

EVİRİMİNİZİ NASIL ALIRDINIZ?

Murat Tümer

mr.tumer@yandex.com

Başkent Üniversitesi, Psikoloji Bölümü

İnsan, yaşamını sürdürebilmek için bir gerçekliğe ihtiyaç duyar. Bu gerçekliğin aslında ne kadar gerçek olduğunun bir önemi yoktur. Sadece olması yeterlidir. Bunun için çevresel etmenler ile kişisel etmenlerini birleştiren insan, kendine yepyeni bir *gerçeklik* var etmiştir. Yarattığı bu gerçekliğe sınıksız sarılmış, inandığı bütün doğruları (kuşlar, bigudiler, sarımsaklı mayonez ve evrim kuramı gibi) bu gerçeklik etrafında inşa etmiştir. İnsan, inandığı bu gerçekler ile milyonlarca yıllık bir dönüşüm geçirerek günümüze kadar gelebilmiştir. Yazıma, gerçekliğin bireysel ve toplumcu gerçekler üzerindeki etkisinden bahsederek başlayacağım. Bu bağlamda, edilgen başlayan evrim sürecinin zamanla nasıl etken bir sürece dönüştüğünü tartışacağım. Son olarak, insanın sanal etkenler ile değiştirebileceği gerçeklik algısının, kendi evrimi üzerinde yaratabileceği dalgalanmalar hakkında sorular soracağım.

İnsan sıkılan bir varlıktır. Barınmak ve hayatta kalmak gibi temel ihtiyaçları saymazsak sıkılmak, birlikte olmak için yeterince kuvvetli bir sebeptir. Can sıkıntısını gidermek (ve tabii hayatta kalabilmek) için insan, yanına kendisi gibi sıkılan diğer insanları da alarak onlarla birlikte bir hayat kurmuştur. Bir süre sonra kendi duyularını yerine birlikte yaşadığı *diğerleriyle* ortak duyulara sahip olmaya başlamıştır. Onlarla birlikte görmüş, duymuş ve hissetmiştir. Bütün bu toplulukçu süreçler içerisinde kendine ait gerçekliğini hep ikinci plana atan insan, toplumun gerçeği üzerine inşa ettiği bir evrim süreci geçirmiştir.

Bu toplumcu gerçekliğe en güzel örnek, Muzafer Sherif'in (1936) yaptığı norm oluşturma deneyidir. Sherif, bu deneyde grubun algısının kişinin algısı haline nasıl gelebildiğini otokinetik etkisi ile göstermiştir. Bunun için katılımcıları önce teker teker, sonra da ikiye ve üçerli olacak şekilde karanlık bir odaya almış ve onlardan karşılıklıdaki toplu işne kadar olan ışık kaynağına odaklanmalarını istemiştir. Daha sonra katılımcılara (aslında hiç hareket etmeyen) ışık kaynağının ne kadar hareket ettiğini sorarak katılımcılardan, ışığın hareket mesafesini birlikte tahmin etmelerini istemiştir. Deney sonuçları; katılımcıların grup içerisinde yaptıkları tahminlerin gittikçe birbirine yaklaştığını göstermiştir. Diğer bir deyişle; bahsedildiği üzere, aynı grup içerisindeki katılımcılar bir müddet sonra *birlikte görme*ye başlamışlardır.

Çevresel etkenlerin şekillendirdiği bu toplumcu gerçeklik, evrim sürecimizin uzun bir bölümünde etkili olmuştur. Bu gerçekliğe çok sınırlı müdahalelerde bulunabildik. Çevremiz ve içinde bulunduğumuz toplum bize ne sunduysa onun gerçekliği üzerine kurulu *edilgen bir evrim süreci* geçirdik. Kişisel gerçekliğin baskın olduğu *etken evrim süreci* hep geri planda kalmıştır. Ancak bu dengenin değişmesinin ilk adımları dört milyon yıl öncesinde atılmıştır. Bundan yaklaşık dört milyon yıl önce, bilinen en eski hominidlerden olan *Ardipithecus ramidus* kendisinden beklenmedik bir şey yaptı ve ayağa kalktı.

O zamana kadar dört ayak üzerinde duran atalarımızın bu ani gelişimini Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke'ın romanından uyarladığı "2001: A Space Odyssey" filminde şöyle anlatır: Dünya dışından gelerek yeryüzüne düşen siyah ve pürüzsüz bir dikilitaşın etrafına biriken *Ardipithecus ramidus*lar, bu dünya dışı taş dokundukları anda artık insanın atası sayılan *Homo Habilis*'e dönüşmeye başlarlar. Ellerini kullanabildiklerinden dolayı kabile içinde gerçekleştirecek bir savaşta kullanmak için kemikten bir silah yaparlar. Böylelikle ilk cinayet işlenir. Kubrick, bu dikilitaş dünya dışından gelen bir *bilinç* olarak metaforlaştırır (Kubrick, 1968).

Ardipithecus ramidus'un ayakları üzerinde durması hem kendisi hem de insanlık tarihi için oldukça büyük bir adım olmuştur. *Ramidus* artık uzağı daha iyi görebilecek ve ellerini kullanarak aletler yapabilecek kabiliyeti kazanmıştır. Sonrasında her şey bir çorap söküğü gibi ardı ardına gelmiştir; ateş bulunmuş, yazı icat edilmiştir. Ve nihayet insan, ona sunulan gerçekliği değiştirebilir hale gelmiştir. Böylece milyonlarca yıllık edilgen bir evrim süreci sona ermiş, toplumcu gerçeklik yerine kişisel gerçeklik ön plana çıkmaya başlamıştır.

Günümüze gelindiğinde ise; insan, sanal gerçeklik teknolojisi ile baş başa kalmıştır. Sanal gerçeklikten bahsetmeden önce *sanal çevre* kavramına kısaca değinmek yerinde olacaktır. Sanal çevre, içeriğinin yapay değilmiş gibi algılanmasına neden olan ama aslında yapay olan duyuşal bilgilerden oluşmaktadır (Blascovich ve ark., 2002). Bu yapay duyuşal bilgiler bizi taklit edilmiş bir fiziksel çevre uyarlamasının içerisine sokar. Diğer bir ifadeyle, kendimizi kendi duyu organlarımızla kandırmış oluruz. Sanal çevrenin daha *gerçekçi* olanları alanyazında *sürükleyici sanal çevre* (SSÇ) olarak tanımlanmıştır. SSÇ ile fiziksel çevremizden kopuşumuz daha keskin olmaktadır. SSÇ günümüzde eğitim ve sağlık alanında yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Artık psikoloji alanında da kullanılan sanal gerçeklik laboratuvarları ile kişiye özel sanal çevreler tasarlanarak deney ortamları oluşturulabilmektedir (Blascovich ve ark., 2002).

Aslında sanal gerçekliği deneyimleyebilmek için her zaman bir laboratuvar ortamına ihtiyacımız yoktur. Günlük yaşamımızda da sanal gerçeklikle iç içeyizdir; çünkü yanımızdan ayırmadığımız akıllı telefonlarımız fiziksel gerçekliğimizi bozan cisimlerdir. Telefonlarımızı akıllı yapan asıl şey bizimle sürekli etkileşim içerisinde olmalarıdır. Etkileşim, sanal gerçekliği algısal olarak da gerçekçi hale getirmeye katkıda bulunmaktadır (Fox, Arena ve Bailenson, 2009). Peki yanımızda taşıdığımız bu sanal çevreler bizleri nereye sürüklemektedir? Kişisel gerçekliğimiz bu sürüklenmeye ne kadar dayanabilecektir?

Günümüzde kişisel gerçekliğimizin kaynağı, fiziksel ve sanal etkenlerin karışımından oluşmaktadır. Bu karışımındaki sanallığın oranı arttıkça gerçekliğe müdahale imkanımız da aynı ölçüde artmaktadır. Müdahale edilebilir bir kişisel

gerçeklik tercih sebebi olmaya başlamıştır. Sanal gerçeklik adı verilen bu modern araflar, insanları sanal etkenlerin arasında hapsederek fiziksel etkenleri tamamen ortadan kaldırmaya başlamaktadır. Bu nedenle, sanal ve fiziksel etkenler arasındaki uçurum günbegün büyümeye devam etmektedir.

Gelecekte insanlar dış dünyanın fiziksel etkenlerini artık görmezden gelmeye başlayacaklardır. İnsanların büyük bir kısmı bilgisayar programları ile yaratılan kişisel ütopyalarını yaşamayı tercih edeceklerdir. Dijital gerçeklikler ile olamadıkları yerlerde olabilecek, yapamadıkları şeyleri yapabileceklerdir. Nitekim, "Matrix" filmi bundan yirmi yıl öncesinde bizi uyarıyordu: Sanal gerçeklik fiziksel gerçekliğin önüne geçecek.

"Hiç gerçek olduğuna inandığın bir rüya gördün mü Neo? Ya o rüyadan uyanamazsan? Düşler dünyası ile gerçek dünya arasındaki farkı nasıl anlayacaktın?" (Wachowski ve Wachowski, 1999)

Yeryüzünde şu an yedi milyardan fazla insan yaşıyor. Bütün bu kalabalığa rağmen, insan belki de hiçbir dönemde bu denli kişisel bir evrim süreci geçirmek zorunda kalmamıştı. Toplumcu evrimden kopuşumuz dünyayı nasıl bir yer haline getirecek? Kişisel evrim sürecimiz bizi gerçekten daha fazla mı özgür yapacak? Sanal gerçeklik simülasyonları ile zavallı beyinlerimiz nasıl bir sinaptik çılgınlık geçirecek? Bu küçük bireysel maceraların uzun dönemdeki nöropsikolojik sonuçları nasıl olacak?

Bütün bu soruların yanıtını bize zaman gösterecek; ama şunu görebilmek için zamana ihtiyaç yok: İnsanın ayağa kalkması ile başlayan ve çevresine hükmederek devam eden evrim sürecinin ikinci yarısının da sonuna yaklaşıyoruz. Bu bir gerçek. Kubrick'in bir dikilitaş ile dünya dışından getirerek atalarımıza armağan ettiği *bilinci*, biz de ellerimizle yarattığımız *yapay zekalara* armağan ediyoruz. İnsan, evriminin son halkası olan yapay zekalara bayrağı teslim edecek gibi görünüyor. Gelecekte sanal etkenlerle değiştirdiğimiz kişisel gerçekliğimizi, yapay zekalardan oluşan yeni bir toplumcu gerçekliğe mi teslim edeceğiz? Acaba bir gün şu soru sorulacak mı bizlere- evriminizi nasıl alırdınız?

Kaynaklar

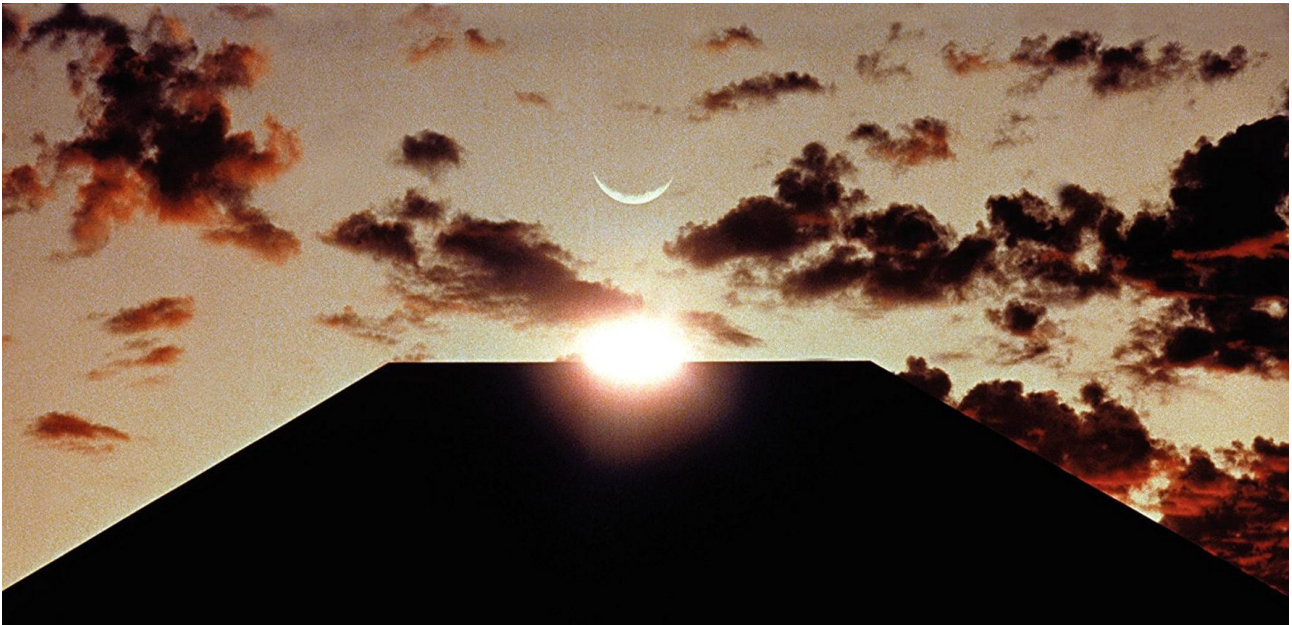
Blascovich, J., Loomis, J., Beall, A. C., Swinth, K. R., Hoyt, C. L. ve Bailenson, J. N. (2002). TARGET ARTICLE: Immersive virtual environment technology as a methodological tool for social psychology. *Psychological Inquiry*, 13(2), 103-124. doi: 10.1207/S15327965PLI1302_01

Fox, J., Arena, D. ve Bailenson, J. N. (2009). Virtual reality: A survival guide for the social scientist. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 95-113. doi: 10.1027/1864-1105.21.3.95

Kubrick, S. (Yapımcı/Yönetmen). (1968). 2001: A Space Odyssey [Film]. USA: Stanley Kubrick Productions.

Sherif, M. (1936). *The psychology of social norms*. New York: Harper and Row.

Wachowski, L. ve Wachowski, L. (Yapımcı/Yönetmen). (1999). *The Matrix* [Film]. USA: Warner Bros.



2001: A Space Odyssey (1968)
Kaynak: www.imdb.com