etme yönteminin ne de tek ya da kesin bir çözümün olmadığı problemler. Her kötü huylu problem, kendileri de başka problem dizileri ile iç içe geçmiş koşullardan müteşekkil eşsiz bir dizi. Tipik bir kötü huylu problem, örneğin, bir ülke ya da şirketin ekonomik durumu ya da kişisel yaşamında en isabetli eylemleri gerçekleştirmek isteyen bir insan olabilir. Bu durumların her birinde, ulaşılabilecek yegane çözüm biçimi, problemi farklı unsurlarına ayırıp, onların önüne geçmek için iyi ya da kötü yöntemler önerecek, unsurlarını “ehlileştirecek” bir strateji olabilir.

Bu anlamda, hayatın kendisi habis bir problem. Douglas Adams *Otostopçunun Galaksi Rehberi* adlı kitabında bilimkurgunun en muhteşem şakalarından birini yaparak, “hayatın, evrenin ve her şeyin nihai sorusunun nihai cevabını” veren bir süper-bilgisayar hayal eder: Cevap, tek bir sayı, 42’dir. Bu şaka, yanıtı bir sayı olan problemler ile yaşamın önümüze koyduğu çok farklı bir “problem” türü arasındaki farka dayanır. (Evreni ve her şeyi bir kenara bırakalım) hayatın, satranç oyunu ya da Angry Birds’ün sahip olduğu türden bir cevaba sahip olması fikri komik bir saçmalık.

Oyunda, iyi huylu problemler lehine kötülerinden vazgeçeriz. Bu, oyunların bize bu kadar çok haz vermesinin ve evrim açısından hayvanlar aleminde bu kadar önemli olmasının temel nedenlerinden biridir. Oyun, koordinasyon ve kavgadan hız ve gizlenmeye farklı yeteneklerimizi geliştirdiğimiz güvenli bir durumdur. Yaşam için alıştırma yapmak amacıyla oynarız, çünkü yaşamın kendisi asla bir alıştırma değildir. Gerçek dünyada, anlar ve olanaklar ancak bir kez karşımıza çıkar; Çek yazar Milan Kundera'nın sözleri ile “varolmanın dayanılmaz hafifliği.”

IV.

Öngörülebilir ve tekrarlanabilir olma, dijital alemin verdiği en büyük keyifler arasında yer alıyor. Herkes kendi hikâyesinin kahramanı olarak gelişimi ve başarıyı yaşayabilir. Sıkılmış ya da yabancılaşmış olanlar, yaşam doyumlarını gerçeklikte mümkün olmayan rahatlıkla arttırabilir ya da katlanılmaz koşullardan kaçabilirler.

Britanyalı romancı Naomi Alderman, 2008 Kasım'ında *Guardian*'daki bir yazısında, 2001 yılında Manhattan'da yaşarken, 11 Eylül terör saldırılarının ardından katlanılmaz derecede iç sıkıcı hale gelen gerçek hayattan kaçmak için nasıl video oyunlarını kullandığını anlatıyordu.

Alderman'in seçtiği oyun, Diablo II idi. Bu oyunda, iblisler ve yaşayan ölümlerden oluşan lejyonlardan oluşan bir fantezi dünyasına gönderilip, kahraman bir karakter olarak oynuyor ve düşmanlarla dolu neredeyse sonsuz sayıdaki zindanın hakkından gelmek üzere arkadaşlarınızla birlik olabiliyorsunuz. Alderman, “Dört saatlik Diablo II seanslarından sonra kendimi sanki tatilden dönmüş gibi hissettiğimi hatırlıyorum,” diyor ve devam ediyor: “Şehrimi dolduran hakiki korku görüntülerini kafamdan silme şansına sahip olduğum için o kadar müteşekkirdim ki.

Oyun, insanın aklını öyle dolduruyordu ki, geri kalan zamanlarda hissettiğimiz huzursuz ve derin düşüncelere yer kalmıyordu. Bu, muazzam bir lütuftu.”

Diablo II gibi oyun dünyalarında –aslında, iyi tasarlanmış herhangi bir dijital hizmet sınırları dahilinde– yaşama dair en zorlu problemlerin kimilerinin yerini en azından geçici olarak daha munis bir deneyim cinsi alır. Dahası, Jane McGonigal gibi yazarlar ve teorisyenlerin dile getirdiği gibi, en iyi oyunların ve teknolojilerin verdiği dersleri gerçekliğin kendisini “daha iyi” yapmak için kullanarak, bu ilke bir ileri aşamaya geçirilebilir. Yani, dünyevi ödüllendirme, yükümlülük, eğitim ve takım çalışması süreçlerini yeni teknolojinin ve davranışsal veri yataklarının ışığında iyileştirmeyi deneyebiliriz: Bazen korkutucu derecede çirkin bir kavram olan “oyunlaştırma” sözcüğü ile özetlenen bir işlem.

Bunun basit bir örneği, evlerdeki elektrik tüketimi: Son derece şatafsız bir konu, ancak tasarruf önerilerinin çoğunun önemli bir parçası. Standart bir elektrik saatini elektrik tüketimini gerçek zamanlı olarak gösteren bir tanesi ile değiştirmek, insanları evde kullanılan farklı aletlerin kullandığı enerji miktarı hakkında daha bilinçli kılıyor. Kimi oyun tasarımcıları ve psikologlar, ilgi çekici oyunlar üretme işinden kazanılan uzmanlıktan faydalanarak bu tür bir geribildirim almak konusunda çok daha istekliler.

Örneğin, insanlara zaman içinde farklı görevler ve hedefler vermek, uzun vadeli güdülenme ve sorumluluğun oluşmasına yardımcı olabilir; tıpkı komşular ya da mahallelerle veri ve geribildirim paylaşmanın diğer insanları daha çok uğraşmak ve daha iyi stratejiler seçmek konusunda olacağı gibi. Zira, çeşitli çabalar ve başarılar için ödül puanları ve bunların paraya çevrilebilecek ödüller, liderlik sıralamaları ve eğitim ve referans sistemleri ile birleştirilmesi gibi daha büyük olanaklar var. Mark Twain’in Tom Sawyer’ının 1876’da yaptığı gibi, bir çiti boyamayı

dahi, eğer insanlara özel bir eylemiş gibi gelmesini başarabilirseniz, ilginç bir deneyime dönüştürebilirsiniz.

Tüm bu durumdaki psikolojik dersler içkin değildir. Ancak, yeni olan şey, dijital teknolojilerin bu anlayışlara ilgi çekmek için sağlayabileceği çok yönlülüğün ve otomasyonun derecesi ve uygulamalı örnekler, dünyanın en başarılı dijital oyunlarından ve servislerinden alınabilir.

Bu tür dersler, her duruma uygulanamaz. Ancak, onlarda sorumluluk için en iyi dijital teknolojilerle eğitimden çevre bilincine ve politik katılıma uzanan konularda daha fazla sorumluluk alınmasını sağlayış arasında üretken bir diyalogun nasıl olabileceğini görebileceğimize inanıyorum. Özellikle de, konu öğrenmek olduğunda, oyunlardan nasıl ders çıkarılabileceğini ve bunun zamanla eğitim sistemlerinin kapsayıcılığını ve verimliliğini nasıl geliştirebileceğini, ortaya çıkan “doğuştan dijitaler” kuşağının alışkanlık ve yeteneklerinde şimdiden görmeye başlıyoruz.

Bir tür olarak, yüz binlerce yıldır, belirli şeyleri tatmin edici bulacak şekilde evrimleştik. Günümüzde ters mühendislik işlemlerinin olağan-dışı bir türüyle uğraşmaya başladık: İlgimizi çekmek ve bize haz vermek üzere tasarlanmış, doğanın karmaşıklıklarından ve hayal kırıklıklarından azade yapay dünyalar ve mekânlar inşa etmek. Bu işlem, türümüzün potansiyelinde inanılmaz bir artış vad ediyor. Birlikte, daha önce olduğumuzdan neredeyse ölçülemeyecek kadar fazlasıyız. Bireysel olarak, bir asır önce hayal dahi edilemeyecek olanaklara sahibiz.

Ancak, iktidarımız yara alabilir ve kendi yaratımlarımızın evcil aleminde yaşam için eksiksiz çözümlerin olmadığı gerçeğini gözden kaçırma lüksümüz yok. Bir türün mükemmelleşmesi, Angry Birds gibi bir oyunda mümkün. Yeterince zaman ve çaba olduğunda, dünyadaki 350 milyon kullanıcının her biri her bölümde üçte üç yıldız yapabilir. Gerçek dünyada bu olanağa sahip değiliz ve olamayız da ve bunu bekle-

meyi öğrenirsek ya da yaşamın zorlu, ödüllendirilmeyen, tek seferlik dertleri ile başa çıkma stratejileri geliştirmeyi başaramazsak başımız belada demektir.

En yeni teknolojilerimizde bulunacak ve gerçekleştirilecek mucizeler ve insan eylem ve deneyimlerini ölçmenin, geliştirmenin ve büyütmenin tamamen yeni yolları var. Ancak her şeyden önce, gerçeğe sırtımızı dönmemeli ya da evcil sistemlerin verdiği hazzı ve onlarda yaptığımız tatili karmakarışık ve kusurlu daha fazla insana dönüşme meselesi ile karıştırmamalıyız.

| 8. Yeni Politika

I.

ABD'deki Tea Party hareketi, İskandinavya'da kurulan telif hakkı karşıtı Korsan Partisi, Arap Baharı olayları ve küresel protesto grubu Occupy'ın ortak noktası nedir? İdeolojik açıdan sahip oldukları ortak zemin oldukça küçük. Fakat hepsi son yıllarda doğan yeni bir politika tarzını temsil ediyor. Bu, görüşlerin ve ideolojilerin bir virüs gibi hızla yayılmasına ve geleneksel yukarıdan aşağıya parti süreçlerinin aksine acentelik sistemi gibi idare edilen politik eylem biçimlerine dayanıyor.

Katılmak için yapmanız gereken tek şey, ideolojik mihenk taşlarını onaylamak, dijital ve geleneksel araçları eyleminizi örgütlemek için kullanmak ve eyleminizi hareketin bayrağı altında başlatmak. Belki liderler olabilir, ama tek bir emir-komuta zinciri yok. Hareketin nelerden nefret ettiği ve nelere karşı çıktığı, dünyanın onlar yerine tam olarak ne yapmasını önerdiğinden genel olarak çok daha açık. Ve Ortadoğu'nun kimi bölgelerindeki durumun kanıtladığı üzere, yönetimde olanlar acımasızca güç kullanmaya hazır olmadığı sürece, sonuçları dönüştürücü, hatta devrimci olabilir.

Britanyalı yazar ve filozof Ren Reynolds'un kullandığı bir metafor, bu politik akımları bir nehirdeki dalgalara benzetirken, varolmalarına izin veren madde, yani akan suyun kendisi insanların dijital olarak birbirleri ile bağlı olduğu bir çağın yeni politikası.

Çünkü dijital olarak daha fazla birleştikçe, politikaya yeni biçimlerde yaklaşılmaya başlıyoruz. Resmi parti üyelikleri ve seçimlere katılım, en



Occupy Seattle: Dünyanın deęiřen politik düzeninin yüzeyindeki dalgalanmalardan biri.

gelişmiş demokrasilerde son yarım yüzyıl boyunca düzenli olarak düştü. Politikacılara duyulan güven, çoğu ankette tüm zamanların en düşük değerlerine yaklaşırken, kamuoyundaki politik tartışmanın geleneksel bekçileri –gazete ve televizyonlar– halkın sevgi ve ilgisine onlara oranla ancak biraz daha fazla sahipler. Ancak, haber başlıklarına göz attığınızda, kayda değer sayıda muhalif insanın katıldığı politik eylemlere denk gelmemenin zor olduğunu göreceksiniz: Belirli bir adaletsizliğe karşı küresel gösteriler, terör ve nifak tohumları eken karanlık örgütler.

Bu kitap yazılırken, yani 2011 yılının sonlarında, hem New York, hem de Londra şirket karşıtı protesto hareketi Occupy tarafından yapılan şehir merkezi işgalleri yaşıyordu. Occupy, gerek yeni, gerekse eski medya yayını sayesinde, anında dünyanın dört bir yanında, Honduras ve Bolivya'dan Almanya, Japonya, Sırbistan ve Hindistan'a farklı ülkelerde 900'den fazla şehirde örnek alınan bir hareket. Orijinal Amerikan işgal hareketinin son derece kapsamlı internet sitesinde yayınlanan “Dayanışma İlkeleri–Çalışma Taslağı”na göre; bu hareket, “daha çok eşitlik olanağı sunan yeni bir sosyo-politik ve ekonomik alternatif hayal etme cesaretini gösteriyor.”

Site aynı zamanda, başka yerlerde aynı şeyi yapmak isteyenler için “genel kurul oluşturmak için el kitabı” da sunuyor. Bu, kolayca dalga geçilebilecek bir içtenlik; ancak, yorumların, tartışmaların ve göze çarpan uygulamalı bilgilerin çokluğu ve tutkulu hali ile ana akım politikanın konuları hakkında halkın yaptığı olumlu girdilerin kıtlığı arasında bir karşılaştırma yapmak mümkün. *Time* dergisinin “protestocu”yu 2011’de “gezegeni, 21. yüzyılda daha demokratik, ancak zaman zaman daha tehlikeli bir yola sokmak amacıyla... tekniklerin en eskisini, teknolojilerin en yenisi ile birleştirdiği için” yılın kişisi seçmesi sebepsiz değil.

Farklı deneyim türleri arasındaki sınırlar, başka alanlarda da olduğu gibi, yeni teknoloji tarafından temelden değiştirildi. Binlerce, hatta milyonlarca insandan oluşan gruplara hem erişme, hem de katılma yetisine sahip olan 21. yüzyıl vatandaşları için “politika”, bir ayrık eylemler bütününden çok yaşamın günlük gel-gitlerinin bir parçası. Katılım bilincine sahip olup olmadığımızın konuyla pek bir ilgisi yok: Aktivizme olduğu gibi, cehalete de özgü bir politika var. Yerel yönetimlerden vergilendirmeye, seçim verileri ve kişisel bilgilere her şey düzenli olarak küresel dijital ağlara yönelirken; hem eylemin, hem de eylemsizliğin vadettiği politik çıkarlar düzenli olarak büyüyor.

II.

İnternetin ticari kullanıma açıldığı ve ağın yaratıldığı 1989 yılından bu yana; dijital medya, politika hakkında basitçe haber vermekten düzenli olarak çağımızın politikasının yaratılmasına aktif olarak katkı sunmaya yöneldi. Bugün, küresel protesto politikasından Wikileaks ve küresel hacker kolektifi Anonymous'un etkisine, eski iktidar dengeleri tarihin büyük kısmı boyunca bilgi ve örgütlenme araçlarının tekeline sahip olan azınlıktan uzaklaşıyor.

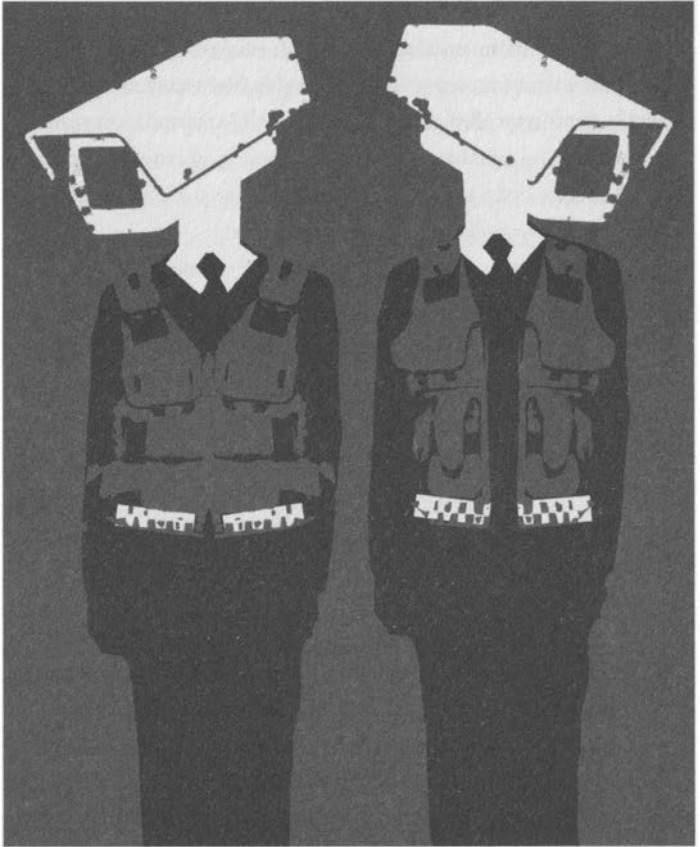
Ancak, internet erişiminin demokratik özgürlükle aynı şey olduğu yönündeki baştan çıkarıcı inanç, durumun karmaşıklığı karşısında fazla basit kalıyor. Bu kurala uymadığı en bariz örnek olan Çin, hem dünyanın en büyük internet nüfusuna –300 milyondan fazla kullanıcı ve giderek artıyor– hem de dünyanın en incelikli gözetleme, sansür ve casusluk rejimine sahip. Dijital aletler, birçok özgürlüğe katkı sunabilir; ancak hikâyeleri basit olmaktan uzak ve ya devrim ya da büyük çapta bir reform getirmesi hiç de muhtemel değil.

Tüm bu konularda en büyük tehlike, kayıtsızlık değil naiflik: Kullanımımızdaki aletlerin sunduğu olanakları ve getirdikleri tehlikeleri tamamıyla kavrama konusundaki başarısızlık. Mahremiyet ve internette güvenlik konularını düşünelim. Her birimizin arkasında sonsuza dek varolacak bir dizi dijital ayak izi bıraktığı gerçeği, derin yasal ve ahlaki sorunları beraberinde getiriyor ve ulus devletlerin çoğu bu sorunların üstüne gitme konusunda yıllarca geriden geliyor.

Mahremiyet internette ne anlama geliyor ya da gelmeli? Ve bir kez dünyaya açtıktan sonra, bilgi üstünde ne kadar kontrol sahibi olma şansımız olmalı? Bu, birçok yasa koyucunun ve vatandaşın cevaplamakta yetersiz kaldığı politik bir soru. Dijital mekânda hem vatandaş, hem de tüketici olarak, “haklara” sahip olduğumuz fikri, en aşikar suçlar haricinde, hâlâ büyük ölçüde yasal bir dayanağa sahip değil. Ve varolan hukuk modellerini, internet tarafından yaratılan ulusötesi mekânları kapsayacak şekilde genişletmek, özellikle de mülkiyet ve fiziksel gerçekliği sadece elektronik bir veri bulutundaki parçacıklardan oluşan bir mülkün korunması söz konusuysa, son derece alengirli bir iş.

Kapsamlı yasaların yapılması, yıllar, belki de on yıllar sürecek. Bu arada yerine getirilmesi gereken görev, büyük ölçüde sıradan kullanıcılar ile şirket menfaatleri arasındaki müzakereler sonucunda, daha önce hiç görülmemiş miktarda kişisel bilgilerin güvenli bir biçimde saklanabileceği bir zemin oluşturmak. Ayrıca, sosyal ağ mesajlarından e-postalara ve internete veri yüklemeye dijital mekânlardaki büyük eylemlerimizin yargılanacağı ve hukuki açıdan sorumlu tutulacağı kriterler üzerine düşünmeliyiz.

Şüphesiz olan bir şey varsa; o da, bu meselelerin şimdiden politik açıdan ne kadar gerçek hale gelmiş olduğu. İngiltere’de 2011 Ağustosunda gerçekleşen isyanların ardından, Northwich Town’daki isyanı körüklemek için birbirinden bağımsız olarak Facebook’tan mesaj



Büyük Birader seni mi izliyor, yoksa Facebook hesabını mı?

atan iki adam, fiilen herhangi bir olaya karışmamalarına ve fiziksel hasara yol açmamalarına rağmen, dört yıl hapis cezasına çarptırıldı. Yargıç, “şiddet beklentisini arttırarak yerel cemaatlerde panik ve tepkiye yol açtıklarını,” belirtti; başka yerlerde hükümet karşıtı “iyi” protestocuların politik eylem örgütledikleri ya da bilgi yaydıkları için hapsedilmelerinin aynadaki tuhaf bir yansıması.

III.

Dijital politika tartışmaları ve gerçekten önemli olan soruların neler olduğu söz konusu olduğunda, hızla büyümemiz gerektiği açık. Evgeny Morozov’un 2011 tarihli kitabı *The Net Delusion*’da (İnternet Yanılgısı) belirttiği gibi, “Daha parlak bir dijital geleceğe giden yolda bize rehberlik etmelerini beklediğimiz teknolojik vizyonerler, yanlış türde sorunları çözmekte uzman olabilirler... Bu tür vizyonerlerin sahip olduğu tek çekiç internet olduğundan, akla gelebilecek her toplumsal ve politik sorunun bir internet çivisi olarak gösterilmesi şaşırtıcı değil.” Morozov’un vurguladığı, önemli bir şey: Eğer umudumuz varsa; teknolojiyi yalıtılmış bir biçimde değil, içinde iş gördüğü belirli toplumsal ve kültürel arenaların bir parçası olarak incelemekte yatıyor.

Yeni teknolojilerin politikanın kendisine doğrudan etkisi söz konusu olduğunda; ilk olarak, dijital ağların izin verdiği yeni politik eylem türünün tam olarak ne olduğu ve eskilerden hangilerinin kolaylaştığını ya da artan bir biçimde önemsizleştiğini sormalıyız.

Bu noktada, üç faktör belirleyici önemde: Bireylerin, çevrelerinde gerçekleşen ve kendi inandıkları şeyleri belgeleme yeteneği; bu tür belgelerin paylaşılma ve yayınlanma rahatlığı ve kendileri belgelenecek ve iletilecek, hızla örgütlenen kitle eylemlerinin bununla ilgili rahatlığı. Bu, özünde, Tunus ve Mısır’da Arap Baharı ayaklanmalarının başlangı-

cını tanımlayan faaliyet biçimi: Ayırt edici özelliği, kusursuz bir ahlaki duruş değil, uzun süredir çok sıkı biçimde kontrol edilen bölgelerdeki yeniliği ve etkililiği olan bir faaliyet biçimi.

Bu teknolojiler ve akımlar, vatandaşları merkezi otoritelere tercih etseler de, nasıl –Morozov’un sözleri ile– hangi “internet çivilerinin” sadece hayalci bir iyimserliği temsil ettiğini ve devlet bütçelerinin ve bireysel emeğin nereye harcanmasının en iyi olduğunu söyleyebiliriz?

Bu alandaki en önemli küresel düşünürlerden biri, Amerikalı akademisyen Tim Wu. Wu 2010 tarihli kitabı *The Master Switch*’te (Ana Şalter), medyanın alışlageldik hikâyesinin açıklıktan tekelleşmeye doğru bir yolculuk olduğunu öne sürüyor. Radyonun doğuşu, 20. yüzyılın başında Amerika’da ve başka yerlerde bu teknolojinin benzersiz bir demokratik katılım döneminin öncüsü olacağı umudunu doğurmuştu. Ancak 1920’ler ve ‘30’larda gerçekleşen şey, radyonun “sonuna kadar açık bir iletişim aracından bir radyo kartelinin egemen olduğu büyük çaplı bir işe” dönüşmesiydi: Olasılıkların, bu kanatlanan iletişim aracı sayesinde ifade özgürlüğünü hükümetlerin tüm müdahalelerinden daha fazla kısıtlamış olan ekonomik tasfiyesi.

Wu, internette basın, televizyon ya da radyoda olandan farklı bir şey olduğunu söylüyor. İnternetin –“önceliği, sistemin kendisinden çok insana omuz vermek olan”– kendine özgü tasarımı, yaratılanın “ademi merkezi bir ağ olduğu ve öyle kalacağı” anlamına geliyor. Ancak, “internetin politik komuta ve kontrolü” imkansız değil, yalnızca geri kalan medya için olduğundan çok daha zor.

Aslında, ne yaptıklarını biliyorlarsa; otoriter rejimler, dijital protestoların çoğunun ya da protestoyu olanaklı kılan şeylerin üstesinden gelmeye yetecek gücü toplayabilir. Benzer şekilde, yanlış yönlendirilmiş yasalar veya şirketlerin kötü niyetli uygulamaları, açık internetin günümüzdeki erdemlerinin çoğunu ortadan kaldırabilir ya da güvenlik

ile kolaylık arayan tüketicileri sansürcülerin ve tekellerin kollarına itebilir. Tüm bunlar, bizim ve seçtiklerimizin ya da internet erişimi ayrıcalığı için para ödediklerimizin bu tür olasılıklar karşısında ne kadar uyanık olduğuna bağlı.

Wu, “İnternet, genelde hayal edildiği gibi sonsuz derecede esnek bir fantezi dünyası değil, eğilebilecek ve kırılabilecek gerçek bir fiziksel varlık,” diyor ve devam ediyor: “Zira ağ her bir kullanıcıyı diğerleri ile herkesin aynı düzeyde olduğu bir biçimde buluşturmak için tasarlanmışken; hep, kablolu ya da dalga yayan kısıtlı sayıda fiziksel bağlantıya ve her şeyin iyi hallerine bağlı olduğu kısıtlı sayıda şirket tarafından işletilen şalterlere dayanıyordu.”

Bu durumun yarattığı sonuçları ne kadar çabuk kabul edersek, o kadar iyi olur. Dijital kültürü taşıyan açık yapılar, varolan politik ve ticari sistemler ile sıkça endişe verici bir etkileşime giriyor ve gerek bireyler, gerekse dünya için en iyi sonuçlar, ancak tüm aktörlerin kendi bölgelerini eşit güç ve bilgi ile savunabilecekleri bir müzakereden doğabilir.

Ancak belki de küresel açıdan en önemli olan şey, bu sürecin meyvelerini en çok zenginlerin ya da günümüz elitlerinin değil, tarihte gelişimin ön saflarında yer almayan insanların ve ulusların yiyecek olması. Ortadoğu ve Kuzey Afrika'daki son örneklerin de gösterdiği gibi; dijital çağın sunduğu olanakları en tutkulu şekilde kucaklayanlar, çağın öncülerinden çok teknolojik açıdan bir kuşak atlama şansından en çok şey kazanacak olanlar.

Hindistan vakasını ele alalım: Amerikan Sosyal Güvenlik Sistemi ya da Britanya Ulusal Sigortası'nın bir benzerine sahip olmayan, 1.2 milyarlık nüfusunun sadece 33 milyonunun gelir vergisi ödediği ve yalnızca 60 milyon insanın pasaport sahibi olduğu bir ülke. *New Yorker* dergisinin Ekim 2011'de yazdığı gibi, “Yüz milyonlarca Hintli, devlet için neredeyse görünmez durumda... basitçe banka hesabı açamıyor ya

da cep telefonları için SIM kartı satın alamıyor ve hakları olan devlet hizmetlerinden yararlanamıyorlar.”

Bu, Hindistan hükümetinin, hedefi Hindistan'daki herkese, biyometrik verilerle bağlantılı (fotoğraf, parmak izi ve göz taraması) rastgele seçilmiş, eşsiz, 12 basamaklı bir sayı vermek olan dev bir dijital inisiyatif aracılığıyla değiştirmeye çalıştığı bir durum.

Bu inisiyatifin başını çeken insan Nandan Nilekani: 1981 yılında, bugün değeri 3 milyar dolara yaklaşan Hindistan menşeli yazılım şirketi Infosys'i kurmuş. Nilekani'nin inisiyatifinin, mahremiyet açısından tartışmalı olduğu ortaya çıktı. Yine de, 2011 yılının sonlarında, sistemi ülke çapındaki kayıt merkezlerinde günde 400 binden fazla insanın işlemlerini yapmaya başladı ve üç yıl içinde bu rakamın bir milyonu aşması bekleniyor.

Nilekani, bu işlem aracılığıyla, yüz milyonlarca Hintli için devlet ile yepyeni türde bir ilişkinin altyapısının yaratılmasına katkıda bulunuyor: Son moda mucizelere değil, denetlenmiş kimlik temel ilkesine ve beraberinde getirdiği toplumsal menfaatlere dayanan bir ilişki.

IV.

Dijital teknolojilerin gelişmekte olan ülkelerde kullanılma biçimlerine baktığımızda; Nilekani'nin projesi, çok sayıda ve farklı biçimlerde tekrarlanan bir motife uyuyor: Görece az teknik gereksinimlere sahip, basit, geniş çaplı ilkelerin, milyonlarca insan için tamamen yeni katılım ve erişim biçimleri yaratması. Cep telefonu hesaplarına dayanan bankacılık sistemleri, tıpkı cep telefonu üstünden vergi yatırmak ve oy vermek gibi, bugün Güney ve Orta Amerika'da sıradan hale gelmekte. Çiftçilik ve ticaret, cep telefonu üstünden fiyat ve piyasa bilgilerine erişimin olanaklı hale gelmesi sayesinde kökten değişiyor.

Tek bir örnek verecek olursak; 1999'a dek modern bir cep telefonu ağına sahip olmayan Bangladeş'te cep telefonu kullanımı, 2010 yılında yüzde yüz “sanal” girginliğe ulaştı; yani neredeyse her Bangladeşli, ailesi, arkadaşları ya da cemaat aracılığıyla cep telefonu kullanabiliyor. Bu arada, Afrika'da 600 milyondan fazla cep telefonu kullanan insan var. Bu, hem Amerika'dakinden, hem de Avrupa'dakinden fazla.

Dijital teknoloji, güç ile esnekliği birleştirmesi, en basit yaşam koşulları ve en temel ihtiyaçlara rahatça eklenmesi ile çevik ve muhteşem derecede amaca uygun. Bu, gelişmiş dünyada yeni teknolojilerin politik etkisine fazlasıyla sık atfedilen lüksün, rahata düşkünlüğün ve yabancılaşmanın tam karşıtı: Politikası yukarıdan aşağıya empoze edilmek yerine toplumun diplerine kök salmış olan bir fenomen ve gücünü bundan alıyor.

Neyin “politik” olup, neyin olmadığı konusundaki yerleşik anlayışların altüst edilmesinde teknolojinin dünyada gittikçe daha önemli bir rol oynamasıyla; yeni iletişim ve kimlik biçimlerinin yanında, politik katılımın ve uyumun yeni biçimlerinin ortaya çıkabileceğini düşünmek hiç de safça olmaz. Dahası, bu teknolojinin çoğunu destekleyen açık yapılarda, yaslanabileceğimiz genç ve eşsiz bir miras mevcut.

Politikanın ve toplum sözleşmesinin yeni biçimlerinin oluşturulduğu söz konusu dijital mekânlar, geleneksel politik arenaya oldukça benzer biçimde, bitmek tükenmek bilmeyen çatışmalar, müzakereler ve uzlaşmalarla dolu. Beraberce gelişmek için, bu mekânlarda özgürlüğümüz için ayağa kalkmaya hazır olmalıyız: İfade ve protesto özgürlüğü, erişimin eşitliği ve açıklığı, kişisel mahremiyet ve bilgi mülkiyeti.

Tüm bu alanlarda, acilen iyi yasa ve düzenlemelere ihtiyaç var. Ancak sonuçta, politik geleceğimizi şekillendiren güçler, aynı zamanda hem akışkan, hem de devredilmiş: Örtüşen cemaatler, hareketler ve çıkarlar arasında daha önce hiç olmadığı derecede bölüştürülmüş. Tek,

merkezi çözümler bizi ne koruyabilir ne de kurtarabilir. Yeni müzakere-ler yapılmak zorunda ve kapsamanın yeni biçimleri keşfedilmeye hazır; ancak eğer tüm taraflar yeterince bilgiyi, hevesi ve diğerlerinin eylem yeteneklerine inancı biraraya getirmeyi başarabilirlerse.

|Sonuç

Bu kitapta, bireysel zaman, dikkat ve paylaşım deneyimlerinden onları çevreleyen yapılara (dijital teknoloji ile ilgili ortaya çıkmakta olan olguların içerdği kültürel, politik ve etik değerlere) iç içe geçmiş sekiz tartışma kolunun izini sürdüm. Bu koşullarda gelişmek açısından yararlı olduğunu umduğum çıkarımlar sundum.

Bugünü anlamak için; deneyimlerimizi yaratan aletlere değil, deneyimlerimizin doğasına bakmak zorunda olduğumuza inanıyorum. Bu deneyimlerin en iyilerini el üstünde tutmalı; ancak aynı zamanda yaşamlarımızda teknolojiden bağımsız bir alan oluşturmali ve kendi dikkatimizin kontrolünü elimize almalı; daima açık olan aletlerin her anın niteliğini dikte etmesine izin vermektense, zamanımızı bilinçli olarak bölmeliyiz. Bu, düşünce ve eylem alışkanlıklarımız arasında bir denge bulmak ve düşünmenin ve daimi bağlantının yarattığı baskılara karşı çıkmanın farklı biçimlerini ortaya koymanın mümkün olduğuna inanmak anlamına geliyor.

Ayrıca, kullandığımız dijital aletlerin ve hizmetlerin tarihlerinden anlamak ve bir arazide yaşar gibi içlerinde olmak yerine, diğer insan yaratımı şeyleri olduğu gibi onları da eleştirmek zorundayız. Sadece paylaşmak yerine, iyi paylaşmayı ve müşterek dijital alanlarda, diğer alanlarda dürüstlüğü besleyen tarzda bir dürüstlikle yer almayı öğrenmek zorundayız. Tamamen kendimiz olmak, geçmişin ve günümüzün kültürlerinin zenginliğinden faydalanmak ve elde ettiğimiz bilgeliğin

ve karşılaştığımız kolektif tepkilerin baskılarından kaçmak için zaman ve araçlar bulmak için daha önce hiç olmadığı kadar sıkı çalışmamız gerekiyor.

Sahip olduğumuz dijital aletler, birçok eylemin kolay ve sonuçları yokmuş gibi gözükmesine yol açıyor. Diğer insanları ya da en azından dijital gölgelerini kullanmakta ve taciz etmekte, önyargılara ve yalanlara müsamaha göstermekte, cinsellikten işe ya da yaratıcılığa her alanda sadece düşünsel olarak varolmakta daha önce hiç olmadığı kadar özgürüz.

Bu türden bir özgürlüğün uyarı çanları çalıyor; ancak bu, internette kurulduğunu gördüğüm yegane gelecek değil: Dünya artık eşi benzeri görülmemiş derecede açık ve eşit bir bilgi paylaşımı ve kitlesel olanaklar sistemine sahip. Tek başına hâlâ hiçbir ulus ya da örgüt bunu kontrol etme yeteneğine sahip değil; tıpkı albenisi ya da lobisi ne kadar güçlü olursa olsun, hiçbir hizmet ya da akımın tüm dijital deneyimlerimizi sömürgeleştirmeyi başaramamış olduğu gibi.

Bu açıklığın geleceğini muhafaza etmek ve hakkında müzakere etmek hepimizin görevi ve hükümetler, vatandaşlar, şirketler ve dernekler arasında yeni tipte ilişkileri gerektiriyor. Tüm menfaatler eşit değil. Kimi yerlerde, güverte şimdiden balık istifi. Ancak, pek çok dev olanak daha yeni ortaya çıkmaya başlıyor.

Her ne kadar ayrıcalıklıların şımartıyor olsalar da; dijital teknolojiler, daha azına sahip olanlar açısından olağanüstü bir değişimin motoru olduklarını şimdiden gösterdiler: Ulus devletlere, ticarete ve daha büyük kültür, yenilik ve fikir alemlerine üyelik ve katılım.

Müşterek arenayı anlamak ve düzenlemek, insanlık tarihindeki birçok benzeri kadar büyük, milyonlarca değil milyarlarca aktörün hem içerildiği, hem de giderek vücut bulduğu bir mücadele. Ancak birçok başka şeyde olduğu gibi bunda da, en büyük sorunlarımız ve en çok

umut vadeden yanıtlarımız birbirine yapışık: internet cemaatlerinde, uzmanlık ve rehberlik depolarında ve dünya çapında ilham veren eşsiz örneklerde. Dijital benliklerimiz eşsiz derecede incinebilir olsa da; ancak nasıl arayacağımızı ve soracağımızı bildiğimiz sürece, aynı zamanda bize yardımcı olabilecek birinden ya da bir şeyden bir tıktan daha uzak değiliz.

Sonuç olarak, yeni keyif ve eğlence olanaklarımızın bizi nereye götüreceği ve kendi doğamız hakkında bir soru var. Teknoloji bir keyif ve dünyada yapacağımız eylemlere götüren bir yol olabilir, ancak hem bireysel yaşamların, hem de çevrelerindeki toplumların dengesini bozma potansiyeline de sahip. Bu ikilikle üretken bir biçimde uğraşmak için, sınırlı ve evcil dijital özgürlük arenası ile yaşamın karşımıza çıkardığı, çoğunlukla gelişmekte olan sorunlar arasında ayırım yapabilmek zorundayız. Bunlardan biri, diğerinin yerine geçemez ya da bize diğerinde nasıl başarılı olabileceğimizi öğretemez. Ancak inanıyorum ki, dünyamızın en azından kimi bölümlerini nasıl ehlileştirilebileceğimiz ve bugünün ve yarının vatandaşlarını daha fazla sorumluluk almasını sağlamak hakkında oldukça çok şey öğrenebiliriz.

Tüm bu argümanlar ve inançlar, gelişmenin ne anlama geldiği ile ilgili bütün soruların olması gerektiğine inandığım gibi, hümanist bir bakış açısına dayanıyor. Başarımızın yegane ölçeği kendimiziz ve söz konusu olan, kesin bir şekilde değerlendirilebilecek, sayılarla ifade edilecek bir ölçek değil.

İki bin yıldan uzun bir süre önce, Aristoteles insan gelişimini ya da ilerlemesini tanımlamak için *eudaimonia* konseptini kullandı. *Eudaimonia*, maddi başarı ya da bedensel hazdan çok mümkün olan en insani anlamda yaşamak anlamına geliyor. Etimolojik açıdan, kavram “iyi” ve “koruyucu ruh” anlamına gelen iki sözcükten türetilmiş ve kutsal bir ruh tarafından izlenmeye benzer bir durumu içeriyor.



Atina Ekolü: Dengeli bir hayat yaşamak üzerine zamana meydan okuyan dersler ve görünürde bir iPad yok.



Eudaimonia doğasını saptamak söz konusu olduğunda; Aristoteles, başka bir benzer konsepti kullandı: erdem ya da mükemmellik anlamındaki *areté*. En iyi insan olmak, insanın ulaşabileceği başarıların en yüksek biçimlerinde mükemmelleşmek anlamına gelebilirdi. Ve bunlar, Aristoteles'e göre, tüm yaratıklar arasında yalnızca insanoğluna özgü olan beceriler olan erdem ve akıl alanlarıydı.

Erdem düşüncesine dayanan bir hayat, bugün çoğu insan için gelişim sorusuna tatmin edici –ya da hayata geçirilebilir– bir yanıt vermiyor olabilir. Ancak teknolojinin günümüzdeki ve gelecekteki aşamasına baktığımızda, en kayda değer başarılarımızın ve potansiyellerimizin hâlâ ruhsal alemde yattığını ve oradaki herhangi türden bir mükemmelliğin akıl ve erdem yeteneklerimizle yakından bağlantılı olduğunu açıkça görüyoruz.

Kendi başarılarımızın yegane ölççeği olduğumuzu söylemek, başka bir anlama da gelebilir: Birbirimizin başarısının yegane ölççeği. Bireysel kimliklerimiz, sözcüklere oldukça benzer şekilde, bir bağlam olmadan pek az şey ifade eder. Benliklerimiz hakkında tekrar tekrar müzakere ediyoruz.

Bugün o süreç, dijital dünyanın değışken kolektiflerinde tamamıyla yeni bir karaktere bürünüyor. Aristoteles'in tek başına insanlığa atfettiği özelliklerden biri olan akla, şimdi aletlerimiz, yaptığımız ve karşılığında bizi yeniden yapan, gittikçe artan karmaşıklıkta makineler de sahip. Yine de, bu süreç önemimizi azaltmak zorunda değil. Onun yerine, bizi eşsiz bir şekilde insan kılan ve birbirimize bağlayan şeyin ne olduğunu sorma konusunda hâlâ daha ileriye gitmeliyiz.

Aristoteles hakkında oldukça bilgili olan Amerikalı yazar Brian Christian'ın, 2011'de yayımlanan *The Most Human Human* (En İnsani İnsan) adlı kitabında söylediği gibi, "İnsan ırkının uzun bir süredir –en azından Antik Çağ'dan bu yana– suçlu olduğu bir şey varsa, o da bir

çeşit kayıtsızlık, salahiyet.” Bu, her şeyden önce entelektüel bir salahiyet: Zihinlerimizin eşsizliğinin bir anlamı ve evrendeki değişmeyen özel statümüz.

Bugün, bize daha önce hiç olmadığı kadar meydan okunuyor. Makinelerin sınırsız kapasiteleri ve şimşek gibi mantıkları, milyarlarca insanın dijital varlıkları, üstüne bunun milyarlarca katı veri ve bunların eşsizlik ve hedef hissimiz açısından ifade ettiği şeyler bize meydan okuyor. Ancak aynı zamanda, tarihin çekememezliği olması gereken eylem ve anlayış alanlarında da olanaklarla karşı karşıyayız.

Gelişmek, bu meydan okumalara karşı koymak anlamına geliyor. Bu görevi yerine getirebilecek miyiz? Hepimiz değil, her zaman da değil. Yayılmakta olan ve eşsiz bir bağlantılılık çağı olan günümüzde, başarısızlığın ödülü de, bedeli de daha önce hiç olmadığı kadar büyük. Her şeyden önemlisi, birlikte neye dönüşebileceğimizi bulmaya başlamak zorundayız: Açmalı, çalıştırmalı ve ayarlamalıyız.

Okuma Önerileri

Giriş

E.M. Forster'ın 1909 tarihli kısa hikâyesi *The Machine Stops* (Makine Durur), gelecek teknolojilerinin insanlık için ne anlama gelebileceği konusunda en incelikle işlenmiş kurgulardan biridir. (Penguin, 2001). Lewis Mumford'un ilk kez 1934 yılında yayımlanan *What Technology Wants* (Teknik ve Medeniyet, University of Chicago, 2010) teknoloji felsefesi konusundaki ilk gerçek çalışmadır ve onları kullanırken teknolojilerin bizi nasıl dönüştürdüğünü inceleme konusunda tarihi bir köşetaşıdır.

Kevin Kelly'nin *What Technology Wants* (Teknoloji Ne İster, Viking, 2010) teknolojiye kişilik vererek ona bizden ne yapmamızı istediğini sormak üzerine kurulu geniş kapsamlı, provakatif bir kitap.

Teknolojik modernitenin kuşe kağıda basılı incili olan *Wired* dergisi, “geek”lerin görmek istediği geleceğin nasıl görüldüğü ve hissettirdiğini anlamak için gerekli bir durak.

Eğer dijital geleceğin kanlı canlı bir görüntüsünü istiyorsanız, Covent Garden ya da New York'taki Apple mağazalarından birine uğrayın ve müşterilerin hayranlıkla bakan yüzlerini izleyin.

Geçmişten Günümüze

David Leavitt'in kaleme aldığı Alan Turing biyografisi *The Man Who Knew Too Much* (Gereğinden Fazla Bilen Adam, Phoenix, 2007), bilgisayarın kurucu dehası, onun çalışmasının tarihsel bağlamı ve Turing'in

yaşamının son dönemlerine egemen olan hüznü hakkında kullanışlı bir eser.

Bir parça matematik ve felsefe bilgisi pek çok teknolojik fikri kavramak için gerekli; her ikisine de etkileyici bir giriş Apstolos Doxiadis ve Christos H. Papadimitriou'nun *Logicomix* (Bloomsbury, 2009) isimli çizgi romanında bulunabilir.

Marshall McLuhan'ın 1964 yılında yayımlanan *Understanding Media* (Medyayı Anlamak, Routledge) isimli eseri, medyanın yayılmasının modern yaşam için ne anlama geldiği üzerine esinleyici ve kehanet dolu bir çalışma.

Tim Berners-Lee'nin –World Wide Web'in mucidi– *Weaving The Web* (Orion, 1999) isimli eseri, dijital dünyanın ne kadarının şu an olduğu şey olmak üzere ortaya çıktığının tarihini ortaya koyuyor.

Neal Stephenson'ın 1992'de çıkan üçüncü romanı *Snow Crash*'te (Kar Çarpışması, Penguin) muhtemel siberetik gelecekler üzerine yansıttığı hayal gücü, konu üzerinde düşünenler için esinleyici oldu.

Geleceğe odaklanan bütün son dönem filmleri arasında *Azınlık Raporu*'nun eli kulağında geleceğimizin perde arkası hakkında en bütünlüklü biçimde kurgulamış ve en güçlü film olduğu öne sürülebilir.

Kablolu ve Kablosuz Zamanlar

Yaşamlarımızı etkileyen kendi yaratılarımızla ilgili köklü bilgelik için, henüz yazının kendisi de görece yeni bir teknoloji olduğu zamanlarda Platon'un yazdıkları her zaman yeniden bakmaya değer, özellikle de *Phaedrus*.

Anthony Kenny'nin *New History of Western Philosophy* (Batı Felsefesi'nin Yeni Tarihi, OUP, 2010) isimli kitabının ilk cildi de Platon'un çalışması ve çağına ilişkin veciz bir özet sunuyor.

Matthew Crawford'un *The Case for Working with Your Hands* (Ellerinizle Çalışma Üzerine, Viking, 2010) çağımızda karmaşık makinelere duyulan yakınlığa yürekten bir dengeleyici.

W. Brian Arthur'un *The Nature of Technology* (Teknoloji'nin Doğası, Penguin, 2010) isimli kitabı, teknolojinin bizim için ne yapıp ne yapamayacağına dair temel bilgilere dönen ve buradan ilerleyen bir kitap.

Nicholas Carr'ın yazdığı *The Shallows* (Sıhıklar, Atlantic, 2011), çevrimdışı okumanın değeri ve dijital aletlerden uzakta geçirilen zamanın verdiği derin hazlar üzerine bir kitap.

Bütün dijital şeylerin eleştirilerinin en nüktedan örnekleri mizahi web sitesi xkcd.com'da bulunabilir, özellikle çizgi dışında düşünmek isteyen "geek"ler için faydalı olacaktır.

Kontrolü Ele Almak

Sherry Turkle'in yazdığı *Alone Together* (Birlikte Yalnız, Basic Books, 2011) gündelik hayatta ve birbirimizle ilişkilerimizde yeni teknolojilerin etkisini yakından gözlemleyerek aktaran bir kitap.

Rasyonel şüphecilik konusunda yirminci yüzyılın en iyi eserlerinden biri, Carl Sagan'ın *Karanlık Bir Dünyada Bilimin Mum Işığı* (çev. Miyase Göktepe, TÜBİTAK Yayınları, 2010), insanlığın zayıf noktaları üzerine mükemmel bir rehber.

Bu bölümde alıntı yaptığım John Locke'un İnsan Anlığı Üzerine Bir *Deneme*'si (çev. Vehbi Hacıkadıroğlu, Kabcacı Yayınevi, 1996) düşüncenin doğası üzerine hâlâ geçerli, parlak açıklamalar sunuyor. On dokuzuncu bölümü olan "Düşünmenin Biçimleri" bu kitapla özellikle ilgili.

Lifehacker.com isimli site, kendi hayatınızı nasıl 'hack'leyeceğiniz ve bu şekilde nasıl üretkenlik ve yoğunlaşma sağlayacağınız üzerine tavsiyelerle dolu.

Yaşamlarında bir parça hayale yer açmayı umanlar için, Montaigne'nin denemeleri zihnin sınırlandırılmamış yaşamı üzerine tarihte yazılmış en iyi yazılar olmayı sürdürüyor.

Eğer yazın hayatınızın kontrolünü elinize almak istiyorsanız, yazmak haricinde tüm dikkat dağıtıcı bilgisayar özelliklerini kapatan Dark Room gibi ücretsiz bir yazılım indirmeyi deneyin.

Sığığa karşı dijital bir panzehir için, T.S. Eliot'dan Umberto Eco'ya kadar pek çok yazarla söyleşiler içeren *Paris Review*'ın internet sitesi www.theparisreview.org/interviews adresini ziyaret edin.

Teknolojiyi Yeni Bir Çerçeveye Oturtmak

Laura J. Snyder'ın *The Philosophical Breakfast Club* (Felsefi Kahvaltı Kulübü) isimli kitabı, dört seçkin Viktoryen dönem karakterinin hayatı üzerinden, bugün bildiğimiz şekliyle bilimsel kültürün gelişimine dair zengin bir içerik sunuyor.

The Master Switch'de (Ana Şalter, Atlantic, 2011) Tim Wu, yirminci yüzyılda medya ve tekellerin tarihi üzerinden, açık, denetimsiz medya yapılarının önemi üzerine ayrıntılı savlar öne sürüyor.

Ken Auletta'nın *Googled* (Penguin, 2009) and David Kirkpatrick'in *The Facebook Effect* (Simon & Schuster, 2010) isimli çalışmaları, son on yılın en önemli iki şirketinin öykülerini içerden bir gözün ortaya koyacağı ayrıntılarla sunuyor.

Walter Isaacson tarafından yazılan Apple'ın son dönem CEO'su Steve Jobs'ın biyografisi (çev. Dost Körpe, Domingo, 2011) bugünün dijital dünyasını belirleyenlerden birinin hayatına kimi zaman tüyler ürperten bir bakış şansı sunuyor.

BoingBoing.net, hem el yapımı popüler kültür ürünleri hem de ev yapımı teknoloji modelleri için en bereketli internet kaynağı.

Oxford'un image.ox.ac.uk adresindeki yüzlerce antik dokümanın taranmış ayrıntılı hallerini ücretsiz sunan kayda değer servisi Early Manuscripts (Erken Dönem El Yazmaları) masaüstünüze tarihi indirme imkanı veriyor.

Paylaşmak, Uzmanlık ve Otoritenin Sonu

Bu bölümde adı geçen iki kitap -Robert Levine'in *Free Ride*'ı (Karşılıksız, Bodley Head, 2011) ve Andrew Keen'in *The Cult of the Amateur*'ı (Amatör Kültü, Nicholas Brealey, 2007)- internetin ekonomik ve entelektüel sonuçlarının karanlık tarafını kışkırtıcı biçimde inceliyorlar.

Paylaşımın ve dijital potansiyellerin daha iyimser bir yorumu Clay Shirky'nin yeni medya düzenini öven kitaplarında bulunabilir; *Here Comes Everybody* (Karşınızda Herkes, Allen Lane, 2008) ve *Cognitive Surplus* (Zihinsel Artıdeğer, Allen Lane, 2010).

İnternetteki her şeyin neden düşüncenin makus talihi ve aptallaştırma olmadığını belki de en iyi anlatan kitap, Steven Johnson'ın *Everything Bad is Good for You* (Tüm Kötü Şeyler Sizin İçin İyidir, Penguin, 2006). Henry Jenkins'in *Convergence Culture* (Yakınlaşma Kültürü, New York University Press, 2006) isimli çalışması hem yüksek kültür hem de genel olarak kültür için yeni medyanın sonuçlarını araştıran klasik metinlerden biri olmayı sürdürüyor.

CrookedTimber.org internette felsefi yazımları ve ayrıntıları tartışmaları okumayı sevenler için en iyi blog sitelerinden biri.

İnternetin entelektüel kültürü nasıl onurlandırabileceğini mükemmel şekilde gösteren www.philosophybites.com adresindeki Philosophy Bites isimli yayın, dünyanın yaşayan en büyük düşünürleriyle yüzlerce röportajı dinleme şansı sunuyor.

İnsandan Daha Azına Dönüşmek Üzerine

Seksin geleceği ve pornografi üzerine kışkırtıcı ve ikna edici bir bakış açısı için, Martin Amis'in sık bir metni ve Stefano De Luigi'nin fotoğrafları ile *Pornoland* (Thames and Hudson, 2004) günümüz takıntılarını derinlemesine inceliyor.

David Foster-Wallace'ın *Consider The Lobster* (İstakozu Düşünün, Abacus, 2007) isimli derlemede yer alan "Big Red Son" isimli makalesi, günümüze dair zengin bir içgörü sağlayan başka bir klasik erotik belge. Edebiyat alanında, Iain M. Banks'in 'Culture' serisindeki romanları, sıradan bilim-kurgu deneyiminden fazlasını sunuyor ve yeterince gelişmiş bir toplumda olası cinsel davranışlara dair kurgularında radikal.

Britanya hükümeti tarafından 'Safer Children in a Digital World' (Dijital Dünyada Daha Güvende Çocuklar) başlığı ile hazırlanan 2008 Byron Review, gençlik kültürünü çevreleyen tehlike ve mitlerin pragmatik, olay bazlı bir değerlendirmesini sunuyor. Eğitim Bakanlığı sitesinden ücretsiz indirilebilir: <<https://www.education.gov.uk/publications/standard/publicationdetail/page1/DCSF-00334-2008>>.

Kişisel özgürlük ve flörtün özgün biçimleri için, klasik sanal ortam Second Life, hala hakkında okumaya ve keşfetmeye değer bir yer. Tim Guest'in *Second Lives* (Arrow, 2008) isimli çalışması başlamak için iyi bir nokta.

Oyun ve Haz

Julian Dibbell'in *Play Money*'si (Oyun Parası, Basic Books, 2006) ortaya çıkmış sanal dünyalar üzerine en alışılmadık kitaplardan biri: Yazarın sanal nesneleri alıp satarak geçirdiği bir yılın incelikli biçimde anlatıldığı öyküsü.

Greg Bear'ın *City at the End of Time* (Şehir ve Zamanın Sonu, Gollancz, 2008) isimli romanı olası gelecek medeniyetleri ve kendilerini yok etmelerini konu edinen zengin, kafa karıştırıcı bir fantezi.

1999 yılında gösterilen ilk *Matrix* filmi sanal gerçeklik konusunda bugüne dek üretilmiş en başarılı, enerjik fantezilerden biri olmayı sürdürüyor.

Daha yakın zamanda gösterime giren *Yaşam Şifresi* (Source Code, 2011) ise sanal olasılıkların daha duygusal -ama hala heyecanlı- bir keşfi.

Sanal dünyalarla ilgili ufuk açıcı tartışmalar için uzman görüşleri ve tartışmaları sunan Terra Nova isimli blog ziyaret edilebilecek en iyi adres: terranova.blogs.com

Eğer karmaşık sanal dünyaları kendiniz keşfetmek isterseniz, gündelik eğlence için World of Warcraft ya da daha karmaşık bir eğlence için EVE Online'ı tavsiye ederim. Star Wars: The Old Republic de keşfetmek isteyenlere başarılı şekilde ayrıntılandırılmış bir dijital ortam sunuyor.

Yeni Politika

Çağdaş politikanın temel insani meselelerini yakalamak için, Ronald Dworkin'in *Sovereign Virtue* (Egemen Erdem, Harvard University Press, 2000) isimli çalışması, toplumların kalbine eşitliğin konması yönünde radikal savlar öne sürüyor.

Yirmi birinci yüzyılın büyük ahlaki çelişkileri, nadiren Peter Singer'ın *The Life You Can Save* (Kurtarabileceğiniz Yaşam, Picador, 2009) isimli kitabındaki kadar çarpıcı biçimde ortaya konuyor.

Evgeny Morozov'un *The Net Delusion* (İnternet Yanılgısı, Allen Lane, 2011) isimli çalışması dijital teknoloji ve politikaları çevreleyen ütopyacı özelemlerin en etkili biçimde sergilendiği kitap.

Başka bir yararlı tartışma da Eli Pariser'in *The Filter Bubble* (Filtre Ba-

lonu, Viking, 2011) isimli, veri toplama ve kişiselleştirmenin arkasında yatan politikalara dair kitabı.

Cory Doctorow'un makale derlemesi *Context* (Bağlam, Tachyon, 2011), en başarılı dijital eylemciliğin nasıl gerçekleştirilebileceğine dair oldukça bilgi verici bir çalışma.

İnsan doğasının tüm dijital öğrencileri www.overcomingbias.com adresindeki Robin Hanson'ın blogu Overcoming Bias'da (Önyargıları Aşmak) kendilerine meydan okuyan bir şeyler bulacaktır.

Sonuç

Günümüzde iyi yaşamının ne anlama geldiği konusunda, Richard Holloway'in *Godless Morality*'si (Tanrısız Ahlak, Canongate, 2004) etik gereklilikler meselesine girmek için bilgi sunan, çıtır bir başlangıç noktası. Geçtiğimiz yılların en felsefi yazılmış teknoloji kitapları arasında sayılması gereken Brian Christian'ın *The Most Human Human* (En İnsani İnsan, Viking, 2011) isimli kitabı, yazarın bir makinenin muhatabını kandırarak, kendisinin insan olduğunu düşündürebilip düşündüremeyeceğini görmek için biçimlendirilmiş senelik "Turing Testi"ne girişinin hikâyesini anlatıyor.

Jaron Lanier'ın *You Are Not A Gadget* (Sen Küçük Bir Alet Değilsin, Allen Lane, 2010) isimli kitabı, teknoloji ve insanlığın ne anlama gelmesi gerektiği üzerine kısa, tutkulu bir manifesto.

Sonsuz olasılıklar içinde kavrayışımızın ne derece küçük olduğu yönünde bir bakış sağlayan en önemli edebiyat eserlerinden biri hâlâ Stanislaw Lem'in *Solaris* (çev. Mehmet Aközer, İletişim, 2010) isimli romanıdır. Başka bir baş döndüren metin ise Greg Egan'ın bilimkurgu romanı *Diaspora* (Gollancz, 2008); evren değiştiren teknolojilerin var olduğu bir geleceğe bakış.

Alıntı ve görsellere ilişkin

Yazar ve yayıncı aşağıdaki isimlere kitaptaki görsellerin kitapta kullanılmasına izin verdikleri için teşekkürlerini sunar:

Sayfa 5 Cloud Culture © Jeffrey Coolidge / Getty Images; Sayfa 14-15 Hiyeroglif © De Agostini / Getty Images; Sayfa 17 Samanyolu © Design Pics Inc. / Alamy; Sayfa 26-27 Dempsey Carpienter'a karşı © Corbis; Sayfa 35 Boş saat © Aaron Foster /Getty Images; Sayfa 41 Vase/face illusion © John Woodcock / iStockphoto; Sayfa 45 Phrenology © World History Archive / Alamy; Sayfa 51 Not defterim © Antony Irvine 2011; Sayfa 56-57 Silikon Vadisi © Ian Philip Miller / Getty Images; Sayfa 63 Retina taraması © James-King Holmes / Science Photo Library; Sayfa 71 Paris'te bulunan Panthéon © Andrew Ward / Life File / Getty Images; Sayfa 89 1920'lerden erotik bir posta kartı © IBL Collections / Mary Evans Picture Library; Sayfa 106-107 İnternet kafe © Martin Puddy / Getty Images; Sayfa 118 Seattle'daki İşgal Hareketi © Marilyn Dunstan Photography / Alamy; Sayfa 122 CCTV © Gillian Blease / Getty Images; Sayfa 134-135 Atina Okulu © SuperStock / Getty Images.

Diğer tüm görseller yazarın sağladığı izinlerle kullanılmıştır.

3. sayfadaki alıntı Kevin Kelly'nin bloguna ait: www.kk.org/thetechnium/. 86. sayfadaki alıntı Crash'ın (J.G. Ballard) önsözünden (Jonathan Cape, 1973). 123. sayfadaki alıntı: The Net Delusion, Evgeny Morozov (Perseus Books / Penguin / Brockman, 2011). 127. sayfadaki alıntı: The Master Switch, Tim Wu (Random House US / Atlantic Books / Janklow and Nesbit, 2010). 47. sayfadaki alıntı: The Shallows, Nicholas Carr (W.W. Norton & Co / Atlantic, 2011). 76. sayfadaki alıntı: Free Ride, Robert Levine (Random House, 2011). 136 ve 137. sayfalardaki alıntı: The Most Human Human, Brian Christian (Random House/Viking UK, 2010).

Hayat Okulu Kitapları



Dijital Çağa Nasıl
Uyum Sağlarız
Tom Chatfield



Cinselliğe Nasıl Farklı
Yaklaşıyoruz
Alain de Botton



Dünyamızı Nasıl
Değiştiririz
John-Paul Flintoff



Para Hakkındaki
Endişelerimizi Nasıl Gideririz
John Armstrong



Akil Sağlığını
Nasıl Koruruz
Phillippa Perry



Kendimize Uygun
İş Nasıl Buluruz
Roman Krznaric

www.theschooloflife.com