

KÖTÜ OLAN HERŞEY SİZİN İÇİN İYİDİR

Bu kitabın amacı, popüler kültürün son otuz yılda giderek daha kompleks bir hâl aldığı ve entellektüel sığınağına meydan okur duruma geldiği hususunda sizi ikna etmektir. Eleştirmenlerin büyük bir çoğunluğu, aptallaştırılma sürecinin dibini görmek üzere olduğumuzu söyleseler de popüler kültür her geçen yılla birlikte daha bilişselleşmektedir. Buna bir nev’i pozitif beyin yıkanması da denilebilir. Ne kadar, “seviyesiz, boş lâf kalabalığı diye aşağılansa da, bir popüler kültür bombardımanı altında yaşıyoruz ve idrak kapasitemiz, bize çaktırmadan usul usul keskinleşiyor.

Ben bu yukarı yönlü gidişata “Uykucu Eğrisi” diyorum. Televizyondaki vahşet ve seks sahnelerini izledikçe veya *Nintendo* müptelâlarının suratlarındaki ebleh ifadeyi gördükçe, o yüzeysel kaos ortamına kapılıp standartlarımızın iyiden iyiye düştüğü endişesine kapılmak yerine “Uykucu Eğrisi”ni aklınıza getirin. Gök kubbe başımızı yıkılmıyor. Aslında hava hiç bu kadar iyi olmamıştı, sadece farkı anlamak için değişik bir barometre gerekiyor.

Önsöz

UYKUCU EĞRİSİ

Her çocuğun hayal dünyasında bir takım tılsımlı, kutsal objeler bulunur. Bu zararsız görünümlü cisimler, olgunluk çağında insanların karşısına âniden çıktığında, bir yığın çocukluk anısının canlanıvermesine yol açar.

Ben dokuz yaşındayken, babamın çalıştığı hukuk bürosundan eve getirdiği, üzeri bir takım sayılarla dolu kağıtlara, o küçük kafamla esrarengiz anlamlar yüklemiştim. Bunlar ilk bakışta maaş bordrolarını anımsatsada aslında APBA (Amerikan Profosyonel Beyzbol Birliği) isimli, zarla oynanan

bir beyzbol simülasyon oyunu idi. Her oyuncunun, bir önceki sezon yer almış olduğu en az oniki müsabakadaki davranış ve hamlelerinin istatistiksel analizleri yapılmış şifreyi andıran nümerik diziler hâlinde kağıtlara dökülmüştü. Siz de attığınız zarın yönlendirmeleriyle, bir beyzbol antrenörü gibi, oyunu yönetiyordunuz. İhtimal hesapları, matematik denklemleri, şifreler, sistem analiz formülleri ile dolu bu “oyun”un dokuz yaşındaki bir çocuk için neresinin “oyun” olduğunu sorgulayabilirsiniz tabii. Hele yaşlılarım dışarda köşe kapmaca veya – aman evlerden uzak – gerçek beyzbol oynarken... Neyse, bir süre sonra ben de sıkılmaya başlamıştım zaten. Bunun bir nedeni de oyunun, bazı parametreleri hiç dikkate almayışı idi. Örneğin, oyuncu solak mı, sağ elini mi kullanır, maç deplasmanda mı, iç sahada mi vesaire... Sonunda kendi simuslasyonumu tasarlamaya başladım. Gençlikte yapılan beyzbol maçları birçoğunuza toprağın, yeni biçilen çimin, deri eldivenlerin kokusunu çağrıştırırsa da benim için istatistiksel mükemmeliyete erişme çabasından ibaretti. Biliyorum fazla “cool” değil ama böyleydi.

Bu kitap sonuç itibariyle, yatak odamda yere oturup geliştirdiğim düşünce biçiminin, günümüz kitlesel eğlence sektörünün ana öğelerinden birine dönüşmesinin hikâyesi olduğu kadar sistem analizleri, ihtimal teorileri, model çözümlemeleri ve eski moda SABİR gibi kavramların, popüler kültürün anlaşılmasındaki temel unsurlar hâline gelişinin bir anlatısıdır. Zira benim saatlece yalnız başıma odama kapanıp karmaşık simülasyon modelleri geliştirme takıntım, artık günümüz dijital oyun kullanıcılarının sıradan bir davranış biçimidir. Bu tür eğitim, okul sıralarında veya müze gezileri esnasında verilmiyor. Bunları yatak odanızdaki televizyondan ve PC ekranlarınızdan öğreniyorsunuz. Bunun adı, âtil

vaziyetteki idraksal yeteneklerinizin uyanışı ve giderek yükselen bir çizgi oluşturmasıdır, yâni “Uykucu Eğrisi” dir.

Video oyunlarının, şiddet dolu dizilerin, çocukça durum komedilerinin yoğun bir ilgi görmesi biçiminde tezahür eden bu kitlesel sapkınlıklar da uyanışın tetikleyicisi olmuştur. On yıllardan beri yaygın inanış, halk yığınlarının, en sıradan ve basit programları talep ettiği, büyük medya kuruluşlarının da onlara aynen bunu verdiği yolundaydı. Oysa bunun tam tersi gerçekleşmekte, popüler kültür, entellektüel açıdan giderek daha talepkâr olmaktadır.

“Uykucu Eğrisi”ne ilişkin iddialarımın dayandığı varsayım şudur: Kültür endüstrisinin ekonomisi ve beynimizin nörolojik iştahı diye adlandırabileceğimiz iki rakip güç birbiriyle çarpışmakta, bu da teknoloji platformunun değişmesine yol açarak popüler kültürü yeniden şekillendirmektedir. Burada kesinliklerden değil, eğilimlerden bahsediyoruz. Günümüz televizyon gösterileri ve video oyunları, ne antik Yunan sanatı ne de ileride üniversite öğrencisi olacakların üzerinde araştırma yapacakları *Chaucer* veya *Joyce* eserleridir. Ancak bunların, kendilerinden önceki oyun ve dizilerden daha karmaşık ve incelikli oldukları kesindir. “Uykucu Eğrisi”nin günümüz gençliğinin zihinsel gelişimindeki tek ve en önemli yeni güç olduğuna ve bu gücün, gençleri giderek aptallaştırmadığına, aksine bilişsel yeteneklerini geliştirdiğine inanıyorum.

Günümüz medyasında söz sahibi eleştirmenlerin büyük çoğunluğu toplumun ve özellikle gençlerin eblehleştirildiğini ve duygularının dumura uğratıldığını savunur. Pek azı için çok ilginç bir yöne gittiğine işaret eder. O yön şudur: Popüler kültür son yıllarda zihnimizin çok farklı alanlarını, çok güçlü biçimde harekete geçirecek şekilde kompleks bir hâl almaktadır. Ancak bu pozitif beyin yıkama işleminin faziletlerini farkedebilmemiz için

zihnimizin ahlâk zaptiyelerinin cenderesinden kurtulması gerekiyor. Günümüz popüler kültürü bize doğru yolu göstermiyor olabilir ama hepimizi daha zeki ve uyanık yaptığı kesin.

Birinci Bölüm

OYUNLAR

Çocukların video oyunları oynayarak zamanlarını boşa harcayacaklarına kitap okumaları gerektiğini savunan muhafazakârlardansanız bir de şöyle düşünün; yaşadığımız dünyadaki şartların, tek farkla aynısına sahip paralel bir dünya mevcut ve bu dünyanın o tek farkı, video oyunlarının kitaplardan önce keşfedilmiş olması! Yıllardan beri video oyunları ile oyalanmış çocuklarımız bir anda ortaya çıkan ve hızla yaygınlaşan “kitap” olgusuyla karşılaşılıyor. Bu durumda ebeveynler ve eğitimciler nasıl bir tepki verirdi acaba? Kitap okumak duyuları uyuşturuyor, oyunlar bütün duyuları uyanık ve hareketli tutarken kitap, beynin sadece küçük bir bölümünü meşgul ediyor, oyunlar katılımcılığı teşvik ederken kitaplar insanları yalnızlığa itiyor, sağda solda bitiveren şu kütüphaneler çok ürkütücü, gençlerimiz cıvıl cıvıl bir sosyallik içinde akranlarıyla etkileşim halinde iken birdenbire kütüphane köşelerinde içlerine kapandılar, vesaire, vesaire...

Şüphesiz belirtmem dahi gerekmiyor ama galiba belirtsem daha iyi olacak, ben bu görüşlere katılmıyorum. Ama bu görüşlerin içinde bazı doğruların da olduğunu inkâr edemeyiz.

Yaşamını kitap yazarak kazanan biri olarak, kitap okumanın iki temel ödülü olduğunu belirtmeliyim. Biri, bu yolla edinilen bilgiler, diğeri de bu bilgeleri işlemek ve depolamak için yaptığımız zihinsel jimnastik. Günümüz eğitim sistemi içinde ve istihdam piyasalarında, okuma alışkanlığına sahip

kişilere gösterilen saygı ve verilen prim de bunun cabası. Öte yandan, son zamanlarda bazı ana akım gazete ve dergilerde oyun kültürünün erdemlerine ilişkin tek tük yazılar çıktığını da farkediyorsunuz herhalde. Ne var ki bu tür yazıların dönüp dolaşıp ulaştığı sonuç, oyun oynamanın tam da bir zaman israfı olmadığı, oyun kültürü tutkunlarının, olmayanlara göre vücut koordinasyonlarının, el becerilerinin ve görsel hafızalarının daha iyi olduğunu belirtmekten ibaret. “Oyun işini ciddiye alalım” edebiyatını yapanların üzerinde durduğu bir başka olgu da tamamen finansal. Zira oyun endüstrisi şimdilerde Hollywood’a oranla daha büyük para yapıyor. Video oyunları oynamanın yukarıda sayılan yetenekleri geliştirdiğinden şüphem yok ama olay düğmeye daha hızlı basmak, el – göz koordinasyonunu geliştirmekten ibaret değil. Derinlerde başka faydalar da var. Ama her nedense oyun kültürü denince akla şiddetin, cinsel fantazilerin ve daha bir yığın rezilliğin getirilmeye çalışıldığı bir tartışma ortamı içindeyiz. Hiç kimse bu sanal âlemlerde vakit geçirmenin gerçekten ne anlama geldiğini doğru dürüst irdeleniyor. Video oyunlarına iyice tutkun olanlarla, bu oyunlar hakkındaki bilgisi, şundan bundan duyduklarından ibaret olanlar arasındaki deneyimsel uçurum o kadar derin ki endişelenmemek mümkün değil. Çünkü bu uçurum oyunların gerçek anlamını kavramayı güçleştiriyor. Seyyahların tarifinden yola çıkarak gergedan resmi çizmek gibi bir şey bu! Sahi ne menem bir şey şu gergedan? Günümüz video oyunlarını oynama deneyimi için söylenecek ilk ve son söz, basında hiç bu yönüyle tanıtılmamış olmasına karşın, bunların acımasızca, bazen çıldırtıcısına zor olduğudur.

* * *

Oyun olayının içinde küçük, kirliliği sorgulaması var, şu: Acaba bu oyunların başında, eğlenmek bir yana, kızgınlık, çaresizlik ve yönünüzü

tamamen yitirmişlik duygusu içinde acaba kaç saatinizi harcıyorsunuz? Eğer bu manyakça bir kaçma hâli ise, şüphesiz ki çok mazoşistik bir tarafı var. İnsan zamanının %90'nı sinir olarak geçirdiği bir âleme neden kaçınsın ki? Sıradan bir emekçi olup da son derece yorucu bir günün sonunda eve gelip saatlerce *Ultima*, *Ever Quest* benzeri oyunlar oynamak, oyunun her aşamasında, bir sonraki aşamaya geçiş için yapılması gerekeni düşünerek ölesiye kafa patlatmak ne tür bir eğlence anlayışıdır? Modern oyunların, insanların idrak yeteneklerini nasıl zorladığını anlamak için, bu oyunlarda başarılı olmayı öğreten kılavuz kitap, broşür ve sair ıvır zıvırı piyasaya süren sektörün büyüklüğüne bakmak bile yeterli. Bir keresinde ben de telefonun başına geçip, oynadığım oyundaki hedefe ulaşmak için hangi manivelayı kaç derece kıvırmam gerektiği, hangi mantarları mideye indirip hangilerinden uzak durmam gerektiği konusunda saatlerce bilgi almıştım. Ben ve benim gibilerin telefon şirketlerine kazandırdıklarını düşünebiliyor musunuz? Bir başına *Grand Theft Auto* (Büyük Oto Hırsızlığı) oyununun kılavuz kitabı bile 1,6 milyon nüsha satmış.

İnsanlar, sinemaya, tiyatroya giderken gösteriyi daha iyi anlayabilmek adına bir broşür alabilir ama bu gerçek bir *ihtiyaç* değildir. Film boyunca gelişmelerin hangi yöne gittiğini kavrayabilmek amacıyla kaç kişinin el feneriyle broşür incelediğini gördünüz? Ama oyunlar için bu kılavuzlar şart. Eski nesil oyunlar, söz gelimi *PacMan* için bir iki sayfalık bir izahat yeterliydi, böyle bir kitapçık gerekmiyordu ama oyunlar gelişip karmaşıklaştıkça işler kılavuzsuz yürütülememeye başladı. Öyle ki, yemek sırasında bile bir sonraki zebaniyi hangi taktikleri kullanarak zımbalamanız gerektiğini düşünür oldunuz. Söyler misiniz bana, bunun neresi eğlence?

* * *

Peki bu işkenceyi ifade eden sözcük neden “Oyun”? Oyundaki bir sonra gelen aşamaya yükselebilmek için beynimizin gösterdiği bu hoşgörünün sebebi ne? Normal şartlar altında sınıftaki bir çocuğu beş dakika içinde uyku moduna geçirecek sıkıcılıktaki bir ders, neden oyun formatında verildiğinde kişiyi uyanık tutuyor? Kimileri bunu cezbedici görsel efektlere, kimileri seks ve şiddet ögesine bağlıyor. Ne var ki tüm zamanların en çok satan oyunlarının içeriğinde ne şiddet var ne de seks. Kimilerine göre ise insanı tetikte tutan oyunun aktif katılımcısı olunma hâli. İyi de, eğer öyle ise televizyon denilen ve pasifliğin şahikası olan şu alet, çocuklara neden itici gelmiyor?

Bunu anlamak için oyun kültürüne bir de sinirbilimci gözlüğü ile bakmak gerek. Oyunların nasıl olup da gençlere birşeyler öğrenmekte olduklarını çaktırmadan birşeyler öğrettiğine yönelik çalışmalar pek az. Ama kuvvetle inanılan görüş şu: Oyunlar beyinde doğal olarak bulunan ödüllendirme devrelerini harekete geçirmek suretiyle kişileri kendine bağlıyor. Uyuşturucu bağımlılığında oynadığı mühim rol nedeniyle bilim adamları beyindeki bu ödüllendirme mekanizması üzerine çok ciddi araştırmalar yapmışlardır. Buna göre beynin sürekli olarak bir ödülün peşinde oluşu ve ödülün kişiye verdiği zevk arasında kesin bir bağ bulunuyor. Vücudun doğal ağrı kesicileri olan opioid’ler, düpedüz beynin keyif verme maddesidir. Öte yandan dopaminler, ödül düzenini tetikler. Bir nev’i muhasebeci gibidirler, beklenen ödülün hesabını tutarlar. Bu ödül zamanında gelmezse, dopamin seviyesi düşer ve alarm zilleri çalmaya başlar. Düşkırıklığı, kişiyi ödül arayışı içinde yeni yollar aramaya, yeni keşifler yapmaya iter. Sistem insana âdeta şunu demektedir: “Sana vaad edilen ödülü bulamadın galiba. İyi bak, oralarda bir yerlerde olmalı, kendini

biraz daha zorla, belki şansın bu kez yaver gider”. Gerçek hayatta sayısız ödül bulunur, çeşitli türden bir yığın bağımlılığın varlığı da bu yüzdendir.

Evet sayılamayacak kadar çok ödül vardır ama bunlara ne zaman ulaşabileceğiniz size açıkça anlatılmamıştır. İşinizde terfi etmek hiç de fena olmaz ama buna daha çok vakit vardır siz şimdi önünüzdeki yazıyı bitirip bir an önce postaya vermeye bakmalısınızdır...

Reel dünyanın ödülleri sislerin ardında bir yerlerde gizlidir. Oysa oyun dünyasının her yanı ödül kaynar. Ve bunlara ulaşmanın yolu son derece belirgindir, oyuncuları cezbeden de budur. Gerçek yaşamdaki ödülardan sadece (şu ana ikili bağımlılık yaratma açısından) oyun tutkusunun önüne geçer; yemek yemek ve aşk yapmak! Bilmem konunun önemini anlatabildim mi?

Gelişmiş video oyunlarının döngüsü şöyle işler: Hedef Belirleme – Risk Analizi – Karar – Hamle – Başarı – *Ödül* – Bir Sonraki Hedef – Yeni Risklerin Analizi – Farklı Karar - Değişik Hamle – Başarı veya Başarısızlık – Alternatif Deneyler – Hamle – Başarı - *Daha Büyük Ödül*.

Sürekli olarak bir sonraki merhaleyi merak etme, onu keşfetme hırısı ve sonundaki ödülü elde etme güdüsü olmasaydı oyuncular dikkatlerini bu kadar uzun süreler boyunca teksif edemezlerdi.

Oyunların bu özelliklerine karşın, sinemada veya televizyonda hatta müzikte keşif ve ödül olgusu yoktur. En azından, video oyunlarında olduğu ölçüde abartılı, renkli, cıvıl cıvıl güzellikler dolu bir paket içinde sunulmazlar. Haklı olarak sorabilirsiniz, “Sen bize bu oyunların kokainin dijital bir versiyonu olduğunu mu söylemeye çalışıyorsun” diye. Doğrudur, dopamin sistemine yaptığı etkiler açısından kokainin beyin üzerinde güçlü bir etkisi vardır ama bu kokainin *iyi* birşey olduğu anlamına gelmez. Şu

halde, söz konusu oyunlar bize ne tür bir artı değer kazandırıyor? Bu artı değer yoksa, “Uykucu Eğrisi”nin de bir anlamı kalmıyor.

Oyun sırasında ne düşündüğümüz değil *nasıl* düşündüğümüz önemlidir. Oyunlar sizi kitaplarda, filmlerde, müzikte hiç olmadığı kadar *seçmeye, öncelikleri belirlemeye, ve karar vermeye zorlar*. Hem de başka hiç bir popüler kültür biçiminin beceremediği kadar güçlü bir biçimde. Bu kararların bizatihi kendilerinin beynin çalışmasına yönelik iki yan etkisi vardır ki ben bunlardan birini “Sondalamak”, diğerini “Teleskoplamak” olarak adlandırıyorum.

* * *

Oyun oynamayan kesim, olayı bir “el-göz koordinasyonu” klişesine indirger. Düğmeye kim daha hızlı basar, kim tetiği daha hızlı çekerse kazanan odur anlamında. Oysa gelişmiş video oyunlarında başarının sırrı, kumanda kolunu hangi hızda hareket ettirdiğinizle değil, oyunun şifrelerini nasıl çözdüğünüzle ilgilidir.

Satranç oyununa otururken “Bu oyunun kuralları nedir?” diye sormazsınız, herhangi bir belirsizlik yoktur, monotonluk hâkimdir. Sorsanız, sorsanız “Nasıl bir strateji geliştirsem de şu kuralları kendi lehime işleyecek biçime dönüştürsem?” diye sorarsınız. Oysa video oyunlarında başlangıçta size bir kaç temel kural söylenir, gerisini siz sanal dünyayı keşfettikçe oluşturursunuz. “Şimdi ne yapmam gerekiyor?” sorusuna diğer oyuncuların alacağı cevap “Ne yapman gerektiğini çözen gerekiyor” olacaktır. Deneyerek, yanılarak, sistemin açıklarını yakalamaya çalışarak, derinlemesine *sondajlayarak*, iç içe geçmiş mercekleri tek tek açıp sonraki sahnenin ne olabileceğini *teleskoplayarak*...

Anlatının sizi iki bölüm sonra nereye götüreceğini fazla sorgulamadan bir kitabı okumaktan zevk alabilirsiniz ama oyun dünyasında, şimdiki

zamanı irdelediğiniz kadar uzun vadeli öngörülerde bulunmaya da odaklanmalısınızdır.

TELEVİZYON

Eski nesil diziler lineer bir yapıya sahipti. Dizi suç mahallinde başlar, tahkikat tek çizgi üzerinde, sır çözülmüceye kadar ilerler ve sır çözülmüce macera biterdi. Çünkü TV yöneticileri, izleyicilerin kafasının bundan fazlasına basmayacağına inanırlardı. Yıllar geçtikçe, tek çizgi üzerinde gelişen diziler, daha fazla entrikanın iç içe geçtiği, karmaşık bir biçime büründü. Seksenlerde *Hill Street* dizisinin tanıtım bölümünü izleyen seyirciler, içinde iç içe geçmiş üç kumpasın bulunduğu gerekçesiyle diziyi fazla karmaşık bulmuş, protesto etmişlerdi. TV tarihini en iddialı yapımlarından olan *The Sopranos*, birbirine dolanmış oniki farklı entrikadan oluşan bir olaylar örgüsüdür. Buna rağmen seyirci hâlimden memnun. Neden? Çünkü geçen yıllar içinde beyinleri bu karmaşıklığı çözecek şekilde eğitildi. Ekranda şöyle bir sahne gözünüzün önüne getirin: Dışarıda fırtınaların patladığı buz gibi bir kış gecesinde, genç kızımız komşunun evine bebek bakmaya gitmiş. Evde yalnız başına. Birden pencereden uğursuz bir gölgenin geçtiğini görüyor. Hayra alâmet bu durumla karşı karşıya olmadığımızı anlarız değil mi? Ne olup bittiğini anlamak için kızımız kapıyı aralayıp dışarı baktığında, insanın tüylerini diken diken bir müziğin çalınmasına, hele hele, kız geri döndüğünde kapıyı kilitlemediğine dikkat çekmek için topuzun üzerine kırmızı oklar yandırıp söndürmenin çok şükür ki gereği yok artık

Hastane dizilerinde, doktorlar arasında geçen meslekî diyalogları çözmek için TV karşısında, elimizde kos koca tıp sözlükleri ile oturmuyoruz. Satır aralarını kendi bilgilerimizle dolduruyor ve hastanın

ciddi bir sađlık sorunuyla bođuđuđunu algılıyoruz. Çünkü yıllardır izlediđimiz diziler sayesinde tüm bu bilgiler usul usul zihnimize kazıldı. İşte size “Uykucu Eğrisi”.

* * *

Televizyon yapımları, “Uykucu Eğrisi”nin en çarpıcı örneđidir. *Sienfield* ve *The Sopranos* gibi yakın geçmişte popüler olmuş eserlere bir bakın, bunları daha önceki komedilerle karşılaştırın. Ardından bu çağdaş güldürülerdeki espirileri anlamak için, oyunun bizatihi kendi kurgusunda verilen bilgilerden ne kadar daha fazlasını, dış dünyadan edinilmiş bilgilerle tamamlamamız gerektiđini bir düşünün. Oyun yöneticileri, izleyici hayâl gücünü zorlasın diye bu bilgileri kasten oyun içinde vermezler, çünkü yanıp sönen kırmızı oklara artık ihtiyaç kalmadığını bilirler. Espiri, oyun içinde verilmeyen bir bilgi ile ilintiliyse ve izliyici buna rağmen işin ruhunu algılayıp gülebiliyorsa gösteriyi daha çok beğeniyor. Bir zamanların komedi yapımlarında “Otuz saniye kuralı” işlerdi. Can alıcı cümleye gelesiyeye kadar yapılan hazırlık diyalogları ile esas espirinin patlatıldıđı süre otuz saniyeyi aşmaz, sonra herşey yeniden başlardı. Şimdi, *Sienfield* benzeri dizilerde ana espiri bombasını içeren sahneye ulaşılmaması bazen beş epizodu buluyor. Aynı dizinin 1997 yılında yayınlanan bir bölümü daha radikal bir yöntem seçti. Bu bölümde ana espiri önden patlatılıyor, ona giden hazırlık cümleleri arkadan geliyordu. *The Betrayal* (İhanet) çağdaş televizyonculuğun tüm karmaşıklığını otuz dakikalık bir durum komedisine sığdırmak suretiyle bir dönüm noktası oluşturmuştu. 1960’larda tüm bu karmaşıklığı çözmeye zahmetine girecek yapıdaki bir seyirci topluluđu, Greenwich Village’deki küçük bir tiyatroyu *belki* doldurabilirdi. O da eđer hakkında, *Times*’da olumlu bir eleştiri yayınlanmışsa. Şimdilerde, NBC böyle çarpık ve absürd anlatı tarzına sahip oyunları prime-time’a koyuyor ve 15 Milyon seyirci

ekebiliyor. Ne yazık ki TV yneticileri son bir iki yıldan beri dikkatlerini, oęu zaman istismar edilen bařka bir tarz reyting řampiyonluęuna yoneltmiř bulunmakta: Reality Show'ları.

* * *

Eski dizlileri nostaljik bir hasret ile ananlardan bile olsanız “*The Sopranos*” ve “*Love Boat*” (Ařk Gemisi) dizilerini zihninizde řyle bir mukayese ettikten sonra teslim edersiniz ki kalite skalasının en dibindeki beř para etmez alıřmalar bile zaman ierisinde geliřme gstermiřtir. Bu da “Uykucu Eęrisi”nin nemli bir kanıtını daha oluřturur. İnsanların biliřsel kapasiteleri ykselmiř ve basit řeyler onları tatmin etmez olmuřtur. Reality Show tarzının ykseliřine bir bakalım; genel kanı odur ki, bu tarz programlarda insanlar oturdukları yerden, yapıda yer alan řahsiyetlerin madara oluřlarına bakıp eęlenirler. Hlbuki, *Survivor* ve *The Apprentice* (ırac) gibi ok bařarılı olmuř reality programları kanıtlamıřtır ki seyirciyi esas cezbeden řey, sahnelenen gsterinin kompleks kurgusu, insanlar arasındaki iliřkiler, sosyal evre ile etkileřim gibi ok daha sofistike faktrlerdir. Bu programlar ile video oyunları arasında byk benzerlikler bulunur. rneęin, sahnelenen gsterinin hedefi bařlangıta kabaca bellidir ama bir ok kuralı oyun ilerledike oyuncu kendi geliřtirir, kurallar deęiřip durur. İřin cezbedici yanı da bu belirsizliktir. Bir bařka ortak zellik, katılımcıların sistemin aıklarını yakalayıp bunları kendilerine bir avantaj hline getirmek adına sarfettikleri zihinsel abanın yoęunluęudur. Video oyunlarında binbir trl melanet ile bař edebilme mcadelesi yapılıyor ama bu aba, ne kadar reel hayat benzeri bir 3D ortamında olsa da gerek deęil. Oysa reality programlarında olayın tarafları, etiyle kemięiyle gerek insanlardır ve izleyici kendini sahnelenen sosyal satrancın bir oyuncusu gibi hisseder. *Survivor* ve *The Apprentice* gibi gsterilerde bařarılı olmanız iin,

sıradan bilgiler üzerine uzman olmak yetmez, sosyal zekâ gerekir. Eleştirmenler, televizyonun insanların duygusal zekâlarını ölçmek için ideal bir alet olduğu gerçeğini nedense hep göz ardı ederler. Bu ihmalin nedeni *akıl* ve *duygu* arasındaki geleneksel rekabettir. Örneğin akıl, kamu politikaları konusundaki bir tartışma üzerinde fikir yürütmektir, duygu ise Brezilya dizilerinin ilgi alanına girer! Oysa, sayısız bilimsel araştırma kanıtlamıştır ki duygusal zekâ sahibi olmak, ileri derecede bilgili olmayı gerektirir, iş, siyaset ve hukuk alanında başarılı olmak için anahtar rol oynar. Herhangi bir şahsın duygusal zekâsı hakkında bir fikir sahibi olmak istediğiniz halde onunla bire bir müzakere etme şansına sahip değilseniz, en iyi alternatifiniz o kişiyi televizyonda izlemektir. Reality programlarının yapımcıları bu gerçeği kavramış ve bu sayede bambaşka bir tarz yaratmışlardır.

Neil Postman, 1985 yılında çok yankı getiren “*Amusing Ourselves to Death*” (Kendimizi Ölesiye Eğlendirmek) adlı kitabında şöyle hicveder olayı: Televizyon kozmetik biçimsellik, yüzeysellik ve biteviye Nixon – Kennedy tartışmalarının görüntülendiği bir ortamdan ibarettir. Bu ortamda kimin makyajı iyiye o kazanır. Her ne kadar Anayasamızda belirtilmiyorsa da, bundan böyle yüksek siyasî mevkilere keller ve şişkolar asla gelemeyecekler.

Postman fazla haksız sayılmaz zira, oy vereceğimiz kişilerin fiziksel özelliklerini göstermesi bakımından hiç bir iletişim aracı televizyonla rekabet edemez. Ama televizyon bundan daha derinlere de ışık tutar. Örneğin, seçeceğimiz kişinin duygusal iletişim yetenekleri, vücut dili, insanlarla bağ kurma, rakiplerinin kurnazlıklarını alt etme, itham etme, teselli etme gibi kabiliyetlerini global bir ortam hâline gelmiş oturma odalarımızın rahat koltuklarından tahlil edebilirsiniz. “Düşünce Okuma”, bir

ülkeyi yönetmek için gerekli olan yeteneklerin en önemlilerinden biridir. Çünkü “İkna Etme” sanatının ana unsurunu oluşturur. Ve siz, adayınızın bu özelliklerini televizyon sayesinde tartarsınız. Gelelim Nixon – Kennedy tartışmasına ki bu âlemde *şekil* unsurunun, *içerik* unsuruna karşı büyük zaferi olarak algılanır, izleyiciler Nixon’un hâl ve tavrından dalavereci bir tip olduğu yargısına vardılar. Tartışmayı, duygusal tepkilerin gözlenip değerlendirme imkânı tanımayan gazete ve dergi gibi iletişim araçlarından takip edenler, Nixon’un bu yönünü hakkıyla yakalayamadılar. Sonuçta gerçekten güvenilmez bir üç kağıtçı olduğu ortaya çıkan Nixon’u bir Başkan olarak görmek istemediklerini belirten duygusal zekâ sahibi TV izleyicileri, görünüşün pek de aldatıcı olmadığını kanıtlamış oldular.

Günümüzün reality showları ve dizileri yanında, geçmişin yapımları çok çocukça kalır. Eğer çağdaş dizilerden biri olan *24*’ü izlemiş ve buradaki entrikaları, insan ilişkilerini, sosyal katmanlar arasındaki münasebetleri zihninizde özümsemiş iseniz, nostalji yapmak adına bundan sonra izleyeceğiniz bir *Dallas* dizisinin tek düzeliği muhtemelen sizi sıkıntıdan patlatacaktır. Evet, *24* intikam cinayetleri ve terörist saldırı sahneleriyle doludur ama dizinin ana mesajı yanında size çaktırmadan bambaşka bir yan öğretti şırınga edilir: Çok katmanlı ilişkiler.

İNTERNET

“24” dizisini izlerken anlatının sosyal boyutlarını çözümlenmekte sıkıntıya düşerseniz başvurabileceğiniz bir kaynak var: İnternet. Burada bir yığın izleme kılavuzu bulabilirsiniz. Bir keresinde, Yahoo! sitelerinde dizinin önceki gece gösterilen bölümü üzerine tam 40.000 izleyici yorumu yapılmıştı. *Dallas* dizisinin böyle bir kaynağı yoktu, buna ihtiyaç da yoktu herhalde, gösterinin ardından fazla bir yorum da yapılmıyordu.

Televizyon ve sinema birbirlerine oldukça yakın dönemlerde izleyicilerle buluştu ama seyredilmeleri asla bir e-posta trafiğini yönetmek veya web’de dolaşmak kadar eğitim gerektirmiyordu. Yumuşak bir divana uzanıp film seyretmek bir şey, bir sürü alet edavat yardımıyla yepyeni bir iletişim biçimine adapte olabilmek başka bir şeydi. İnternetin yükselişi, beynimizi, birbiriyle ilintili şu üç temel konuda hareketlendirdi: katılımcılık, yani arayüzleri öğrenme zorunluluğu ve yeni sosyal etkileşim kanalları yaratmak. İnternette, e-posta yazışmalarının ve hiperlink tıklamalarının ana uygulamalar olacağı tahmin edilebiliyordu ama bloglar marifetiyle milyonlarca insanın günlüklerini sanal âleme taşıyacağı ve iç dünyalarını başka milyonların gözleri önüne serebileceği öngörülememiştii. Kabul edelim ki söz konusu kişisel yayımcıların, yâni blogcuların çoğunluğunu gençler oluşturmakta ama otuz yıl önce o çocukların roman yazmaya girişecekleri veya sonat besteleme çabaları içinde olacakları düşünülebilir miydi? Bu gençlerin, beyinlerini çalıştırarak kendi hayatlarından Brezilya dizileri yaratmaları, miskin miskin televizyon önünde pinekleyip başkalarının dramlarını izlemelerinden daha iyi değil mi?

Ortalama bir Amerika’lının hayatından kopardığı saatler itibariyle televiyonun şampiyonluğu tartışılmaz ama bu liderliğin daha uzun süre devam edemeyeceği kesin. İnternet en büyük başvuru kaynağı olmuştur. *Google* ise kültürümüzü keşfetmenin ana yolu...

İnternetin yükselişi, video oyunlarında olduğu gibi kişileri karşılaştıkları zorlukların üstesinden gelebilmek için çaba sarfetmeye itmektedir. Yani platformlar aranıp bulunmakta, yeni yazılım ve donanımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Karşılaştığımız sorunu çözmeden önce ise yeni donanımımızın nasıl çalıştığını anlamamız gerekiyor. Evet, bunlar gayret gerektiriyor ama beynimizin kasları da bu sayede çalışıyor. Sizden

kilometrelerce uzak bir kiři ile eř zamanlı olarak konuřabilmenizi saęlayan teknolojik bir donanım olan telefonu kullanmayı öğrendiniz, bilgisayar kullanımını da öğreneceksiniz.ama beyninizin kasları biraz (!) daha fazla yorulacak.

Kendi deneyimlerimden örnek vereyim: Yapmak istedięiniz bir iři geręekleřtirebilmek için sanal alemde yığınla uygulama mevcut. Bunları bilgisayarınıza indirip sayelerinde yapabileceğinizi araştırma adına ekran başında geçirdięiniz vakit öyle eğlenceli geçiyor ki bazen bunları neden indirdięinizi unutabiliyorsunuz. Derinlemesine araştırma, zihinsel aktivitelerin en önemlilerinden biridir, eğlencesi de cabası.

Bir de sosyal iliřki meselesi var. İnternete řüpheyle bakan bir kesim, web'in insanlıęa sonsuz bir bilgi hazinesi sunduęunu inkâr etmemekle birlikte bunun bedelinin ağır bir izolasyon ve ekran mahkûmiyeti olacaęını iddia etmiřti. İnternet vasıtasıyla oluřan tanışmaların müthiř artışına bakacak olursak, bu konuda fazla bir endiře duymamıza gerek olmadıęını anlarız.

“Öyle cihazlar olsa ki, beynimize takıversek, hafızamız ve bilgi haznemiz alabildięine genişlese” diye özetleyebileceğimiz hayaller, *Google* benzeri uygulamalar sayesinde geręeğe dönüřtü. Sosyal aę siteleri ise birbirlerine tamamen yabancı olanları buluřturdu, deneyimler, bilgiler, duygular paylařıldı. İnternet, bizi odalarımıza kilitleyen televizyon kültürünü tersine çevirmeye bařladı. Yarım yüzyıllık bir izolasyondan sonra iliřki kurmanın yeni yollarını keřfetmeye bařladık.

SİNEMA FİLMLERİ

Sinema filmlerinin de, özellikle görsel ve teknolojik alanda büyük bir deęişim geçirdięi söylenebilir. İzleyici ile yapımcıların aktif bir etkileşim içinde oldukları çağdař TV yapımlarında olduęu kadar deęilse de, büyük

gişe hasılatı yapan sinema yapıtlarında “Uykucu Eğrisi”nin belirtilerini görüyoruz. *Lord of the Rings* (Yüzüklerin Efendisi) ve *Star Wars* (Yıldız Savaşları) üçlemelerini ele alalım. Bu yapıtlardaki kahramanların sayısını, bu karakterlerin, hikâyenin oluşumuna yaptıkları katkıları anımsadığımızda, *Lord of the Rings*’in ne kadar daha kompleks ve izleyicinin zihinsel yeteneklerini zorlayıcı mahiyette olduğunu anlarız. “Uykucu Eğrisi” özellikle çocuk filmleri sektöründe çok daha belirgin hâle geliyor. *Marry Poppins*, *Bambi*, *The Lion King* (Aslan Kral), gibi yapımlarla, *Shrek*, *Finding Nemo* gibi modern yapımları bir mukayese edin. Yapımcıların eserlerine yerleştirdikleri bilgi katmanları, çok daha girift ilişkiler, diyaloglar, müthiş bir görsel cazibe, âdeta hibrid bir yapı oluşturuyor; çocuklar filmleri büyümüşçesine takip ediyor, büyükler de bunları sıkılmadan izleyebiliyor.

Hasılat skalasının ortalarında yer alan ve büyüklere yönelik filmler kategorisinde bulunan bir tür var ki, bu alanda gerçek bir patlama yaşanmakta. *Being John Malkovich*, *Pulp Fiction*, *Matrix* türü yapımlar, özellikle kafa karıştırmaya yöneliktir. İzlenmesi yoğun biçimde odaklanmayı gerektirir. Kesişen entrikaları, sebep – sonuç ilişkisini, gerçeklik – kurmacılık arasındaki çizgiyi kasten flulaştıran kurguları yüzünden bunları anlamak için, zihinsel kapasitemizi ciddi biçimde zorlamamız gerekiyor.

Ama tüm bunlar, sinema filmleri dünyasının “Uykucu Eğrisi”nin yatay bir çizgi izlemesini engelliyemiyor nedense. Bunun iki sebebi var bence. Birincisi, sinema filmlerin en çok iki üç saat içinde anlatılıp bitirilmesi gerekliliği. Oysa televizyon dizilerindeki gizemin çözülmesi için bir çok bölümün sezonlar boyu izlenmesi gerekiyor.

Ortalama bir video oyunundaki karmaşıklığı aydınlatmanın ve hedefe ulaşmanın kırk saati bulduğu oluyor. Bu anlamda iki saatlik bir sıradan bir

Hollywood filmi, uzun erimli bir televizyon dizisinin tanıtım fragmanına veya video oyunlarının alıştırma seanslarına tekabül etmekten öteye geçemiyor. *Lord of the Rings* üçlemesinin kesintisiz bir DVD versiyonunu seyretmeye kalksanız, on saatinizi bu işe ayırmanız gerekir. “Uykucu Eğrisi”nin en önemli unsuru aynı zamanda en basit olanıdır: Zaman.

* * *

“Uykucu Eğrisi” teorisi, günümüz kitlesel kültür ürünlerinin estetik ve entellektüel açıdan yüksek sanat ürünlerinden hiç de aşağı kalmadığını ispat etmenin peşinde değil. Sadece, işlerin iyice ucuzladığı, kalitenin dibe vurmak üzere olduğu biçimindeki yaygın kanaatin doğru olmadığını söylemeye çalışıyor.

Kitlelerin seviyesiz eğlence biçimlerine karşı gösterdiği yoğun ilgi, sosyolojik bir sabit veri olarak kabul edilmemeli belki de. Televizyon ekosisteminin, bir miktar uyduruk yapımlar, bir miktar klâsikler ve büyük bir çoğunlukla da orta hâlli yapımlardan oluştuğunu düşünürsek, palavra yapımların giderek zihinsel yetenekleri daha zorlayıcı bir biçime bürünmesini iyi bir işaret olarak algılamalıyız. Eleştirmenler, eski yıllarda *Charles Dickens*'in eserleri gibi girift dokulu, sanatsal değeri tartışılmaz romanların, o günlerin en çok satanlar listelerinin başında gelmesini örnek göstererek, günümüzde *The Apprentice* gibi yapımları nasıl kabullenip izleyebildiğimizi sorguluyorlar. Sanırım “kitlesel başarı” kavramı *Dickens*'li günlerden bu yana epey değişti. Britanya nüfusunun yaklaşık 20 Milyon olduğu dönemlerde, *Dickens*'in kitapları 50.000 civarında satılıyordu. Bu demektir ki, *Dickens* günümüzün 280 Milyonluk Amerika'sında yaşıyor olsaydı yaklaşık 800.000 kitap satabilecekti. Oysa, *24*, *The Sopranos* gibi yaratıcı yapımlar, yaklaşık 10 – 15 Milyon seyirciyi ekrana bağlıyor, yâni bunlar *Dickens*'den yaklaşık yirmi kere daha “kitlesel”. Üstelik *Dickens*'in

sanatsal dikkatleri dağıtacak, televizyon, radyo, sinema gibi rakipleri de yoktu. Demem o ki, günümüz standartları ölçü alındığında *Dickens*'in okur kitlesi “elit” tabaka idi.

Dickens, günümüz standartlarına göre pek de kitlesel bir yazar değildi ama gerçek bir kitlesel kültür başarısı öyküsü görmek istiyorsanız fazla uzağa bakmanız gerekmiyor; video oyunları. Bunlar hakkında en sık yapılan eleştiri içerdikleri aşırı şiddet unsurudur. Oysa insanların günler öncesinden almak için kuyruğa girdikleri oyunlar bu türden olanlar değildir. En popüler oyunlar, beyin kaslarını en fazla yoran oyunlardır ve oyunların yeni versiyonları giderek zorlaşmaktadır.

“Uykucu Eğrisi” konusunda sözün özü şu: Oyunlar dünyayı sondalayıp teleskoplamamıza, televizyon yapımları hayâl gücümüzü ve duygusal zekâmızı işletmemize, yazılımlar odaklanma yeteneğimizin artmasına yardım ediyor. Peki, madem kitlesel medya beyin kaslarımızın bu denli fazla çalışmasına yol açıyor, ortada, anlama, öğrenme, empati kurma gibi bilişsel yeteneklerimizin arttığına ilişkin herhangi bir deneysel veri mevcut mu? Cevap tek kelime: Evet.

* * *

İKİNCİ BÖLÜM

Yetmişli yılların sonlarında, Amerika’lı bir filozof ve insan hakları eylemcisi olan *James Flynn* IQ ölçümlerinin tarihî gelişimi üzerine bir araştırmaya girişti. Amacı, *Arthur Jensen* tarafından geliştirilen ve siyahla beyaz ırk arasında, beyazlar lehine ciddi bir IQ farkı olduğu tezini çürütmek, ırka dayalı olduğu sanılan farkın biyolojik olmayıp tarihsel faktörlere bağlı olduğunu kanıtlamaktı. Askeri kayıtların da incelendiği bu araştırmalar

sırasında, Afrika kökenli Amerika'luların IQ derecelerinin son elli yılda olağanüstü biçimde arttığı görüldü bu da, kendilerine verilen eğitim olanakları fazlalaştıkça IQ derecelerinin yükseldiğini ispat ediyordu. Ancak bu arada şaşırtıcı bir sonuç daha ortaya çıktı; yalnız siyah ırkın değil, sınıf, renk veya eğitim seviyesine bağlı olmaksızın tüm Amerika'luların IQ seviyesi dramatik biçimde yükselişeydi. Son 46 yılda tam 13,8 puan!

Zekânın muhtelif formları vardır ve geleneksel IQ testleri bunların hepsini kapsamaz. Örneğin duygusal zekâ tamamen ölçüm dışıdır. Dolayısıyla, insanların IQ testleri arasındaki farklılıklar büyük ölçüde çevresel faktörlerden etkilenir. İşte bu nedenle de IQ derecelerinin, bırakınız farklı etnik grupların zekâlarının birbiriyle karşılaştırılmasını, üniversite sınavına giren öğrencilerin arasındaki farkın belirlenmesi bakımından bile fazla bir anlam ifade ettiği söylenemez. Madem öyle, IQ derecelerini neden “Uykucu Eğrisi” teorisi ile ilişkilendiriyorum? Çünkü nesiller arasındaki farklılıklar, aynı neslin kendi içindeki farklılıklara benzemiyor. Gen havuzu, bir nesil içinde değişmedi. Şu hâlde IQ testlerinin sınıdığı problem çözme, soyut akıl yürütme, şekil/düzen tanımlama, üç boyutlu mantık gibi alanlardaki yükselişinin başka çevresel nedenleri olmalı. IQ yükselişinin kesin nedenleri üzerindeki tartışmalar sürse de, yükselişin bir vakıa olduğu bilim insanları tarafından tartışmasız kabul ediliyor. Bu konuda bir örnek vereyim: 1920'lerin Amerika'sında, IQ seviyesi üst % 10'un içinde bulunan bir kişinin zaman makinasına konularak günümüze ışınlanması mümkün olsaydı, o kişinin günümüz IQ skalsındaki yeri, alt 1/3'ün içinde bir yerlerde olurdu. IQ yükselişi, boy ve bedensel yapı ile ilgili olarak söylendiği şekliyle, beslenme şartlarına bağlanamaz. İkinci dünya savaşını takip eden on yıllarda, Avrupa ve Amerika'da çocuk beslenme şartları belli bir standarda kavuşmuş bunun sonucu olarak da vücut gelişimi bir çizgide

dengelenmişti. IQ konusunda öyle olmadı, dereceler büyük bir hızla yükselmeye devam etti. Daha iyi beslenme şartları bizi daha zeki yapıyor olsaydı, boyumuzun da uzamaya devam etmesi gerekirdi. Aynı mantıkla, matematik, tarih gibi okul öğretisi alanlarındaki başarının da yükselmesi gerekirdi ki durum öyle değil. Ama bir gerçek var ki o da problem çözme alanında zekâmız giderek keskinleşiyor.

Bilişsel yeteneklerimizin artmasında eğitim şartlarının düzelmesi pay sahibi değilse, nedir bu iyileşmenin sebebi? Daha akıllı ve uyanık oluşumuzun nedeni midevî beslenme tarzımızın değişmesi değil zihinsel beslenme tarzımızın değişmesidir. Bundan 100 yıl önceki çocukların oyuncaklarına, ders dışı zamanlarını nasıl değerlendirdiklerine bakın, bir de bugünkilerin. Kişiyi çevreleyen dünyanın ne kadar girift olduğu, o kişinin beklenti ve dürtü özellikleri ile ilgilidir. Dürtüler ne kadar çeşitliyse, o kadar fazla şart irdelenir, ona göre kararlar alınır. Her aşamada yeni bir karar alınmasını gerektiren video oyunları, sair interaktif ortamlar, televizyon ve sinema yapımlarında gördüğümüz anlatıların karmaşıklığı, problem çözme yeteneklerimizi artırıyor.

Kentsel ortam, her bakımdan kırsal ortama göre daha karmaşıktır. Dolayısıyla, sanayileşme dönemindeki kente doğru göçler *Flynn* teorisini güçlendirmiştir. Ancak göçlerin çoğu II. Dünya savaşı öncesi yaşanmış ve tamamlanmıştır. Hâlbuki, IQ değerlerindeki müthiş tırmanış şu son otuz yılın işidir. Yâni bunun köyden kente geçişle ilgisi yoktur. Bu olgunun tetikleyicisi başka bir şeyler olmalı.

* * *

Flynn'in araştırmaları ilginç bir başka bulguyu ortaya çıkardı. Günümüzün multi-medya ortamı, zihinsel kaslarımız geliştiriyor geliştirmesine ama bu gelişme en çok zekâ seviyesi ortalamalar civarında

olan insanlar üzerinde kendini gösteriyor, IQ'su zaten yüksek olan insanlara pek bir katkı sağlamıyor bu yeni medya ortamı. İnsanın yaşadığı fiziksel çevrenin, o kişinin IQ derecesi üzerinde sanıldığından fazla etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Eğer çevresel faktörler, son elli yılda insanların IQ'larının yükselmesinde önemli bir rol oynadıysa, bahsedilen süre içinde neyin değiştiğini sorgulamak gerekir. Cevabı basit: Medya ve teknoloji.

Bahsettiğimiz IQ yükselişinin, baştan beri pırıltılı olan beyinler üzerinde değil de, ortalamalar üzerinde etkisini göstermesi nedeniyle kültürel bir rönesansdan bahsedilemiyor doğal olarak ama ne oluyor; daha kompleks bir teknolojiyi yaygın olarak kullanabilir duruma geliyoruz, girift sosyal problemleri anlama ve çözme yeteneğimiz geliyor. Kısaca kültür, elitlerin tekelinden çıkıp kitleselleşiyor.

* * *

Pop kültürünün sadece temel güdülerimize hitap ettiği, herşeyi ucuzlaştırdığı, bizleri serseme çevirdiği ve dibe çakılma yönünde ilerlediğimiz, genel olarak kabul gören bir varsayım iken, bu kültürün giderek daha kompleks bir hâl almakta olduğunu nasıl izah edeceğiz? Zira durmadan tekrarlanan bu nakarata rağmen olan biten bunun tam tersi. Pop kültürü hepimizi daha katılımcı yapıyor, olayları daha derinlemesine irdeliyor ve zihin kaslarımızı daha fazla çalıştırıyoruz. Bu trendi izah edebilmek için farklı bir şablon üzerinde çalışmamız gerekiyor.

“Uykucu Eğrisi”nin çizgisini üç farklı unsur tayin ediyor; ekonomik, teknolojik ve nörolojik unsurlar. Bu eğrinin bir bölümü, eğlence dünyasını şekillendiren piyasa güçlerinin farklılaşmasını yansıtıyor, bir bölümü gelişen teknolojik eğilimleri, bir bölümü ise insan beyninin temel ihtiyaçlarını.

“Uykucu Eğrisi”ni hareket ettiren bileşenlerden biri, “tekrar” unsurunun gücüdür. Geçmiş günlerde yapımcılar paralarını, eserlerini

televizyonda yayınlandığı gün veya sinema salonlarında gösterime girdiği gün alırlardı. Yayın sendikasyonu uygulamaları başladığından bu yana işlerin rengi değişti. 2003 yılında Hollywood'un DVD satışlarında yaptığı hasılat gişe hasılatını geçti! Televizyon sendikasyonu, esas itibariyle şu anlama geliyor; belli bir yapımın sadık izleyicileri, üç büyüklerin zamanında (ABC, CBS ve NBC yayın ağları) sevdikleri yapımları ortalama bir veya iki kez izleyebiliyorlardı. Şimdi ise beş on kere izleme olanağına sahipler. Sendikasyon uygulamaları sayesinde, yer kürenin her noktasındaki ulusal ve yerel kanallar milyarlarca evin oturma odalarına sızıyor ve her türlü yapımı defalarca izlettirebiliyor. Bu yüzden yapımcılar, izleyicinin ilgisini bir izlenimlik çekmek yerine sıkmadan birden fazla kez izletebilmek için ona göre eserler çıkarıyorlar. Tekrarlanan izlemeler, daha fazla ulusal ve yerel kanallar, o oranda artan reklâm gelirleri, DVD satışları, T-shirt, kitap gibi yan ürünler, bunlardan elde edilen kazançlar... derken işler çığ gibi büyüyor. İşin püf noktası, bayatlamadan defalarca izlenebilecek kalitede yapımlar sunabilmek (Bkz. *Sienfield* ve *The Simpsons* dizilerinin sendikasyon başarısı).

Şimdi bandı yirmi yıl öncesine saralım ve üç büyüklerden biri olan NBC yöneticisi *Paul Klein*'in LOP¹ teorisine kulak verelim: “Yola çıkarken seyircinin 1/3’ü zaten cepte. Rakipler olumsuz tepkiye neden olacak işler yaparsa, seyirci bize dönüveriyor ve izlenme oranımız artıyor. Nedir itiraz konuları? Fikrî yapımlar, eğitim programları gibi şeyler... Melodram iyidir, orda burda biraz göz yaşı, bir kaç ahlâki mesaj... yeter ki seyirci rakibin kanalına zaplamasın”

İki altın kural vardı o zamanlar. Bir, seyircinin ön bilgisini gerektiren işler yapmayacaksın. İki, asla kafa karıştırmayacaksın! Tam tersine döndü

¹ Least Objectionable Programming = İtiraz oranı en az olan program yapıcılığı

şimdi işler. MRP² modeli revaçta şimdilerde. Gerek televizyon ve gerekse sinema işinde en temel değişim, anlık izleme alışkanlıklarının, arşivden izleme alışkanlığına dönüşmesidir. Yapımcılar artık izleyicinin otuz dakikasını kiralamak peşinde değiller, onlara yapımları satmaya çalışıyorlar. Bunun için derinliği olan, zengin içerikli ve bıkmadan defalarca izlenebilir yapımlar çıkıyor ortaya. *The West Wing*, *The Sopranos* gibi eserlerin DVD versiyonları, gişe başarısı en yüksek olan filmlere boşuna nal toplatmıyor... Çocuk yapımları piyasasında da bu böyle. *Finding Nemo* adlı yapım, girift anlatımına rağmen çok satmıyor, girift anlatıma sahip olduğu için tüm zamanların en hızlı satılan DVD'si. Popüler kültür ne zaman hızlı kazanç dürtüsünden kurtulup uzun vadeli tekrar prensibine dönse, kalite ve içeriksel derinlik de peşinden geliyor.

Oyunlarda da aynı durum var. Kazanç patlaması yapan oyunlar, ucu başı belli olanlar değil. Her oynandığında farklılık yaşatan ucu açık oyunlar tercih ediliyor.

Ahlâki felsefenin tarihinde de MRP'nin izleri var. *Nietzsche*, insanları doğru yola getirmek için klâsik Hristiyan öğretisine bir alternatif getiriyor. Klâsik öğreti, yanlış yapanın “ebediyete kadar lânetleneceği” tehdidi üzerine kurulu. Buna karşı *Nietzsche* diyor ki “Bir kere yanlış yapan bunu ebediyete kadar tekrar etmek zorunda kalır”. Yâni, “ayanıgızı denk alın, baştan iyi düşünün ve yanlış adım atmayın” demeye getiriyor. Bu ahlâki yönlendirme, felsefe çevrelerinde halâ tartışılıyor olsa da “ebediyete kadar tekrarlama” modeli, kaliteli bir pop kültürü yaratılması açısından oldukça mantıklı görülüyor. “Ey yapımcı, her eseri mümkün olduğunca çok izlenecek biçimde yarat. Böylece daha ilginç ve zihinsel kapasiteleri geliştirmeye zorlayan bir kültür oluşmasına katkı yapar, yanında da para kazanır, zengin olursun!”

² Most Repeatable Programming = Defalarca izlenebilen program yapımcılığı.

* * *

Yenilikçi, yaratıcı teknolojinin “Uykucu Eğrisi”ne katkısı muazzam oldu. Öncelikle son otuz yılda geliştirilmiş medya teknolojilerine bakalım. Bunlar genellikle geri sarmaya, tekrar oynatmaya ve tekrara dayalı aygıtlardır. Değişim o kadar hızlı oldu ki, televizyon denen aletin, icad edildiği günden günümüze uzanan ömrünün yarısını, “şimdiki zaman” kipinde geçirdiğini neredeyse unutacağız. Ekranı gördüklerimiz, gerçek hayatta olduğu gibi, gözümüzün önünden kayıp gidiyor, onları durdurup yeniden izlememiz mümkün olamıyordu. Tabii eğer ölü sezonu bekleyip ikinci gösterimleri bekleyecek kadar sabrımız yoksa. Şimdi ise sendikasyon uygulamaları sayesinde, ilgi duyduğumuz yapımları tekrar izlememize olanak tanıyan yüzlerce kanal, istediğimizi, istediğimiz zaman seyretmemizi mümkün kılan bir yığın sistem var. Kitaplıklarımızın yerini, DVD vitrinleri almaya başladı.

Tekrar izleme teknolojisi, yapımların daha seviyeli olmasının yolunu açarken, internetin de yükselişiyle bu yapımlar geniş kitleler tarafından eleştiriye, irdelenmeye, hasılı her yönleriyle didiklenmeye açık hâle geldi. Bir zamanlar bu çekiştirmeler sadece masa başı sohbetler sırasında yapılabiliyordu.

Bu eğilim, video oyunları alanında daha da güçlü. Fan kulüpleri mi ararsınız, oyunu oynama, sırlarını anlama, açıklarını yakalama kılavuzları hazırlayıp internet üzerinden paylaşanları mı... Milyonlarca insandan bahsediyoruz. Bu arada, eğer günümüz video oyunlarının zihinsel becerileri ne ölçüde harekete geçirdikleri hakkında şüpheleriniz var ve bu oyunları oynamaya vaktiniz yoksa, hiç değilse bir tanesinin demo sunumunu bilgisayarınıza indirin ve izleyin. Oyunlar âleminin boyutları ve karmaşıklığı karşısında şaşkına döneceksiniz. Ama dikkat edin, *Aaron Baker* isimli

Avustralya’lı oyun tutkununun internete koyduğu “*Grand Theft Auto III*” (Büyük Oto Hırsızlığı III) oyununun kılavuzunu indirmeyin; tam 53.000 kelimedenden oluşan 164 sayfalık bir kitap!

Tekrar kabiliyeti olan medya ürünlerini piyasaya sürme yarışındaki yapımcıların ekonomik çıkarlarını anlıyoruz da, bu konuda yazıp çizen gönüllülerin ne çıkarı var bu işten? Artık biliniyor ki, sinema filmleri, kitap, TV dizileri gibi kültüre dönük ürünlerin reklâmı, deterjan reklâmına benzemiyor. Bu ürünlerin tanıtımındaki en büyük güç, kulaktan kulağa alınan/verilen bilgiler. Bu malzemenin müellifleri de *Aaron Baker* gibi tipler. Maddi bir menfaatleri yok. Olsa olsa sosyal kazanımları var. Ancak, bu tür adamlara yapımcıların çok ihtiyacı var zira malı onlar sattırıyor. Dolayısıyla, daha ilginç, daha kompleks ürün, daha fazla *Aaron Baker*, daha fazla *Aaron Baker* daha fazla tüketici, daha fazla satış. Sistem artık LOP¹ ürünlere prim vermiyor. Sıradanlığın sınırlarını iyice zorlayan ürünler revaçta, asgari müşterekleri paylaşanların ihtiyaçlarına yönelik ürünler, tutkulu tüketiciye yetmiyor artık.

“Elektrik hızı” ile gelişen teknolojilere ayak uydurma çabasındaki beyinlerimiz, yeni ve karmaşık sistemleri anlayıp keşfetme konusunda eğitiliyor. Her türlü elektronik zımbırtıyı kısa sürede çözümleyip kullanmaya başlayabilen yumurcakilara hayranlık duyarız. Onlar okudukları kullanım kılavuzlarını anında ezberledikleri için becermiyorlar bu işi, yeni teknolojileri keşfetmeye yarayan mantığı ve genel kuralları kavradıklarından başarılı oluyorlar. Bilişim uzmanları, etkili öğrenimin, öğrencinin kavrama yeteneğinin sınırlarında gerçekleştiğini söylüyorlar. Şöyle açalım; öğretici çok kolaysa öğrenci sıkılıveriyor, zorsa ilgisi kayboluyor.

LOP¹ / İtiraz Alanı en az olan

Ama öğreti, onların kavrama yeteneğinin sınırlarına yakın bir zorluk derecesine sahipse, çocuk dikkatini teksif edebiliyor ve ilgisi kalıcı oluyor. Video oyunlarının tasarımcıları da bu “yetenek nizam”ından yararlanıyor; oyunu zor yap, kimse almaz, kolay yap, satılmaz ama yetenek sınırlarına dayanan zorlukta bir oyun her zaman iş yapar. Teknolojik ürün üreticileri de aynı prensibi uygular. Yeni teknoloji içerikli ürünler bir anda piyasaya sürülmez. Bunlar, tüketiciyi alıştırmak için aşama aşama ama sık aralıklarla piyasaya sürülür. Beyinler böylece *adapte olmaya adapte olunca*, kompleks sistemleri kavrama yeteneğimiz sürekli yükselen bir eğri çizer.

* * *

Şunu saptayalım; “Uykucu Eğrisi”nin oluşumunu, medya devlerinin tertemiz duygularla topluma yapmış oldukları hibelere borçlu değiliz. “Tekrar” teknolojisinin ve internet paylaşımlarının sayesinde daha güçlü yapımlara ihtiyaç var ve bunun ekonomik getirisi çok iştah açıcı.

Nöroloji biliminin oraya koyduğuna göre beynimizin yeni macera ve keşif arayışlarına tahsis edilmiş özel mekanizmaları mevcut. Bizler, problem çözen yaratıklarız, halledilmesi gereken bir problemle karşılaşınca onu çözünceye kadar kafa patlatmaya uygun olarak programlanmışızdır. Eğer bazılarının savunduğu gibi beynimizin temel isteği, başıboş, tembel ve zekâ faaliyeti gerektirmeyen ucuz eğlenceler olsa idi video oyunları her geçen gün biraz daha kolaylaştırılırdı. Neden tersi oluyor? Zorlaşıyor çünkü bu zorluğu talep eden bir piyasa ve bu piyasanın iyi bir getirisi var. Zorlaşıyor çünkü beynimiz zorlanmayı *seviyor*.

Öte yandan, mademki beynimiz düşünce zorlamasından hoşlanıyor, neden kitap okuma oranlarımız düşüyor sorusu var. Belki öyle ama bu kesinlikle daha az okuduğumuz anlamına gelmiyor. İnternet üzerinden

okumaya ayırdığımız (hele yazmaya; neredeyse unuttuğumuz bir alışkanlık...) zamana bir bakın. Edebi eserler okumak için ayırdığımız zaman azalıyor ama ona bakarsanız, eskiden yaptığımız herşey için ayırdığımız zaman azalıyor (ki buna televizyon izlemek dahil) çünkü yaptığımız işlerin çeşidi arttı. Müsterih olun, daha az da olsa, kitap okumak, kültürel beslenme tarzımızın bir parçası olmayı sürdürdükçe ve pop kültürünün yeni formları bilişsel anlamda bizi bir biçimde geliştiriyorsa, yakın bir gelecekte zihinsel dumura uğrama ihtimalimiz bulunmuyor.

* * *

Şimdi kötü haber: Pop kültürü dibe götüren bir yolculuk değildir ama en kutlanması gereken sosyal oluşumlar dahi, içlerinde bazı olumsuzluklar barındırır. İnternetin yükselişi, yazılı kültürün görsel kültüre dönüşmesine yol açtı. Aslında, genişleyen ilgi alanımız çerçevesinde, eskisi kadar, hatta belki daha fazla okuyoruz ama daha kısa ve küçük şok seanslar hâlinde. Şöyle üçyüz sayfalık bir kitabı elimize alıp tüm dikkatimizi vererek, sindire sindire okuma devri geçmek üzere. Buna karşın daha fazla yazıyoruz. Kendi hesabıma söylemem gerekirse, e-postanın olmadığı bir hayata katlanamam. Blog'uma yazı yazıp insanlarla etkileşime girmekten büyük entellektüel keyif alıyorum ama bu kitapta vermek istediğim mesajları, bahsettiğim iletişim kanalları vasıtasıyla vermeyi asla düşünmem.

Kitaba gömüldüğünüzde farklı bir deneyim yaşar, yazarın beynine girip dünyayı onun gözlüklerinden görme ayrıcalığına sahip olursunuz. Özetle; web üzerinden, çeşitlilik açısından fazla ama içerik açısından doyurucu olmayan bir okuma tarzı, hiç bir zaman hakkını vererek kitap okumanın yerini tutamaz.

Bir de seks ve şiddet konusu var. Bilişsel anlamda yetenekleri çok gelişmiş ama ahlâki anlamda tüm değerlerini yitirmiş bir nesil yetiştiğini

savunabilirsiniz. Ben bunu tartışırım zira, insanların çoğu farkında ki ekranda boy gösteren karakterler hayal mahsülüdür, amaçları da size ahlâki kılavuzluk yapmak değil, eğlendirmek, oyalamaktır. Yapımlar genellikle geleneksel ahlâk anlayışımız paralelinde sonuçlanır, yâni iyiler sonunda gene kazanırlar. Bunu dürüstlükleri, oyunu kuralına göre oynamaları sayesinde başarırlar, mesaj budur.

Günümüz pop kültürünün, toplumsal inanç yapısının sınırlarını zorladığı bir gerçek. Ne var ki, efsanelerin, anlatı sanatının doğasında bu var. Binlerce yıldan bu yana *Oedipus*'u temel insani değerleri sarstığı için okuyoruz. Şiddet öteden beri, neredeyse tüm anlatıların odağında olan bir unsurdur. Şimdi görsel anlamda çok daha çarpıcı, o başka. Ancak, bu görüntülerin üzerimizde yarattığı olumsuz etkiler, pop kültürünün düşünsel yeteneklerimiz üzerinde yaptığı olumlu etkiler ile mukayese edildiğinde fazla da önemsenemez.

2004 yılı sonlarında, Eğitim ve Adalet Bakanlıklarının yaptığı bir araştırmaya göre, son on yılda okullarda yaşanan şiddete dayalı suçlar yarı yarıya azalmıştır. Şiddet unsuru yoğun olan dizi ve özellikle katılım gerektiren oyunların, gençlerdeki şiddet eğilimini azdırdığı değil, bu eğilimleri sokaklarda değil ekran başında uygulamaları nedeniyle faydalı dahi oldukları iddia edilebilir. Bir nev'i emniyet supabı yâni.

Çocuklarınız ne seyrederse seyretsin demeye getirmiyorum sözü, anlatmaya çalıştığım şu; neyin zihinsel bir abur cubur olduğunu, neyin yararlı bir zekâ besini olduğunu saptayan kriterlerimizi değiştirmemiz gerekiyor. Geleneksel sağduyu kuralları halâ geçerli: Herşey kararında! Geçtiğimiz hafta odanıza kapanıp saatlerce Sim City oynamış olabilirsiniz ama zaman zaman kitap da okumalısınız (Sakın ha Sim City kılavuz kitabını okumayın!).

Pop kültürünün, yetişkinler ile gençler arasındaki yüksek kültürel barikatı iyice alçalttığı da bir gerçek. Karmaşık sosyal ağların analizi, kaynakların etkin kullanımı, uzun erimli modellerin algılanışı, kavranması, güç diyalogların takibi gibi alanlarda gençler de yetişkinler gibi düşünmeye zorlandılar. Yetişkinler ise, piyasaya yeni çıkmış zımbırtıların şifrelerini çözmek, arayüzleri analiz etmek, oyunların enetellektüel ödülllerinden keyif almak gibi alanlarda gençler gibi düşünmeye başladı. Ebeveynler bu gelişmeyi bir kriz olarak değil, fırsat olarak algılamalı. Akıllı Kültür, çocuklarınıza yedirmek için akla karayı seçtiğiniz çiğ yeşil sebze gibi bir şey değil, onunla paylaştığınız bir şeydir.

* * *

“Uykucu Eğrisi”nin varlığını kabul etmek, ebeveynlerin, öğretmenlerin veya diğer rol modellerinin demodeleşip hükümsüzleştikleri anlamına gelmiyor tabiki ama modern toplum hakkında oluşturduğumuz bir yığın ön yargıyı çöpe atmamızı gerektiriyor. Kültürün dip yaptığı bir hurafedir. Geçmişin entellektüel zenginliği yanında sönüp gitmekte olduğumuz, ucuz zevklerin hâkim olduğu aşağılık bir ortamda yaşadığımız doğru değildir. En tek düze eğlence biçimiyle yetinen iflah olmaz miskinler topluluğu da değiliz. Çevremizdeki kitlesel eğlence mekanizmaları giderek daha kompleks, çok yönlü ve bilişsel bir şekil alıyor, beynimiz de gayet mutlu bir biçimde bu gelişime ayak uyduruyor.

SON SÖZLER

Ben bu kitabı bir diyalog başlatmak için yazdım. Ama kitabın raflara çıkışını takip eden haftalar içinde bu diyalogun hiç bitmeyeceğinden endişelenmeye başladım. Daha kitap hiç bir yabancı dile tercüme edilmemişken bile bir düzine farklı ülkede hakkımda yazılar yayınlanmaya

başladı. Verdiğim bir çok mülâkat arasında beni en çok etkileyenlerin başında BBC ile olanı gelir. Karşımda İngiltere'nin en saygın kültür eleştirmenlerinden biri olacaktı. Video oyunlarının giderek daha zekâ geliştirici şekle büründüğünü, internetin faziletlerini falan anlatmakta fazla güçlük çekeceğimi sanmıyordum çünkü bunlar İngiltere'de de Amerika'da olduğu kadar hızlı benimsenmişti. Ama televizyon konusu beni tedirgin ediyordu doğrusu. 1970 sonlarındaki Amerikan televizyonunun perişan durumunu anlatmak kolay olmuştu. Ancak, televizyon konusunda saygın gelenekleri olan BBC gibi bir kuruma sahip İngilizleri ikna etmek o kadar kolay olmayabilirdi. Burnundan kıl aldırmayan eleştirmen, büyük ihtimalle beni kitlesel alay malzemesi hâline getirecekti. On, onbeş dakika kadar dile getirdiğim fikirleri savunduktan sonra sunucu eleştirmene dönerek söylenenleri ikna edici bulup bulmadığını sordu. Adam bir süre duraksadıktan sonra hiç beklemediğim şu yorumu yaptı: “*Buffy the Vampire Slayer* (Vampir Avcısı Buffy) konusunda tek kelime sarfetmeden, popüler kültürün entellektüel yanı hakkında nasıl olur da koskoca bir kitap yazmış, şoke oldum doğrusu”.

Benzer şekilde görüyorum ki, kitabımın ikna edici olmadığı konusunda ne kadar eleştirel görüş aldıysam, bir o kadar da, neden şu veya bu diziden bahsetmediğimi sorgulayanlar, “Uykucu Eğrisi” teorisinin son otuz yılın çizgi romanları, hatta profesyonel güreş gösterileri için de geçerli olduğunu söyleyenler çıktı.

Kitabın yayınından sonra piyasaya çıkan ve büyük bir uluslararası başarı konusu olan *Lost* dizisi, MRP tartışmasına yeni bir boyut kattı. Girift bir anlatıya sahip diziler sadece kâr getirmiyor, tek başlarına bütün bir televizyon kanalının finansal yazgısını olumluya çevirebiliyordu.

Kitaba sol kesimden daha fazla eleştiri gelmesi ilginçti. Birçokları yüksek teknoloji destekli bir kapitalizm savunusu olduğunu iddia etti. *Chicago Tribune*, kitabın *Adam Smith*'in bile yüzünü kızartacak ölçüde kapitalizm yanlısı fikirler içerdiğini söylemeye kadar götürdü işi. Aslında, kapitalizmin pervasızca uygulanmasının bizi kaçınılmaz olarak “Akıllı Kültür”e ulaştırdığı kanaatinde değilim. Hatta, kapitalizmin, insanların zekâlarını geliştirme açısından bakıldığında sadece ara ara bir işe yaradığını düşünürüm. Başarı hikâyelerinin birçoğunun içinde kamu sektörünün rolü bulunur. Sanırım bu kitapta, serbest piyasa ekonomisi ile medya alanındaki kitlesel iletişim teknolojilerinin el ele vererek 20. yüzyılın ortalarından sonlarına kadar, daha ucuzcu ve ilkel bir popüler kültür yarattığı yeterince açık bir biçimde belirtildi. Ama şimdi, dijital ağ teknolojileri, kamu sektörü yatırımları (bizatihi internetin yaratılışı) ve piyasa güdümlü girişimlerin (MRP kavramı) bir araya gelmesiyle pop kültürünün yükselişe geçtiği bir dönemi yaşamakta olduğumuzu düşünüyorum.

Genel olarak iyimser olduğum hususlar şunlardır: 1) Gerçek interaktif teknolojiler zekâyı keskinleştirir ve 2) Eğer fırsat verilirse, yapımızda kalıtsal olarak bulunan zorluklarla mücadele güdüsünü harekete geçirir.

Not almaya değer bulduğum bir başka konu da, bilgisayar faresi diye adlandırdığımız bir kesimin, kapitalist özel mülkiyet modeli karşısına çıkarttığı rakiptir; herkese açık yazılım, Wikipedia, bire bir dosya paylaşımı, on-line âlemde yeni geliştirilen alternatif ekonomiler gibi...

Kitabıma getirilen eleştirilerin bir bölümü de, karmaşıklaşan pop kültürünün, IQ derecelerimizin yükselmesiyle bağlantılı oluşuna ilişkin tezlerimle alâkalı. IQ derecesinin, zekânın çok dar anlamda bir tarifi olduğunu söylüyorlar. Multi-medya olanaklarının bir çok alanda zekâ

gelişimine katkısı olduğuna inanıyorum ama IQ, bunların arasındaki en ölçülebileni, hakkında en çok veri bulunanı olduğu için üzerinde durdum.

Bu kitabı yazma amaçlarımdan biri de, akademisyenleri, medyanın gerçek dünyadaki şiddetin anası olduğu yolundaki nakaratı bir yana bırakıp, işin olumlu yönleri üzerinde de kapsamlı araştırmalar yapmaya teşvik etmektir. Yazma sürecinde, bir takım araştırmaların ortaya çıkmaya başladığını memnuniyetle gözledim. Bunlardan biri, video oyunlarının, beynin “atıl” durumdan çıkıp “görev odaklı” bir konuma geçmesindeki olumlu rolünü anlatıyor, orta yaştan sonra durgunlaşma eğilimine giren zihinsel fonksiyonları harekete geçirmek bakımından bu oyunların, özellikle yaşlılar için faydalı olduğundan bahsediyordu.

Pop kültürü konusunda ne kadar iyimser olursam olayım kimse zannetmesin ki bu kitap, insanlara bütün gün bilgisayara yapışıp oyun oynamalarına bahane oluşturmak için yazıldı. İkinci çocuğumuz olduktan sonra Brooklyn’e taşındık. Çünkü çocuklarımızın, daha önce yaşadığımız banliyölerdeki gençlik merkezlerinde (!) tüm boş vakitlerini bön bön ekrana bakarak geçirmelerini istemiyorduk. Şehir yaşantısının gerçeklerini deneyimlemelerini, sokaklarda, parklarda oynamalarını, insanlarla ilişki kurmalarını, bunları yaparken de e-posta yollamalarını, internette dolaşmalarını, *Finding Nemo*’yu izlemelerini belli bir denge içinde yürütmelerini amaçlıyorduk. Evet, popüler kültürün bağımlılık yaratabileceğini kabul ediyorum, evet kırmızı çizginin bir yere gelindiğinde çekilmesi gerektiğini biliyorum. Ancak, bu kültürün olası yararları hakkında bir fikriniz yoksa çizgiyi nerede çekeceğinizi nasıl bileceksiniz? Dengeli bir zihinsel beslenme plânlaması yapabilmek için, besleyicilerin tümünün özelliklerini bilmelisiniz. Sadece geleneksel doğruları ve yanlışları bilmek yetmez. “Kötü Olan Herşey Sizin İçin İyidir”, kısmen bilimden destek

arak, kısmen yakın gözlem yoluyla ve kısmen, pop kültürünün tüketicisi bir ebeveyn olarak kendi deneyimlerime dayanılarak, bu boşluğu doldurmak amacıyla yazıldı. Konu hakkındaki son söz müdür? Umarım ki değildir.

Brooklyn

Şubat 2006