



Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi

2019, 2(9): 690-701.

DOI:10.26677/TR1010.2019.211

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası:

<https://www.sobibder.org>



KAVRAMSAL MAKALE

Dijital Mağaradaki İnsanların Kodlanmış Ütopyası

Dr. Öğr. Üyesi Timuçin Buğra EDMAN, Düzce Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü, e-posta: timucinbugraedman@duzce.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5103-4791>

Öz

İki büyük dünya savaşının ardından başlayan gerçeklerden kaçış, geç kapitalizmin neoliberal dönemle iç içe girmiş son evresini kuluçkalayan post-postmodern dönemde dijital kodlardan oluşan yeni bir dünya oluşumunu ortaya çıkarmıştır. İnsanlar hem kendi dünyalarını inşa etmeye başlamış hem de alternatif gerçeklerini dış dünya ile iç içe geçirerek gerçeklik olgusunu kaybetmişlerdir. Gerçekliğin yerini alan post-gerçeklik ve alternatif gerçeklik yeni dünyalar yaratılmasına olanak sağlamıştır. Ancak bu yeniliğin ne pahasına olduğu ise başka bir muammadır. Kişisel gerçeklik evresine geçtiğimiz bu dönemde, bireyin bu gerçekliğin merkezinde ya da dışında kalarak inşa ettiği bu değişken dünyanın bize sunduğu önemli bir tartışma başlatmıştır. Dolayısıyla bu makalede yeni bir kaçış evresi olarak gerçeklik ve gerçeklik dışı kavramlarının internet ile buluşmasının akıbetinde ortaya çıkan aşırı gerçekçilik evresi incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Alternatif Gerçeklik, Nomofobi, Post-Gerçek, Solipsizm, Sosyal Medya, Z Kuşağı.

Makale Gönderme Tarihi: 09.07.2019

Makale Kabul Tarihi: 29.09.2019

Önerilen Atf:

Edman, T. B. (2019). Dijital Mağaradaki İnsanların Kodlanmış Ütopyası, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 2(9): 690-701.

© 2019 Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi.



**Journal of Social, Humanities and
Administrative Sciences**

2019, 2(9): 690-701. DOI:10.26677/TR1010.2019.211
ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



CONCEPTUAL PAPER

Coded Utopia of People in the Digital Cave

Assistant Prof. Dr. Timuçin Buğra EDMAN, Düzce University, Faculty of Education, Department of Foreign Language Education, e-mail: timucinbugraedman@duzce.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5103-4791>

Abstract

The escape from the realities that began after the two great world wars brought about the formation of a new world of digital codes in the post-postmodern era, which incubated the last phase of post capitalism embedded within neo-liberalism. People both started to build their own worlds and lost the sense of reality by intertwining the alternative existences with the outside world. Post-truth and alternative reality have replaced reality, allowing new worlds to be created. However, the cost of this innovation is another enigma. In this period of personal reality, this variable world that the individual builds by either being in the center or outside of this reality has initiated an important discussion about what the world offers us. For this reason, in this article, the hyper realism stage that emerged in the aftermath of the merge of concepts of reality and unrealism with the Internet as a new escape phase will be examined.

Keywords: Alternative Reality, Nomophobia, Post-Truth, Solipsism, Social Media, Generation Z.

Received: 09.07.2019

Accepted: 29.09.2019

Suggested Citation:

Edman, T. B. (2019). Coded Utopia of People in the Digital Cave, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 2(9): 690-701.

© 2019 Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi.

GİRİŞ

“Diğer dünyaların doğası ve anlaşılabilirliğinden yabancı yaşamın temsiline (ve temsil edilebilirliğine) dönüşün Montesquieu'nün keşiflerinden evvelî bir geçişi işaret ettiği söylenebilir. Belli bir siyasi taraf geleneğinin kurucusu, aslında, soyut bir siyasal sistem ile elle tutulur ve fiziksel, duyuşal, bölge ve peyzaj nitelikleri arasındaki arabuluculuğa işaret ediyordu. Yani, başka bir dünyanın icadı yeni niteliklerin üretimini içermelidir” (Jameson, 2007:119).

Günümüzde tıpkı “Suretler” filmi ve “Bahçıvan” film serilerinde olduğu gibi kişilerin dış dünyayla olan bağlantılarının git gide azaldığı bir evredeyiz. Birçok popüler uygulama, bugün kişilerin evlerinden dahi çıkmadan sadece bir ekmek veya bir şişe su siparişi vermek için kullanılır hâledir. Mağazalar ve alışveriş kültürü ise iyice çökme noktasına geldi. Özellikle Z kuşağı evinden çıkmaz, elinden tabletini düşürmez durumdadır. İnternette bulunan forum siteleri sıcak fırsatlar üzerinden insanların ihtiyacı olan ve olmayan ürünlerin alımı için psikolojik baskı uygularken, çoğu ürün yorumları gerçek kullanıcılar yerine firma sahipleri tarafından yazılıp gizli reklamlar yapılmaktadır. Ve hemen hemen herkes tanıtım videoları çekmekte, en fazla reklam parası verenin reklamı ürün inceleme ve *YouTube* benzeri platformlarda yayınlanmaktadır. Yanlış yönlendirmelere karşı korumalar alınmasına rağmen¹ yeni yöntemler asla bitmemektedir. Artık internetin her köşesi yeni bir reklam ve fırsat alanına dönüştü. Üstelik sitelerde yer alan bilginin doğruluğunu kanıtlamak zaman zaman oldukça zor olmaktadır. Kısacası Eflatun'un mağara teorisi kendini yenilemektedir ama bu sefer dijital kodlar yoluyla bunu yapmaktadır. İyice evine ve minimalist dünyasına hapsolan insanlar zamanlarının çoğunu televizyon ve internet başında geçirip, her gün saatlerce bilgisayar veya konsol oyunları ile vakit geçirmektedir. Neredeyse tüm alışverişlerini internet üzerinden gerçekleştiren insanlar kendi elleriyle bu kodları inşa etmektedirler. Hastalık derecesine varan sosyal medya bağımlılığı artık nomofobinin de ötesine geçerek uzmanlar tarafından 21. yüzyılın en tehlikeli zihinsel hastalıklarından biri olarak da görülmektedir.² Ayrıca çevrimiçi oyun bağımlılığı öylesine bir hale gelmiştir ki oyun bağımlıları neredeyse tuvalet ihtiyacı için bile yerlerinden kalkmaz durumdadırlar ve bu post-postmodern dönemin kara mizah çizgi dizisi *South Park* serilerine bile ciddi biçimde konu olmuştur.³ Artık kişiler herhangi bir konudaki protesto veya tepkilerini bile internetten yapmaktadırlar. 1968 yılında sadece Vietnam Savaşını protesto ettiği için dedesi tarafından o günün değeriyle düşünüldüğünde 7,5 milyon poundluk mirasından men edilen Caroline De BERNER⁴ göz önüne alındığında, bugün internet üzerinden verilen tepkilerin etkisi tartışmaya açıktır. İlk satırlarda internetin ağırlıklı olarak pazarlama üzerine yoğunlaştırıldığından bahsedilmişti. 20. yüzyılın içinde bulunduğu durum açısından baktığımızdaysa postmodernizmi en iyi tanımlayacak yapının kapitalizm olduğu aşikâr gözükmektedir. İnsanları hem birbirinden uzaklaştıran hem de arzulama makinalarına⁵ dönüştüren bu yapı, neo-liberalist akımla daha da pekişmiş, ancak 2000 sonrası gelen krizle beraber artık yeni bir döneme girilmiştir. Post-gerçeklikle birleşen bu dönem açıklaması zor bir anlam kaymasına yol açmıştır. AVM çılgınlığı ve 'büyük patron' safatasından sonra, artık 1999 yılında Jeff Bezos'un *Time* dergisi tarafından yılın insanı ilan edilmesiyle birlikte, Amazon ve

¹ Bknz. http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/JOIN/2010/440289/IPOL-IMCO_ET%282010%29440289_EN.pdf

² <https://time.com/4793331/instagram-social-media-mental-health/>

³ https://southpark.fandom.com/wiki/Make_Love,_Not_Warcraft

⁴ <https://www.theguardian.com/world/2017/mar/20/caroline-de-bernier-paris-1968-brexit-xenophobia>

⁵ Bu tanımlama Deleuze ve Guattari'den esinlenerek kullanılmıştır bknz. (Deleuze, Guattari, Ege, Erdoğan, & Yiğitalp, 2017)

benzeri çevrimiçi siteler yeni bir dönemi belirliyordu ki artık bu geç kapitalizmle birlikte esasen post-postmodernizmin bir tanımı haline gelmişti. Nealon Post-postmodernizm kavramını şöyle açıklamaktadır:

2008 sonbaharının ekonomik çöküşünden sonra, bir süredir serbest piyasaya veya neoliberal kapitalizmin sınırsız inancı çağı gibi görünüyordu. ABD hükümeti, özel sektörün büyük yardımlarını düzenlediğinde, Reagan 1980'lerinde doğan ve Clinton'un 90'lı yıllarında yoğunlaştırılan "küçük hükümet ve büyük işletme"nin kayganlık döneminin kesin olarak sona erdiği mantıklı görünebilirdi (Nealon, 2012:1).

İşin aslı, bu yapı daha çok tüketmenin, daha çok içe kapanmanın ve tüketim üzerinden insanların değerlendirilip sınıflandırıldığı tuhaf bir döneme dönüşmüştür. Post-postmodern dünyanın yeni bir paradoksu olarak hem fiziksel dünyada ölesiye uzaklaşmak hem de yeni bir materyalizm yaratarak (sadece tüketim ve alım bazında değil aynı zamanda sosyal medyada bilinirlik ve popülerlik olarak da) yeni bir yapı oluşmuştur. Tıpkı sihirli bir anahtar misali (Alaaddin'in sihirli lambası değil, Alice'in sihirli yiyeceği değil, Gollum'un kıymetlisi tek yüzük hiç değil!) cep telefonu ve tablet ikincil bir dünyanın kapılarını aralarken nomofobik insan sayısı da üst düzey rakamlara ulaşmıştır. Hem dış dünyadan uzaklaşan hem de dış dünyada neler olup bittiğinden kaçamayan bu insanlar bir nevi çifte hapsolmuşluk yaşamaktadırlar. Öte yandan özellikle 2016 yılında A.B.D'de yapılan seçimlerde Donald Trump'ın bu seçimleri kazanmasıyla birlikte, Trump ve çevresinin güttüğü politika yüzünden post-gerçeklik ifadesi daha şiddetli tartışılmaya başlanmıştır. Bu kavramın gelişmesinde özellikle kanıtlanabilir gerçeklere veya istatistiklere dayanmadan genel geçer argümanlarla kabul ettirilmeye çalışılan iddiaların gerçeğin yerini alması oldukça etkili olmuştur. Post-gerçeklik bir bakıma neyin doğru olduğunu değil, bizim neyi söylemek istediğimizi ya da kitlelerin harekete geçirilmesi için onlara tam olarak neyin söylenmesi gerektiğinin bir kurgusudur. Bilimsel filtrelemeden geçirilmeden söylenmek istenenle duyulmak istenen arasındaki dijital bir bağ ve kapana kısılma da denebilir. Bu tür bir eğilimin neden bireyler tarafından rahatlıkla gerçekleştirilebileceğini kendimize sorduğumuzda ve "sahtekârlığın neden bu kadar yaygın olduğunu merak ettiğimizde, yalan söylemenin gerçeği söylemekten daha komik, moda ve çok daha eğlenceli olabileceğini aklımızda tutabiliriz" (Keyes, 2004:131). Peki, bu çift yönlü kapana kısılma ne gibi bir korkunun ya da gelişmenin eserdir tam olarak? Arkasında nasıl bir felsefi ya da psikolojik neden bulunabilir? İnsanların sahip olabileceği ve sahip olamayacağı şeyler arasında kalan dengesiz bir durum söz konusudur. Eski yıllarda kıyafet alamayan çocukların psikolojik olarak etkilenmemesi için tüm öğrenciler önlük giyerlerdi. Şimdi saniye saniye sahip olamayacakları ya da olmadıkları her şeye internet ve yakın çevre aracılığıyla maruz bırakılan çocuklar ve gençler nasıl bir kimliğe bürünerek ya da daha doğrusu nasıl bir alternatif gerçeklik yaratarak bu duruma karşı savunma mekanizması oluşturuyorlar? Öte yandan sadece ekonomik farklılıklar değil, özellikle 11 Eylül olayları sonrasında dünya genelinde oluşan "artık dışarıda asla güvende değilsiniz" tehdidi de insanların evden çıkmaması için başka bir sebep olmuştur. Bu mutsuzluğun ve korkunun yol açtığı infial bir şekilde dengelenmek ya da süspanse edilmek istense ki isteniyor, işte o zaman dijital bir mağara yaratılamaz mıydı? İşte bu makale bu sorulara cevaplar arayacak ve dijital mağaradaki insanların sözde ütopyalarını oluşumları ve gerçeklik algısı bakımından gerçek üstücülük, post-gerçeklik, post-postmodernizm, personalar ve solipsizm yardımıyla analiz edecektir.

KODLANMIŞ ÜTOPYA

İnsan yaşadığı dünya içerisinde kendi dünyasını deneyimlemekten geri kalmayan bir arzulama ve hayal etme makinasıdır aslında. Gücü arzular, otoritenin başında olmayı arzular, merkezde olmayı arzular, ilgi odağı olmayı arzular, ihtiyacı olan veya olmayan her şeye sahip olmayı arzular. Oluşan arzulama mekanizması da insanı sürekli olarak sonu gelmeyen hayallere doğru iter. Bu arzulama sistemini post-postmodernist bir bağlamda anlamsızlığa ve yitip kaybolan değerlerin sorumlusu olarak da tek başına kapitalizme yüklemek bakış açımızı daraltabilir (en büyük etken kapitalizm olsa da). İlkçağlarda insan kendini anlamaya çalışmıştır. Yaratılışı anlamaya çabalamıştır ve evrenin oluşumunu felsefe yoluyla da sorgulamıştır. Zaten felsefe ilk ortaya çıktığında bugün alışageldiğimiz dışında içerisinde matematiği, fiziği, kimyayı, dini ve birçok bilim alanını barındırmaktaydı. O yüzden tüm bu alanlar aracılığıyla biz kendimizi keşfetmeye çalıştık. Sorular sorduk ve cevaplar aradık. Her yeni filozof bir öncekini çürütmeye çalıştı. Thales'i Anaksimandros, onu Anaksimenes, onu da Pythagoras izledi. Kozmogonik ve Teogonik teoriler birbirini takip etti. Ama sonra bir gün biri çıktı: Osmanlı uleması tarafından da ilerleyen yüzyıllarda "Felatun el Lillah" (Bonnard ve Kurtgözü, 2004: 10) olarak anılacak olan Eflatun. O yeni bir önermede bulunmuştu. Aslında yaşadığımızı düşündüğümüz bu evren tek başına anlaşılması zor olan, 'gerçekte' var olmayan bir evrendi. Mükemmelin, yani idealar dünyasının kopyalarının bir türüydü sadece. Tümünden gelen bir iniş söz konusuydu ona göre. Var olanlar yoluyla var edeni anlamak mümkün müydü? Durumu şöyle izah edelim: Eflatun'un önermiş olduğu karanlık mağara insanın içinde bulunduğu bu dünyanın metaforu olarak kabul edilmeliydi. Tıpkı ana rahmindeki 9 ay 10 günlük yaşantısı gibi bir mağaradan diğerine taşınan insan, ana rahminden çıkar çıkmaz kavuştuğunu sandığı temsili aydınlığın aslında bir yansıma olduğunu ve gerçekte bir kuluçka biçiminden diğerine geçtiğini anlamalıydı. Gölgeler yaşam biçimimizin bir yansımasıydı. Var olduğunu düşündüğümüz her şey gerçekten var olanın bir yansıması olabilirdi. En nihayetinde içerisinde yaşadığımız bu dünya sadece yansımaların var olduğu bir alt yaratımdı. İnsanlar karanlığa öyle alışmış olmalıydı ki aydınlıkta gerçeği görse bile ne gördüğünü anlatabilecek, ne de gördüğünün gerçek olduğunu anlayabilecek durumdaydı. İnsanın gözüne âdeta bir perde inmiş ve bu perde onun gerçeği görmesini engeller olmuştu. Her ne kadar mağara metaforu hemen hemen herkes tarafından bilinen ve asırlardır tartışılan bir konu olsa da bugün hâlâ tartışmaya değer olan noktası nedir acaba? Bugün bu konuyu hâlâ tartışıyoruz çünkü 21. yüzyılda insanlar o mağarayı artık bizzat kendileri yaratmaktadır. Eflatun'un önermesinden farkı ise bu mağaranın kayalar ve taşlardan değil, ancak dijital kodlardan meydana gelmesidir. Hermeneutik yaklaşımın bile bugün anlamakta zorlandığı bir insan yaşam biçimi ortaya çıkmıştır. İki büyük dünya savaşının getirdiği yıkım, ardından devam eden soğuk savaş ve devamında gelen dijital savaşlar umutla-umutsuzluk arasında, ütopya ile karşı-ütopyanın kenarında ne yapacağını bilemeyen bir insanın düşünce enkazı etrafında dolaşırken kendi sözde gerçekliğine gittiği yeni bir dünya arayışını tetiklemiştir. Bahsi geçen yeni dünya arayışı içinde olan insanlar, zorunlu olarak sistem tarafından bu yola itilenlerdir. Yaşadıkları hayat içerisinde mutsuzluklarla boğuşan insanlar alternatif bir dünyada yanlıcı olsun olmasın kendi belirledikleri kodlarla kendi mutluluk biçimlerinin arayışındadırlar. Bu ne de olsa post-gerçekliğin bir sonucudur: Sahte veya sanal bile olsa yaşamayı arzu ettiği gibi bir yaşam kodlamak. Kimisine göre kodlanan bu dünya ya da evren mutsuz ve asosyal olan kişi(lerin) bir kaçış dünyasıdır. Ancak bu yeni dünya ne Thomas More'un *Ütopya'sı*, ne Sir Francis Bacon'ın *Yeni Atlantis'i* ne de Charlotte Perkins Gilman'ın *Kadınlar Ülkesi* gibidir.

Gerçeklerden bir kaçış ve hayal kurma (escapism) aslında edebî açılardan bakıldığında özellikle realizm ve zaman zaman da modernizm bazında eleştirilmiş ve hatta bazen bir zayıflık olarak bile görülmüştür. Aslında bu eğilimi olan insan için geçmiş, şimdi ve gelecek hiç yaşanmamıştır.

Yaşanılan tüm zaman dilimleri yeniden eğilip bükülerek istediği şekle gelebilir ya da alternatifler oluşturabilir. Bu solipsist bir bakış açısıdır, çünkü solipsizm açısından kişinin kendisi ancak kendi varlığından ve bilincinden emin olabilir, bu nedenle ancak o anda kendisinin var olduğunu hissedebilir. Bir başka açıdan evrende tek öz bilinç vardır, o da kişinin bizzat kendisinin bilincidir (Watson, 2016: 3). Zira “[b]ilinçli tecrübe her zaman bilişsel işlemeye bağlıdır” (Chalmers, 1996). Öte yandan burada tartışılan konu, kişinin deneyimlerinin ister solipsist bakış açısıyla ister Eflatun’un mağara metaforu yoluyla olsun, ne kadar doğru ya da yanlış olduğu değil, kişinin kendi öz bilinci yoluyla analiz ettiği ve tecrübelendirdiği yaşanmışlıkların izdüşümünde nasıl bir alt yaratıma giriştiği ve bu alt yaratımdan ne elde ettiğidir. René Descartes’ın önermesinde, zihin, doğuştan gelen yapısı nedeniyle algıyı içsel veya dışsaldan ayıramadığı için, gerçeği tecrübe ederek bildiğini ve bu nedenle diğer bakış açılarının yanlış olduğunu varsaymaktadır. Her ne kadar modern ve sofistike insan bilinçli olarak gerçeğin farkında olsa da düşük bilinç seviyesine sahip insanlar ve çocuklar gibi, kurgunun gerçek olduğuna ve ‘alternatif bir gerçeklikte’ yaşadıklarına inanmaktadırlar. Bu söylemi biraz açarak yerli yerine oturtmak gerekecektir. Öncelikli olarak ne yaşarsak yaşayalım, neye inanırsak inanalım yaşadıklarımız kendi deneyimlerimiz olduğuna göre bizim kendi lenslerimizden baktığımız dünya da yine bizim kendi çıkarımlarımızdan oluşmaktadır. Dış dünyayı algılama biçimimiz hem kendi yorumlamamız hem de bu yorumlamamızın ve yıllar boyunca yaşadıklarımızın da etkisiyle şekillenen bir filtreleme sistemidir. Basit bir örnekle, diğer insanlarla fiziki etkileşimi kestiğimiz an -ki genellikle bu kendi çalışma ya da yatak odamızda yalnız kaldığımızda tıpkı Eflatun’un mağarası gibi kendi mağaramıza çekildiğimiz andır- alt yaratım dünyamıza adım attığımız andır.

Şekil 1’e bakacak olduğumuzda gerçeklik algısı ile örtüşen çizimleri görmekteyiz. Çizim A’ya baktığımızda, bu çizim tamamen griye boyanmıştır. Bu bakış açısı evrenseldir. Buna göre bu evrendeki her şey gerçektir. Var olmayan şeyler de dâhil olmak üzere. Çizim B ise daha önce açıkladığımız solipsist yapıyı önerir. Descartes’ta izlerini gördüğümüz ama fikrin temel savunucularından Berkeley’ye göre kendi zihnimiz dışında kalan zihinler bilinemez, yani kendi aklımız dışında kalanların bilgisi bilinemez bu yüzden zihin dışında mevcut değildir, o yüzden gerçek değildir. Bu nedenle merkezde tek boyanmış olan hücre de tekbencilik yani solipsist merkezli bakış açıdır. Kişinin kendi zihnini yansıtır.

Çizim C, çizim B’nin aksine her şeyin gerçek olduğunu ancak bireyin kendisinin gerçek olmadığını iddia eder. Bu yüzden merkezdeki hücre hariç diğer hücreler griye boyanmıştır. Anti-solipsist bir yaklaşımdır. Çizim D seçici gerçeklik olarak adlandırılmaktadır. Bireyin de diğerleri kadar gerçek olduğunu, onun dışında bazı şeylerin gerçek bazılarının gerçek olmadığını gösteren çizimdir. Örneğin matematik gerçek dışıyken elektronlar gerçektir. Çizim E ve F seçici gerçeklik altında açıklanmaktadır. Çizim E akılsız teori olarak da adlandırılır. Buna göre bilinci olan herhangi bir şey de gerçek olamaz. Yani insan ya da akıl şu hâlde gerçek değildir. Çizim F ise gerçek olanların bilinç sahibi olan ya da bilinç tarafından var edilen şeyler olduğunu söyler. Buna aynı zamanda Grup Zihin Teorisi de denmektedir. Maddelerin nasıl zihinden gelecek var olduklarını açıklamaya yöneliktir. Son çizim olan G ise gerçek dışıcılık olarak adlandırılır. Nihilizmden farkı; hiçbir şeyi gerçek olarak kabul etmemesidir. Ancak Nihilizm hiçbir şeyin var olmadığını savunmaktadır. Bu çalışmanın odak noktasına bakacak olursak ekseriyetle şekil A ve B arasında duran yani solipsist ve anti-solipsist kavramların iç içe girmiş olduğu bir durum söz konusudur. Zira gerçeklik fiziksel dünyayı terk ederek sanal dünyaya yerleşmiştir (Wooley, 1982). Böyle bir durum Jean Baudrillard’ın aşırı gerçeklik tanımını da kapsamaktadır. Bu aşırı gerçeklikte, birey kendisi için nevi şahsına münhasır mütearife yaratmayı seçebileceği belirli bir şey için birçok alternatif bulabilmektedir.

Daha da basitleştirelim: Tıpkı Dostoyevski'nin *Yer Altından Notlar* adlı eserindeki esrarengiz anlatıcı gibi acı çekmekten ve yalnızlıktan hoşlanan eserikli yansımaların tutkunu haline dönüşmeyen bir psikolojiden bahsediyorsak eğer, insanların çoğunluğu mutlu olmaya ya da mutluymuş gibi görünmeye eğilimlidir. Hermann Hesse'nin de dediği gibi "Dostoyevski, ancak kendimizi berbat hissettiğimizde, acı çekebilme sınırımızın sonuna varmışsak ve yaşamı bütünüyle alev alev yanan bir yara diye algılıyorsak, eğer artık yalnızca çaresizliği soluyorsak ve umutsuzluğun bin bir ölümünü yaşamışsak, işte ancak o zaman okumamız gereken bir yazardır" (Hesse ve Cemal, 1994). Aslında bugün içinde bulunduğumuz durum tam da böyle bir durumdur. Özellikle Dünya Savaşları'nın etkisi ve yok oluş korkusuyla daha da güçlenen dünyevilik ve zayıflayan manevi inançlar, bireyin az önce bahsedildiği gibi kendi benliğinden başka hiçbir gerçekliği açıklayamadığı ama dış dünyayı da tamamen reddedemediği durumlarda bireyselciliği daha da güçlü kılmış ve bu bireyselcilik teknoloji çağında bizi daha da yalnızlaşmaya iterken; başka insanların arasında olmak korkutucu, ürkütücü ve güvensiz bir hâle gelmiştir. Roese'ye (1994) göre, insanların kendileri için alternatif gerçeklik yaratmasının bir nedeni, hatalarından ders almak ve geleceği değiştirmek istemeleridir. İnsanlar geçmişin olaylarının nasıl farklı olabileceğini hayal ediyorlar ve böylece kendileri için farklı gerçeklikler yaratıyorlar. Zira pişmanlık gibi duygusal kararlar insanların daha iyi kararlar vermelerini sağlayabilmektedir (Ritov ve Baron, 1995). Markman vd. (1993), var olmayan bir şeyi düşünmenin insanların hata yapmalarını engelleyebileceğini belirtmiştir. İnsanların gerçeğe alternatifler üretmesinin bir başka nedeni de nedensel ilişkileri kolaylaştırmak olabilir. O yüzden kişiler için en mantıklısı, tüm bu olumsuzluklardan kurtulabilmek ve bunları untabilmek için yeni bir seçenek üretmektir. Carl Gustav Jung'un 'Kolektif Bilinçaltı' teorisinden yola çıkacak olursak, bu ruhsal deneyimlerin depolandığı ya da oluştuğu alan; kişinin tıpkı ilkçağlarda atalarının yaptığı gibi tehlike anında kaçmayı, ya da yine atalarının yaptığı gibi kurduğu fantezi, mit ya da hayal dünyasındaki benzerlikleri barındıran yerdir. Her an her türlü tehlikenin nereden geleceği belli olmayan bir yüzyılda yaşarken kişinin en güvenli ortamı kendini saklayabileceği yere atmasıdır. Bu ortam kişinin 'Persona' yani kendini dış dünyaya tanıtmadan önce taktığı maskeyi istediği zaman takıp çıkarabileceği ve yüzlerce farklı 'personayı' kullanabileceği bir noktadır aynı zamanda. Çünkü artık İnternet denen bu sihirli dünya sayesinde, kişi odasından çıkmadan hem yepyeni dünyalara adım atabilir, hem de dış dünyada yapsa yargılanıp dışlanabileceği birçok şeyi özellikle sosyal medya, dijital oyunlar ve 'deep web'⁶ ya da benzeri platformlarda gerçekleştirip olmak istediğini olabilir ya da istediği gibi yaşayabilir konuma gelmiştir. Şimdi bunun bir kaçış olabileceğinden bahsetmiştik. Bu kaçış olumlu ya da olumsuz anlamlarda ele alınabilir. İnsanların iki yüzlülüğünden bıkan bir kişi kendi kaçış dünyasında; örneğin bir bilgisayar oyununda (*SimCity*, *Second Life* veya herhangi bir MMORPG veya MMO oyununda) bir kral, başkan ya da hükümdar olup kendi kurallarını koyar ve dünyasında istediği gibi yaşar.⁷ Ya da tanrı rolüne bürünüp *SimCity* gibi bir oyunda bütün şehri bir anda helâk da edebilir. Bu bir kaçış mıdır? Öyleyse peki, bu kaçış kişinin dış dünyayla etkileşim kurmadığı ya da kurmaya korktuğu için gerçekleştirdiği bir şey midir? Yoksa onun zayıflığını mı simgeler? Yani yukarıda bahsedildiği üzere bu kaçış olumlu mu yoksa olumsuz bir kaçış mıdır? Bunun cevabını bulabilmek için J.R.R. Tolkien'in Orta Dünyasını yarattığında aldığı tepkilere verdiği

⁶ Herkesin erişimine açık olmayan, bilinen internetin dışında kalan sınırlamaların olmadığı yasaların takip edemediği bir alan

⁷ Tanrının insanları sınırlamadan dünyada sunduğu her şey, başka insanlara ya da yaşamlara zarar vermemek kaydıyla serbesttir. Ancak bazı insanlar bu sınırlamanın da adil olmadığını düşünmektedir. Bundan dolayı istediklerini yapabilecekleri ama yaptıkları hiçbir şeyden ötürü yargılanmayacakları ya da suçlanmayacakları dünyaları bilgisayar oyunlarında bulabilmektedirler. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/> Siteden de görülebileceği üzere silahlı çatışma oyunları başı çekerken, Tolkien'in orta dünyasına benzeyen fantastik oyunları da yine aynı şekilde ilk sıralarda yer almaktadır. Bu sıralamada da görüleceği üzere, makale konusuna bahis olan alternatif dünya yaratımı ve denetimsiz serbestlik oyuncuların istedikleri biçimler olmaktadır.

cevabı hatırlayalım. En nihayetinde bu Orta Dünya bugün hâlâ yüz milyonlarca oyuncunun oynadığı *World of Warcraft* ve benzeri oyunlara ilham kaynağı olmuştur. Tolkien kendisini gerçek hayattan kaçan biri olarak eleştirenlere *Peri Masalları Üzerine* adlı çalışmasında şöyle cevap veriyor: [Gerçek hayat] “motorlu araçların sentor veya ejderhalardan daha “canlı” olduğu kanısındadır... [k]laraağaç ile karşılaştırıldığında fabrika bacalarının ürkütücülüğü ne derecede gerçekçidir”? Kişinin öz bilincinin hem fabrika bacasını hem de orkları veya sentorları hayal edebildiğini varsayalım. Arkeolojinin yaşadığımız dünya içinde herhangi bir ork kalıntısı tespit etmediğini, zaten ork (orc) kelimesinin Tolkien’in yarattığı dünyada Mordor’un uşakları olan yaratıklar olduğunu biliyoruz. Ork kelimesi Tolkien tarafından eski İngilizceden alınmış olsa da kökeni Latince “Orcus” kelimesine dayanır ki Orcus da Roma mitolojisindeki Hades’in dengidir, yani yeraltı dünyasının ve ölülerin kralı. Hades’in dünyası ölülerin kayıkçı Kharon tarafından Styx nehrini geçtikten sonra 3 yargıç yani Rhadamanthus, Minos, Aeacus tarafından yargılanıp günahlarının ağır basması halinde cezasını çektiği yerdir (Hamilton, 2017). Şu hâlde Orklar bir nevi cehennem yaratığıdır ve Tolkien oradan esinlenmiştir. Bir benzeri örnekleme *Taht Oyunları* adlı roman serisindeki ‘Ak Yürüyenler (Gezenler)’ için verilebilir. Onlar da bir nevi öldükten sonra dirilen cehennem yaratıkları gibidirler. Bu açıdan baktığımızda bu mitleri yaratan atalarımız bugün de bizim zihnimize benzeri yaratımları kurgulamaktadırlar. Bunlar bir nevi aslında Yunan ‘logos’ tanımına uyan ve Eflatun’un da tanımladığı idealar dünyasına bağlantılanması mümkün yaratımlardır (her ne kadar Eflatun Heraklitos tarafından ilk olarak ortaya atılan Logos kelimesine daha farklı yaklaşılsa da). Logos, ‘Kelime’ manasına gelen Yunanca bir terimdir. Logos sadece konuşulan kelimenin değil, aynı zamanda söylenmeyen kelimenin, hâlâ akılda kalan kelimenin de tanımı için kullanılır. Bu kelime, evrene bir tanımlama amacıyla uygulandığında, her şeyi yöneten rasyonel ilke anlamına gelmektedir. Heraklitos Logos’u şöyle tanımlamaktadır:

Bu logos ki vardır her zaman insanlar uslarıyla yabancıdır ona, duymadan önce de, bir kez duyduktan sonra da. Her şey bu logos’a göre olup biter oysa ama onlar ne yaptıklarını bilmez görünürler, benim her birini doğasına göre ayırarak ve nasıl olduğunu göstererek ortaya koyduğum türden sözler ya da eylemlerde. Başka insanlar uyanıkken ne yaptıklarını bilmezler, tıpkı uykuda yaptıklarını unuttukları gibi. Logos ortak da olsa, sanki kendilerine özgü bir düşünceleri varmış gibi yaşar insanlar (Rifat, 2004).

Logos kavramı açısından bakacak olursak zaten Eflatun’un dünyası gibi idealar dünyası ve kendi bildiğimizden ibaret olan bu dünyanın ne kadar farklı olduğu ortadadır. İnsan zihni de logos kavramına çok uygundur. Kendi dünyamız ve dış dünya birbirinden bağımsızdır. Aslen bilgisayar programları da yani tüm bu dijital platformları çalışır hale getiren bu kodlar ekrana baktığımızda gözükmeyen ama arka planda çalışan program dilleridir. Yani ekranda kullandığımız ve gördüğümüz nesnelere ve sembollere faklıyken, onu oluşturan şeyler hem farklı hem de logos gibi görünmeyen ama olup biten her şeyin onlara bağlı olduğu bir sistemdir. Kişi iç dünyasında olup biten, zihninde canlandırdığı her şeyi kendi içinde yaşarken bu iç dünya git gide dışa kapanmaya başlamış ve kişilerin iyice kendi dünyalarına yani kendi mağaralarına hapsolmalarına sebep olmuştur. İç dünya ile dış dünyanın birbirine uyum sağladığı bazı noktalar artık kaçınılmaz hale gelmiştir. Örneğin dijital oyunlar ve sosyal medya ağları. Bu yapay oluşumlar bir dönem fantastik edebiyatın üstlendiği görevi (ve edebiyatın elbette halen bu görevi devam ettiği gerçeği göz ardı edilemez) büyük ölçüde devralmış vaziyettedir. Gerçek dünyanın kişi üzerinde kurduğu baskı, stres, başarısız olma korkusu ve kendini kıyaslama isteği kişileri bir kaçış noktasına yöneltmiştir. Kendi dünyalarında oluşturdukları personaları aracılığıyla kişiler öncelikli olarak mutsuz ve başarısız oldukları gerçek dünyanın aksine kendilerine dijital bir ortam yardımıyla dünya kurarak sanal gerçeklikle yapılandırdıkları bu dünyaya fantezileri

aracılığıyla oluşturdukları karakterlerini yerleştirmektedirler. Ne var ki bu tutum zaman zaman psikolojik bozukluklara yol açmaktadır ki tıpkı Yeni Zelanda katliamında olduğu gibi benzer soykırımlar videoya sanki birinci şahıs nişancı (FPS) oynar gibi çekilerek üzerine canlı yayınlar yapılmaktadır. Kurgu gerçeğin yerini almıştır bile!

Buna ek olarak dünya çapında artan sosyal medya popülerliği ve yaygınlığı ile dijital çağda doğup büyüyen yeni neslin 'dijital yerliler' olduğu fikri ortaya çıkmaktadır. Yani özellikle Z kuşağı doğduğu zaman zaten var olan bu teknolojinin içine kendisini yerleştirmektedir. Öte yandan sosyal medya, günlük ilişkilerinin çoğunda sürekli büyüyen organik bir oluşum haline gelmiş gibi görünüyor. Ve hatta bırakın bir yaşam biçimini, insanların geçim kaynağı ve ünlü olma yolu buradan geçiyor gibidir. Andy Warhol'un "herkes bir gün 15 dakikalığına meşhur olacak" sözünden yola çıkarak herkes o günün bugün olabilme ihtimali peşinde koşmaktadır ve yakaladıkları anlık mutluluk ve tatminârlık gerçek anlamda dopamin salgılayarak onların mutlu olmalarını sağlamaktadır. Ama bir yandan da özellikle dijital yerli olmayanlar bu yeni fenomeni ve etkisini anlamakta zorlanmaktadır. Bu yaratılan sanal dünyalardaki kıvanç, faydacı bir biçimde bireyin hayatının aslında mutluluk verici bir noktaya ulaştığını algılamasına sebep olmakta ve onu doruk noktasına ulaştırmaktadır. Buna ek olarak sosyal medya kullanıcılarının sosyal medya hesabının sahibinin gerçekte onu tanıyan ve elbette esasen tanımayanlar düzleminde durup sanki bir sahnedeymişçesine hareket etmesine ve her şeyi biliyormuş edasıyla olmaması gereken bir özgüven içerisinde olmasına sebebiyet vermektedir. Kesin olarak, sosyal medya artık gençlerin yaşamlarına bu kadar gömülü olduğu için, sosyal medyanın genç neslin çevrimdışı etkileşimlerini ve çevrimdışı ilişkilerini değiştirdiği yönünde endişeler gittikçe artmaktadır. Fakat bu dijital mağaradaki evren, kişinin hem bir kaçış noktası hem de artık gerçek evreni konumuna geldiği için post-gerçekliğinde etkisiyle büyük bir algı karışıklığına da yol açmaktadır. Şöyle ki; çevrimiçi ve çevrimdışı olarak belirtilen iki tür ilişki arasındaki bir karşılaştırma, karşılıklı olarak dışlandıkları ya da birbirlerine karşı oldukları anlamına gelebilir. Aileden okula ve işten geniş mahalledeki sosyal ilişkilere kadar bütün çevrimdışı ilişkiler, birisinin çevrimdışı hayatından nadiren ayrılan bir şekilde çevrimiçi olarak da bulunabilir. Birinin gerçek veya daha otantik çevrimdışı ilişkilerinin yaşadığı "gerçek dünya" ile karşılaştırılabilecek şeyler olarak çevrimiçi ilişkilerin popüler algısı -bu nedenle basit ve yanıltıcı görünmektedir (Miller vd., 2016: 100). Dolayısıyla artık gerçek olarak adlandırdığımız nitelikler, gerçek üstü bir biçimde internet sayesinde alternatif gerçekliğin yerini almıştır. Bildiğimizi varsaydığımız gerçeklik fiziksel dünyayı terk edip alternatif gerçekliğe yerleşmiştir. Üstelik bilginin doğrulaması git gide zorlaşmış ve dezenformasyon yoluyla post-gerçeklik doğruyu yanlıştan, yanlış doğrudan ayırmamızı engelleyerek bizi mutlu edecek bilgiyi kabullenmemize sebep olmuş ve olmaya devam etmektedir.

SONUÇ

Eflatun'un mağarası en azından gerçekliği görmemizi engelleyen karanlık bir sahneydi. Bugün gerçekliği perdeleyen bu sahne, bir tiyatro topluluğunu izleyen seyirciler yerine, tiyatro sahnedekeyken cep telefonundan film izleyen bir topluluğa geçiş yapmamızı sağlamıştır. Üstelik gerçek hayatta da insanların bu tür bir eğilimlerinin olması Eflatun'un mağara alegorisini post-postmodern bir anlamda genişleterek bambaşka bir noktaya taşımıştır. *Inception* (Başlangıç) filmindeki rüya içinde rüya boyutuna gelen insanlar yine de bu rüyayı yönetebildikleri için minimalist gerçekliğin maksimum solipsistliğinde mutluluğu aramaktadırlar. Eğer zaten Eflatun'un da dediği gibi bu dünyanın içindekiler *Idea*'nın ve içindekilerinin; yani mükemmel, tek ve eşsiz olanın kopyasının sayısız kopyalarından birini ihtiva ediyorsa, dijital bir kopyanın verebileceği haz işin aslı hâlen Eflatun'un tanımına uygundur. Belki bu eğilimin bir ileriki

noktası, kişilerin de çok yakında kopyalarının dış dünyaya geçip, bedenlerimizin Bulut (Cloud) tarzı bir teknoloji yardımıyla dijital serverları yeni mağaralar olarak kullanıp, farklı evrenlerde diledikleri gibi yaşamaları olabilir. Buna rağmen varılacak nokta neresi olursa olsun post-gerçeklik yaşamımızda var olan kavramların bulanıklaşmasına sebep olmuştur. 1980'li yıllardan itibaren hayal dünyasının dijital, şimdilerde ise bu dijital dünyanın git gide gerçeğe dönüşüyor olması gerçeklikle sanal arasındaki çizgiyi silinik bir hale getirdiği gibi, dezenformasyon yüzünden de savunulan fikirlerin veya görüşlerin neye dayanarak savunulduğu iyice bulanıklaşmıştır. Bireyler kendilerinin dışında kalan dünyaya ayak uydurmak yerine o dünyayı kendilerine uygun hale getirmeyi tercih etmeye başlamışlardır. Fiziki dünyanın kendi yaşamak istedikleri gibi bir durumda olmaması sonucunda ise, mitomani boyutuna varan bir davranış biçimiyle en nihayetinde kendi yarattıkları dünyaya inanan ve onun esiri olan insanlar ortaya çıkmıştır. Tabii ki içinde yaşadığımız dünyanın git gide tehlikeli hale gelmesi ve insanların bu durumdan korku, mutsuzluk ve umutsuzlukla kaçıyor olmaları da önemli bir etkidir. Ancak varabileceğimiz nokta şudur ki, kişiler post-gerçeklik boyutuyla yaratılan sahte dünyalarda gördükleri insanların çoğu zaman gerçek olmayan başarılarından ve edinimlerinden olumsuz yönde etkilenip sahip olamadıkları için kendilerini suçlayarak, kendilerinin neden bunlara sahip olamadıklarını sorguluyorlar. Bunun sonucunda asla olmadıkları birine bürünerek kendilerini diğerleri ile yarıştırmak adına personalara sığınıyorlar ve kendilerine yarattıkları alternatif gerçeklik, sosyal medya ve türevleri aracılığıyla bu sahte yaşamlarını sergileyerek direnç oluşturuyorlar. Yani neticede işin içinden çıkılmaz bir kısır döngü oluşturuyorlar ve Eflatun'un *İdealar* dünyasından türeyen kopyanın kopyaları gibi yalanların yalanları birbirini tamamlayarak bireylerin dijital kodlanmış mağaraları inşa edilmiş oluyor.

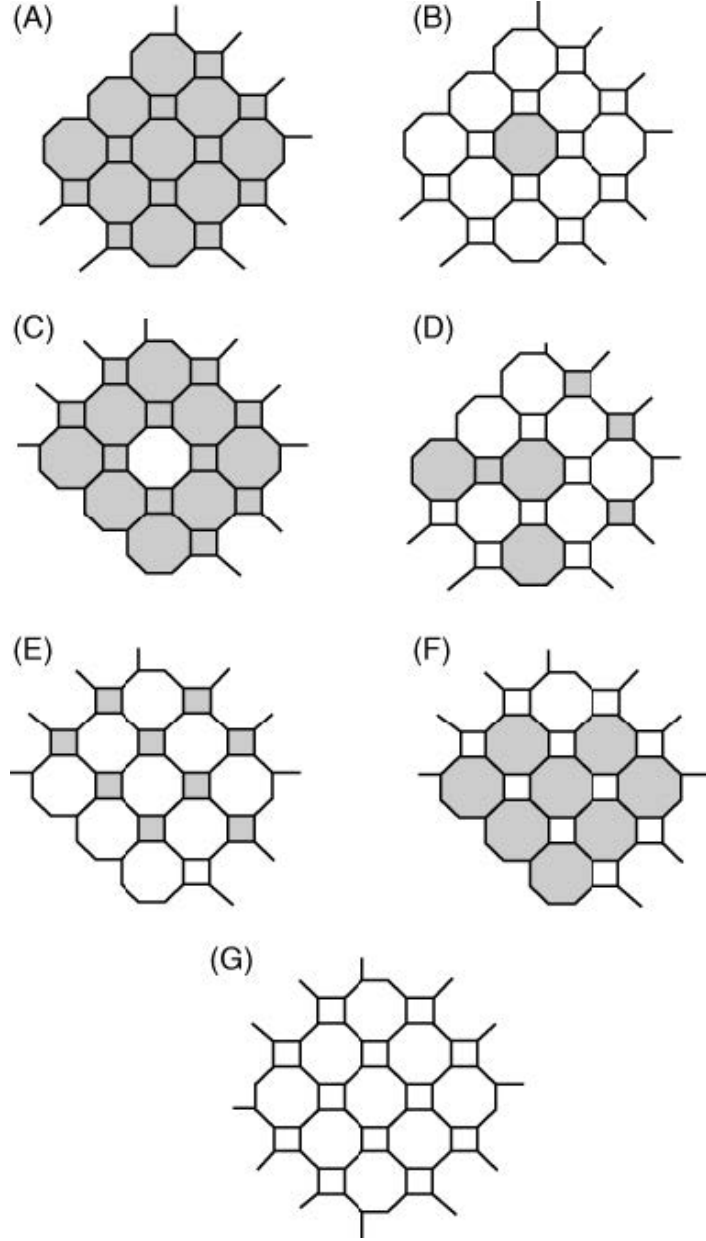
KAYNAKLAR

- Bacon, F. (2008). *Yeni Atlantis* (Ç. Dürüşken, Çev.). İstanbul: Kabcacı.
- Bonnard, A. (2004). *Antik Yunan Uygarlığı-1*(K. Kurtgözü, Çev.). İstanbul: Evrensel Basım yayını.
- Chalmers, D. J. (1996). *The conscious mind: In search od a fundamental theory*. New York: Oxford University Press.
- Deleuze, G., ve Guattari, F. (2017). *Anti Ödipus Kapitalizm ve Şizofreni 1* (3. baskı) (F. Ege, H. Erdoğan, ve M. Yiğitalp, Çev.) İstanbul: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.
- Dostoyevsky, F., ve Güleç, Z. (2003). *Yer altından notlar*. İstanbul: Sentez.
- Gilman, C. P. (n.d.). *Kadınlar Ülkesi* (3rd ed.) (S. D. Karali, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- H. H. (1994, January 5). (A. Cemal, Çev.). *Kitaplık*, (5).
- Hamilton, E. (2017). *Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes, Deluxe Illustrated Edition*. Hachette Books.
- Jameson, F. (2007). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. London: Verso.
- Jung, C. G. (2019). *Dört Arketip* (6th ed.) (Z. A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Keyes, R. (2004). *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. New York: St. Martin's Press.

- Leonard, B. (Director). (1992). *The Lawnmower Man* [Motion picture on VHS]. U.S.A: New Line Cinema.
- MacMillan, A. (2017, May 25). Why Instagram Is the Worst Social Media for Mental Health. Retrieved August 8, 2019, from <https://time.com/4793331/instagram-social-media-mental-health/>
- Make Love, Not Warcraft. (n.d.). Retrieved August 8, 2019, from https://southpark.fandom.com/wiki/Make_Love,_Not_Warcraft
- Markman, K. D., Gavanski, I., Sherman, S. J., and McMullen, M. N. (1993). The mental simulation of better and worse possible worlds. *Journal of Experimental Social Psychology*, 29, 87–109.
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., . . . Wang, X. (2016). *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press.
- More, T. (2019). *Ütopya* (S. Usta, Çev.). İstanbul: Kafka Kitap.
- Mostow, J. (Director), Hoberman, D., Lieberman, T., Handelman, M. (Producers), Ferris, M., and Brancato, J. (Writers). (2009). *Surrogates* [Motion picture]. United States: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Nealon, J. (2012). *Post-Postmodernism Or, the Cultural Logic of Just-in-Time Capitalism*. Palo Alto: Stanford University Press.
- Nolan, C. (2010). *Inception = Origen* [Motion picture on DVD]. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.
- Rifat, S. (2004). *Herakleitos - Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi* (3rd ed.). İstanbul: YKY.
- Ritov, I., and Baron, J. (1995). Outcome knowledge, regret and omission bias. *Organisational Behaviour and Human Decision Processes*, 64, 119–127.
- Roese, N. J. (1994). The functional basis of counterfactual thinking. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66, 805–818.
- Rouch, A. F. (2017, March 20). Caroline de Bendern: 'leave campaign was lies and xenophobia'. *The Guardian*. Retrieved August 8, 2019, from <https://www.theguardian.com/world/2017/mar/20/caroline-de-bendern-paris-1968-brexit-xenophobi>
- Tolkien Estate. (n.d.). JRR Tolkien estate: The official website. Retrieved August 8, 2019, from <https://www.tolkienestate.com/en/writing/translations-essays/on-fairy-stories.html>
- Watson, R. A. (2016). *Solipsism: The ultimate empirical theory of human existence*. South Bend, IN: St. Augustines Press.
- Westerhoff, J. (2012). *Reality: A very short introduction*. Oxford, OX: Oxford University Press.
- Woolley, B. (1982). *Virtual worlds. A journey in hype and hyperreality*. Oxford, OX: Blackwell.
- Www.europarl.europa.eu. (n.d.). Retrieved from [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2013/513968/IPOL-PECH_ET\(2013\)513968_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2013/513968/IPOL-PECH_ET(2013)513968_EN.pdf)

Ek 1.

Şekil 1. Felsefi Gerçeklik Haritaları



Şekil 1 Felsefi Haritalar (Westerhoff, 2012)