

Ben Kim-dim?

Ayşe Acar

Edebiyat eleştirmeni, gazeteci Malcolm Cowley (1984), 85 yaşında anılarını yazmasıyla ilgili olarak şunları söylüyor: “Üniversite öğrencisiyken, ‘Ben kimim?’ diye soran öğrencileri duyduğum zaman, onları sempatiyle ve aynı zamanda hafiften küçümseyerek dinlerdim. Çünkü onların yaşındayken ben, kim olduğumu çok iyi biliyordum. Şimdi ise o kadar emin değilim. 85 yaşına bastığımdan beri bu soru bana hafiften farklı bir şekilde geri dönüyor; Ben kimdim?”

Cowley’in bu açıklamasını psikolog James F. Masterson “gerçek kendilik, sahte kendilik, anlam arayışı” tanımları üzerinden yorumlarken psikolojide yaygın olarak kullanılan “yabancılaşma” kavramıyla da bağlantılar kuruyor.⁽¹⁾ “Anlam arayışı kişinin gerçek kendiliğinin dışı vurumunun arayışıdır,” diyen Masterson’un⁽²⁾ “anlam arayışı” vurgusu bize felsefe ve dinde de aynı vurgunun yapıldığını hatırlatıyor. Tıpkı semavî dinlerin başlangıcında karşımıza çıkan Hz. İbrahim hikâyesinde olduğu gibi: Hz. İbrahim, yaşadığı, kendisini ait hissettiği toplumdaki bir tür yabancılaşma yaşar. Yabancılaşma onu bir anlam arayışına iter. Böylece Avram yeni bir gerçeklik olarak kendini “Avram” olandan “Abraham” olana taşır (Tevkin 17/5). Bir anlamda psikolojide “sahte kendilik” olarak yorumlanan “yabancılaşma”, dini literatürde “irade” kavramının devreye girmesiyle “zorunlu yeni gerçeklikler”in inşasına zemin hazırlayan bir unsura dönüşür.

Hz. İbrahim’in kendini bilme isteği, “Tanrı’nın tüm fenomenleri varoluşa getirirken duyduğu isteğe benzemektedir” de diyebiliriz; O, “gizli bir hazine” olarak bilinmek ister ve *âmâ*’dan *arş*’a yayılmaya başlar.⁽³⁾ Tanrı, “bir tek, doğurmamış, doğurulmamış” (İhlas/1-3) olarak “bilmek” için kendinden yabancılaşma sürecini kendi iradesi ile kendi için gerçekleştirirken, “âlem” olarak cilasız bir aynaya, “insan” olarak hem o aynanın cilası hem de âlemin seyredildiği bir “göz bebeği”ne dönüşür.⁽⁴⁾

Bu anlatımda Tanrı’nın “doğurmamış ve doğurulmamış” olması bizi geçmiş ya da geleceği olan bir Tanrı tasarımı yapmaktan alıkoymaktadır. Gerçeklikten gerçekliğe geçiş olan bir hareketle karşılaşırız ve hareket hep “şimdiki zamanda” bulunmaktadır. Geçmiş ve geleceğe atılan Tanrı tasarımı aynı zamanda “doğurulmamış” olan insanı da zorunlu olarak geçmiş ve geleceğe atar ve bu durum, psikolojide sözü edilen “yabancılaşma” kavramı ile bağlantılı olabilir.

Filozof Ludwig Andreas Feuerbach’a baktığımızdaysa yabancılaşma konusunda farklı bir yorumla karşılaşırız. Yabancılaşmayı Tanrı’yla ilişkilendirirken Feuerbach: “Yabancılaşan Tanrı değil, insandır,” der. Feuerbach’ta “Kendi kendine yabancılaşmış insan” olarak kendini gösteren Tanrı, insanın kendine yabancılaşmasına neden olan yabancı bir varlıktır.⁽⁵⁾ Bu Tanrı, imajiner (sanal) bir tanrıdır ve yine şimdiki zamanda değil, ancak insan zihninde, geçmiş ve gelecek zamanda varlık gösterebilmektedir. Feuerbach’ın yaptığı din eleştirisinde “Dinlerin Tanrısı” bir gerçekliğe sahip değildir.

“Gerçek – yabancılaşma – şimdiki zaman” ilişkisi psikoloji, felsefe ve din tartışmalarında olduğu kadar “bilşim teknolojileri”, hızla büyüyen “sanal gerçeklik” ve “yapay zekâ” tanımlamalarında da kendini gösterir. Literatüre geçen ve kabul görmüş “gerçek” tanımına aykırı gibi duran bu yeni bilgi türü “yabancılaşma aracı” olarak tanımlandığı gibi “yeni gerçekliğe zorunlu geçiş” olarak da yorumlanabilir.

“Gerçek; ideal, koşullu, potansiyel ya da mümkün olana karşıt, aktüel, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir var oluşa sahip olan, kurgusal, yanılıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olana karşıt olan, geçmiş ya da gelecekte veya teorik bir yapımla olarak değil de, şimdi fiilen var olanıdır.”⁽⁶⁾ Bu tanım gerçekliği “şimdiki zamanda fiilen var olan” olarak konumlarken imgesel olanı gerçeklik dışına iterek “simülasyon” ve “sanal gerçeklik” kavramlarının anlaşılmasını bir anlamda zorlaştırır.

Simülasyon gerçekliğine eleştirel yaklaşan sosyolog Jean Baudrillard’a göre, “Hakikati gizleyen şey simülark değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülark hakikatin kendisidir.” Jean Baudrillard, ontolojik bir yok oluştan bahsetmez. Modern zamanların başlangıcıyla birlikte yaşadığımız gerçekliği, “gerçekliğin yeniden üretimi” olan bir “hiper-gerçeklik” olarak tanımlar. Hiper-gerçeklik, ontolojik gerçeklik karşısında konumlanan bir yeniden üretim olarak yabancılaşma türüdür. Baudrillard’da kavramlar şöyledir: *Simülakr*: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak.

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi.⁽⁷⁾

Baudrillard, “gizlemek” ve “simüle etmek” durumlarını ayırıştırırken anlaşılır bir örnek verir. Örnekte gizlemek, bir varlığa (şu anda burada bulunmayan), simüle etmek ise bir yokluğa (şu anda burada bulunamamaya) denk düşer. “Simüle etmek “-mı” gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu semptomlar görülen kişidir. Öyleyse “-mı” gibi yapmak ya da gizlemek gerçeklik ilkesine zarar vermez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman gizlenmeye çalışılan bariz bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Simüle eden kişi hasta mıdır, değil midir? Çünkü bu insan gerçek semptomlar üretebilmektedir. Simüle eden kişiye ne hastasın ne de değilsin denilebilir.”⁽⁸⁾ Baudrillard’ın “şu anda burada bulunamama” olarak özetlediği simülasyon “yokluk” kavramı ile anılırken, “var olmamak anlamında bir yokluk”tan söz edilmemektedir.

Simülasyon konusunda yapılan tartışmalara yeni bir boyut kazandıran filozof Nick Bostrom’un düşünceleri ise Baudrillard’ın düşünceleri ile paralellik göstermez. 2003 yılında yayınladığı bir makale⁽⁹⁾ ile gündeme gelen Oxford Üniversitesi “İnsanlığın Geleceği Enstitüsü” başkanı Prof. Nick Bostrom, yaşadığımız dünyanın kendisinin bir bilgisayar simülasyonu olduğunu savunur ve ontoloji tartışmalarını farklı bir noktaya taşır.⁽¹⁰⁾

Bostrom’un savunduğu düşünce “Gerçeklik nedir? Gerçeklikten kopuş olarak “yabancılaşma” ne kadar gerçektir?” sorularının sorulmasına neden olduğu gibi, sanal gerçeklik (*virtual reality*) dünyasının her geçen gün sunduğu yeni olanaklar da insanlara “neden olmasın!” dedirtecek deneyimler yaşatmaktadır. “Neden olmasın” deneyimi bir taraftan gerçekliğin sorgulanmasına neden olurken, diğer taraftan varoluş gerçekliğinin sarsılması insanı derin bir yabancılaşma durumuyla yüz yüze bırakır. Oysaki enformasyonun sürekli bir gerçeklikten diğer bir gerçekliğe geçişi “bilgi”yi var eden bir hareket olarak yabancılaşmayı belli ki zorunlu kılmaktadır.

“Zorundalığı olan yabancılaşmanın” reddedilmesinde ise dikkate değer bir neden olarak yeni verinin isimlendirilmesinde yapılan hatalar dikkat çeker. Teknoloji ve onun yarattığı olguların içselleştirilmesinde teknoloji unsurlarını tanımlarken verilen isimlendirmeler zaman zaman kavramın anlaşılmasında ciddi engeller oluşturur. Tıpkı gündelik yaşamın artık bir parçası olan “internet” kelimesinin “bilgisayar” kelimesine hapsedilmiş olması gibi. “İnternet, sanal kelimesi ile ilintili bir kavram değildir. Bir siber mekândır. Doğanın aksine ortam için zekâ değil, zekâ için ortam oluşturmak amacıyla oluşturulmuş bir siber protokoldür. İnternet üzerinde varlık bulan kişilere internet vatandaşı ‘netizen’ denir.”⁽¹¹⁾

İnternet kelimesi dışında isimlendirmede yine kavram karmaşasının yaşandığı bir başka durum ise “augmented reality” ile kendini gösterir. Türkiye’de ilk internet ağını kuran kişi olarak tanınan bilişim uzmanı Atif Ünalı “augmented reality” kavramına şöyle açıklık getiriyor: “Google gözlüğü ile hayatımıza girecek olan bir teknoloji. Bu teknolojide kamera bir gerçekliği çekip üzerine kendi yorumlarını ekliyor. Bunun en güzel görselleştirilmiş şekli *Terminator* filminde robotun gözünden gördüğümüz sahnelerden hatırlarsınız. Karşıdaki objenin bilgisayarca algılanan özellikleri burada görünür. İşte bu teknolojiye *augmented reality* diyoruz. Türkçesi ise oldukça değişken... Bilişim basını “arttırılmış gerçeklik” diyor, “eklenmiş gerçeklik” diyenler de var. Viko elektrik ürünlerinin basın bülteninde benim de çok sevdiğim şekilde “zeninleştirilmiş gerçeklik” söylemini gördüm. *Augmented* kelimesi tıpta, psikolojide de kullanılıyor. Onlar ise “desteklenmiş” demeyi tercih ediyor.”⁽¹²⁾

“Desteklenmiş gerçeklik” tanımlamasının tamamen dışında olan “sanal gerçeklik” (*virtual reality*) teknik olarak bireylerin orada olma hissini yaşadığı bilgisayar kaynaklı 3 boyutlu ortamlar için kullanılmaktadır. Kullanıcılar, çeşitli çevre birimleri (kasklı ekran, gözlük, göz bebeği görevi gören lensler vb.) aracılığıyla sanal ortamlara dâhil olur, ortama girdiği andan itibaren kullanıcının gerçeklik ile bağlantısı kopar ve tamamen sanal gerçekliğin yaratıldığı ortamda olma hissini yaşar. Bu simülatif ortam “mağara” (Cave: Computer Assisted Virtual Environment) olarak adlandırılmaktadır. Mağara, çoklu katılımcıları eş zamanlı olarak ortama taşıyabilen bir evren görevi görür.

Hatırlatmakta fayda var; *virtual* kelimesine karşılık İngilizcede “gerçekte etkili olan, asıl” gibi anlamlarda da kullanılıyor olmasına karşın Türkçede kullandığımız “sanal” kelimesi yaygın olarak “gerçekliği olmayan, hayali” anlamlarında kullanılıyor ve belki de bu durum yeni teknolojiler ve onların oluşturduğu yeni anlam dünyalarının anlaşılmasını biraz zorlaştırıyor.

İsimlendirmeden kaynaklı anlaşılmaz gibi gözüken bir başka konu ise “yapay zekâ” (*artificial intelligence*) dünyasında mevcut. Yapay Zekâ (belki de yalnızca Zekâ olarak adlandırılması daha uygun olabilirdi) programlanmış bir düşünme kapasitesi (donanımlı ya da donanımsız) olan ve bilim dünyasında yakın gelecekte insan zekâsından bağımsız olarak da (programlanmadan) düşünme biçimini geliştirebileceği ifade edilen bir işletim sistemi.

Yapay Zekâ'nın son zamanlarda en dikkat çekici uygulamalarında biri olan "Eter9" yakın gelecekte bizi nelerin beklediğini sezmemiz konusunda iyi bir örnek. Eter9 sitesi kullanıcıları ile iletişime geçen sanal bir varlık. Üyelerinin erişim izniyle tüm sosyal medya ve hatta mail hesapları üzerinden topladığı bilgilerle onlar adına tıpkı kullanıcıları gibi refleks sergileyebilen (örneğin twitter hesabınızdan siz yazıyormuşsunuz gibi size ait olabilecek cümlelerle tweet yazabilen, facebook hesabınızdan sizin beğeneceğinizi bildiği paylaşımları sizin adınıza beğenen) bir varlık. Dijital ve simülatif dünyada ölümsüzlük olarak yorumlanabilecek olan bu Zekâ, kullanıcısı öldükten sonra da onun adına var olmaya devam edebilecek teknik bir güce sahip.

İnsanın hem sonsuzluk hem kendi olanaklarının tüm sınırlarını karşısına alıp seyretme ihtiyacının –ki bu insanlığın total olarak anlam arayışı da olarak yorumlanabilir– bir sonucu gibi gözükken yapay zekâ, bir nevi "Tanrı'nın kendini bilme isteğinden kaynaklı yeryüzünde halife yaratma kararına" benziyor diyebiliriz. Bu durum zorunlu olarak insanın kendine tam anlamıyla yabancılaşmasını sağlayıp ve bu yolla kendini seyretmesini ve hatta var olmasını da olanaklı kılabilir.

Barcelona'daki Universitat Autònoma'dan fizikçilerin son buluşları bir anlamda insan türünün belki de bir donanım (bedene) ihtiyaç duymadan uzayda manyetik alan aracılığıyla var olabilme ihtimalinin olabileceğini düşündürüyor. Bu son gelişme ile fizikçiler geliştirdikleri bir cihazla laboratuvar ortamında manyetik solucan deliği yaratmayı başardıklarını ifade ettiler.⁽¹³⁾ Cihaz manyetik olarak görünmeyen bir yol boyunca uzaydaki bir noktadan diğerine doğru manyetik alanı iletirken, teoride bahsi geçen tüneller son derece küçük bir boyuta sahip ve bu nedenle bir uzay yolcusunun tünele sığması olanaklı değil.

Tüm bu gelişmeler dikkate alındığında insanlık tarihinde sürekli değişen bir zekâ evriminden ve onun zorundalığın bahsetmek mümkün gibi. Bir gerçeklikten diğer bir gerçekliğe kendini sürekli taşıyan bilgi, var olabilmek için hareket ediyor ve bu durum bizde bir yabancılaşma yanılsaması yaratıyor.

Edebiyat eleştirmeni, gazeteci Malcolm Cowley'in kendisine sorduğu "Ben kimdim?" sorusu oldukça anlamlı. Bu soru "Ben kimim?" sorusuyla karşılaştırıldığında –dili geçmiş zamana ait bir soru gibi dursa da– "Ben kimim?" sorusunda olduğu gibi sabitlenmiş bir gerçeklik içermiyor. Durağan olmayan bir gerçeklik karşısında "şimdiki zamanı" kabul eden, sorulabilecek en güçlü sorulardan biri gibi duruyor sadece.

Dip Notlar:

- 1) James F. Masterson, *Gerçek Kendilik*, Psikoterapi Enstitüsü Eğitim Yayınları -06
- 2) James F. Masterson, *Gerçek Kendiliği Ararken*, Psikoterapi Enstitüsü Eğitim Yayınları -36
- 3) İbnü'l- Arabî, *Fususul-Hikem 1. Fas (Âdem)*, Ekrem Demirli
- 4) İbnü'l- Arabî, *Fususul-Hikem 1. Fas (Âdem)*, Ekrem Demirli
- 5) Ahmet Cevizci, *Felsefe Sözlüğü / Paradigma (Yabancılaşma)*
- 6) Ahmet Cevizci, *Felsefe Sözlüğü / Paradigma (Gerçek)*
- 7) Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Doğu-Batı Yayınları
- 8) Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Doğu-Batı Yayınları
- 9) Simülasyon Hipotezi: https://en.wikipedia.org/wiki/Simulation_hypothesis
- 10) Nick Bostrom: <http://www.washington.edu/news/2012/12/10/do-we-live-in-a-computer-simulation-uw-researchers-say-idea-can-be-tested/>
- 11) Atıf Ünalı, *İnternet Vatandaşı*, Netizen (e-book)
- 12) Atıf Ünalı röportaj: <http://yurtgazetesi.com.tr/m/?id=7659&t=makale>
- 13) Solucan Delikleri: <http://www.uab.cat/web/newsroom/news-detail/magnetic-wormhole-created-for-first-time-1345668003610.html?noticiaid=1345689132054>