

# KESİT AKADEMİ DERGİSİ

ISSN: 2149-9225

The Journal of Kesit Academy

ARTIRILMIŞ SONSUZLUK: DİJİTAL KALINTILAR  
İLE ÖLÜMSÜZLEŞME ARAYIŞLARI

AUGMENTED ETERNITY: PURSUIT OF  
IMMORTALIZATION WITH DIGITAL REMAINS

Ümmühan MOLO\*




Makale Türü/ Article Information/ Информация о Статье: Araştırma Makalesi/ Research Article/ Научная Статья

## Atıf / Citation / Цитата

Molo, Ü. (2021). Artırılmış Sonsuzluk: Dijital Kalıntılar ile Ölümsüzleşme Arayışları. *Kesit Akademi Dergisi*, 7 (27), 82-98.

Molo, Ü. (2021). Augmented Eternity: Pursuit of Immortalization with Digital Remains. *The Journal of Kesit Academy*, 7 (27), 82-98.

 10.29228/kesit.51387

Geliş / Submitted / Отправлено: 12.05.2021  
Kabul / Accepted / Принимать: 21.06.2021  
Yayın / Published / Опубликованный: 25.06.2021

Bu makale İntihal.net tarafından taranmıştır. This article was checked by İntihal.net. Эта статья была проверена  
Интихал.нет Bu makale Creative Commons lisansı altındadır. This article is under the Creative Commons license. Это  
произведение доступно по лицензии Creative Commons.

\*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, ummuhanmolo@gmail.com 

# KESİT AKADEMİ DERGİSİ

ISSN: 2149-9225

The Journal of Kesit Academy

ARTIRILMIŞ SONSUZLUK: DİJİTAL KALINTILAR İLE ÖLÜMSÜZLEŞME  
ARAYIŞLARI<sup>1</sup>

AUGMENTED ETERNITY: PURSUIT OF IMMORTALIZATION WITH  
DIGITAL REMAINS

Dr. Öğr. Üyesi Ümmühan MOLO

**Öz:** Var olmak daima bir son ile birlikte düşünülmüş ve ölüm bu sonun adı olmuştur. Her şeyin sona erişini ifade eden bu kavram sonsuzluğu da ölümden sonrasında ilişkilendirmektedir. Ancak teknolojinin ortaya koyduğu güç, sonsuzluğu ölüm sonrası düşüncelerde değil, ölüm öncesi yaşama da bağlı bir biçimde aramaktadır. Dijitale taşıdığımız yaşamlar/temsiller, kopyalanan gerçeklikler ve sanal olanın meydana getirdiği hipergerçek algı, ölümsüzlüğü de bu çerçeveye içine almaktadır. Dijital yaşam bu anlamda bir veri deposu işlevi görürken, ölüm sonrası "yükleme" aşamasında geçmişin dijital izleri takip edilmektedir. Böylece artırılmış sonsuzluk ya da dijital ölümsüzleşme ile ifade edilen yeni bir ölüm sonrası algısı oluşmaktadır. Ancak dijital kalıntılar ile yeniden bir inşa sürecine giren benlik, onu temsil eden kopyayı, bu kopyanın üretim ve varoluş biçimini de sorunlu hale getirmektedir. Kopyalanmanın kim tarafından nasıl gerçekleştirileceği, dijital kimliğin gerçeği ne oranda yansıtacağı ve dijital kalıntılar ile elde edilen yeniden yaşam formunun yarattığı etik soruların cevabı, bu alanda atılan her yeni adıma rağmen netlik kazanmış değildir. Bu çalışmada artırılmış sonsuzluk/dijital ölümsüzleşme kavramlarının meydana getirdiği etik ve mahremiyet sorunsalları simülasyon ve tekillik kuramları çerçevesinde incelenmektedir. Kişinin ölüm sonrası "ölümsüzleşme" süreçleri sonsuzluk vaat eden bir nitelik taşısa da bunun uygulanma biçimine yönelik belirsizlikler, dijital hayatın etik ve mahremiyet çerçevesini oluşturmada yetersiz kalmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital yaşam, dijital ölümsüzleşme, yükleme, etik.

**Abstract:** Existence has always been conceived with an end: death. This concept, which means the cessation of everything, also associates eternity with the afterlife. However, the power of technology seeks eternity not in posthumous thoughts, but

---

<sup>1</sup> "COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" beyanları: Bu çalışma için herhangi bir çıkar çatışması bildirilmemiştir. Bu çalışma için etik kurul onayı gerekmemektedir. Statements of "COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors": No conflicts of interest were reported for this article. Ethics committee approval is not required for this article.

also in life before death. The lives/representations, copied realities, and hyperreal perception created by the virtual include immortality within this scope as well. While digital life functions as a data store in this sense, digital traces of the past are followed in the post-mortem “upload” phase. Thus, a new post-death perception, described as augmented eternity or digital immortalization, is formed. However, the ego, which enters a reconstruction process with digital remains, makes the copy representing it and the way of production and existence of this copy problematic. Despite new steps in this field, it is not clear who would perform the copying, to what extent digital identity would reflect the reality, and if the re-life form created by digital remains is ethical or not. In this study, ethical and privacy problems arising from the concepts of augmented eternity/digital immortalization are investigated within the framework of simulation and singularity theories. Although the process of “immortalization” of the person after death promises eternity in a way, the ethical and privacy framework of digital life cannot be established because of the uncertainties regarding the practice of said immortality.

**Key Words:** Digital life, digital immortalization, upload, ethics.

## 1. Giriş

Varlığın günün birinde sona erecek olması ve bunun ne zaman gerçekleşeceğine dair bir bilginin yokluğu ölüm kavramını ölüm korkusu kavramıyla bir arada sunmaktadır. Bu korkuyu sona erdirmek, ölümden sonrası ile ilgili inanç biçimlerini, fikirleri ve aynı zamanda belirsizlikleri de birbirinden farklı şekillerde sunmaktadır. Günümüzde ise ölüm sonrası, ölümsüzlük ve esasında sonsuzluk arayışları teknolojik yeniliklerin etrafında çevrelenmektedir. Yapay zeka teknolojisi bu anlamda öne çıkarken, bu teknolojinin dijital izleri takip ediyor oluşu, ölüm sonrasına yeni bir anlam katmaktadır. Her an dijital ortamlara bıraktığımız bilgiler, paylaşımlar ve etkileşimler esasında gün geçtikçe biriken verilerdir. Ve kullanıcı olduğumuz bu yerler ölüm sonrasında bile bizden geriye kalarak bizi geçmişin temsili olarak görünür kılmaktadırlar.

Scott Church, ölen kişinin facebook hesabını incelediği “Digital Gravesapes: Digital Memorializing on Facebook” (Dijital Mezarlıklar: Facebook’ta Dijital Anma) adlı makalesinde dijital izler üzerinden hatırlama/hatırlanma göstergelerine odaklanmaktadır. Makale Clarissa’nın beklenmedik ölüm haberi ile başlamaktadır. Sıradan bir Facebook kullanıcısıyken ölüm haberinin yerel ve ulusal olarak yayınlanmasının ardından ilk 24 saat içinde 80 gönderi kaydedilmiştir. Bu gönderilerin büyük çoğunluğu şaşkınlık ve üzüntü içeriklidir. Ardından bu aşamaları ölümün kabulü ve kullanıcı hala oradaymış gibi bir his uyandıran resim paylaşımları izlemiştir. Zaman içerisinde Clarissa’nın arkadaşları kendi hayatlarına ilişkin küçük ve önemli detayları da onunla paylaşmaya başlamışlardır. Clarissa’nın yarattığı dijital alan, ölümünden sonra da aynı estetik görünümünü böylece korumuştur. Esasında ölüm gerçeğini pekiştirecek fiziksel bir tabut veya mezar taşı yoktur; ancak arkadaşlarının gönderileri sonsuz kar dağları gibi ölümden sonraki yaşamın görsel imgelerini ve bu tür bozulmamış doğa motiflerini içermektedir. Buradan şu sonuç çıkmaktadır: kullanıcının dijital kimliği öldükten sonra da kendisini korumaktadır (Church, 2013: 184-187). Dijital platformlarda ölen kişilerin izleri kendini gele-

çeğe taşıırken sonsuzluk arayışları bu kişilerin kopyalarına odaklanmaktadır. Geçmiş bilgilerin referans alınmasında son derece büyük önem taşıyan dijital izler, ölüm sonrası kimliğin oluşması için temeldir. Anlatılara konu olan, gerçek olmayan ancak gerçeğe benzerliği ile dikkat çeken kopyaların insanlarda yaratacağı etki ise kimi tahminler etrafında biçimlenmektedir. İleri düzey bir yapay zekanın getirilerini ifade eden Tekillik, öne çıkan teoriler arasında yerini alırken, buna yönelik araştırmalarıyla dikkat çeken Kurzweil, Baudrillard'ın aksine gerçeğin yerini tutabilecek kopyalara ılımlı bir bakış açısı sergilemektedir. Kurzweil, bu varlıkların "inandırıcı" olma özelliğine vurgu yaparak (meydana getirdikleri duygu, samimiyet gibi davranışlar sonucu) onların bilinçli birer varlık ve hatta insan olarak algılanabileceklerini söylemektedir (Kurzweil, 2015: 180). Ancak yine de gerek Baudrillard'ın gerçeğin sayısız kere kopyalanmasında işaret ettiği hiper-gerçeklik gerekse bu dijital varlıkların oluş biçimine dair kimi belirsizlikler, bir endişe de meydana getirmektedir. Çünkü sonsuzluk arayışları ölen kişinin dijital yaşamına odaklanmakta ve oradan sağlayacağı verilerle bir kopyalama/yükleme sağlamayı amaçlamaktadır. Bu yönüyle ölümsüzlüğe ulaşma, bir arzu ve buna dair çabalar gibi görünmekte ancak tüm bu çabaların dikkat çekici endüstriyel amaçlarının da göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Çünkü çevrimiçi ölüm ağırlıklı olarak "ticarileşme" konusunda bir belirsizlik yaratmaktadır. Toplumsal yas meseleleri, dijital varlıkların yönetimi ve dijital kalıntıların etik ile ontolojik durumu gibi konular da bu kapsamdadır. Dijital ölümden sonraki yaşamın dinamiklerini tam olarak anlamak için, ekonomik bir yaklaşım bu nedenle temel bir yapı taşıdır (Öhman ve Floridi, 2017: 643). Diğer yandan bugüne kadar, insan belleğinin bir makineye başarılı bir şekilde aktarılması, önerilen yöntemlere rağmen henüz gerçekleşmiş değildir. Sanal sonsuzluk projesi, bu anlamda deneysel bir aşamadır ve kişinin anılarının zarar görmeyeceği konusu ise tartışmalıdır (Bailey, 2017: 81). Yine de iki şey çok nettir: İnternetin günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası oluşu ve insanların en azından organik anlamda ölmeye devam edeceği. Ölülerin çevrimiçi ortamlardaki mevcudiyeti ise giderek artacaktır. Bu varlığın, ona aracılık eden endüstriden ne ölçüde ve hangi koşullar altında etkileneceği ise toplum kanaatindedir (Öhman ve Floridi, 2017: 657). Böylece tüm bu süreçler, teknolojik gelişmeler temelinde, yaşamın gerçek ile kopya arasındaki ikiliğinde ve bu karşıtlığın ortaya koyduğu etik endişelerle devam etmektedir.

## 2. Dijital Gerçeklik

İnsan yaşamı anlam arayışına, buna yönelik düşüncelere ve keşiflere ilişkin bir yaşamdır. İnsan, tüm bu anlam sürecini sorgulayarak ve sorular oluşturarak başlatmıştır. Ve bunlar çoğunlukla "gerçeklik" çatısı altında birleşmiş sorulardır. Gerçek olan, anlam ve anlamlılığa ilişkin önemli bir ipucu vermektedir. Ancak buna yönelik bir tanım geliştirmek ve kavramı kesin bir biçimde ortaya koymak kolay olmamaktadır.

Gerçeklik kavramı felsefenin tarihsel süreci boyunca en eski ve bitmeyen tartışmaların odağında yer almış, kavram, varlığı görünür olan ve hiçbir biçimde yadsınamayacak olgu, olay gibi unsurlarla tanımlanmıştır (Otan, 2013: 3). Böylece gerçeklik, öznenin algı ile bilgisinden bağımsız olarak "kalıcı ve sürekli" olma özelliği göstermekte (Cevizci, 2017: 194); aynı zamanda "kabul edilmiş ve yaygınlaşmış simgeler sistemi" olarak da kabul görmektedir (Derman, 2010:

110). Ancak tarihsel süreçte yaşama dair pek çok değişim, bu değişimi tanımlar üzerinde de inşa etmekte ve kimi yeni oluşumlar meydana getirmektedir. Böylece mevcut olan, yeni kavram ve anlamlarıyla bir kez daha tanımlanmaktadır. Günümüzde ise bunun en belirgin örneği yaşamlarımızın dijital ortamlarda görünürlük kazanması ve bu ortamların sanal olma özelliği ile bir başkalaşımı nitelemesidir. Yaşam, dijital yaşama uzandıkça gerçek de sanal gerçeğe uzanmaktadır. Sanal gerçeklikse gelişmiş bir bilgisayar teknolojisi ve dijitalleşme süreçlerini içinde barındırmaktadır.

Böylece bilgisayar bilimi araştırmaları önem kazanmakta, bu araştırmalarla bilgisayar kullanımını daha kolay hale getirmek, insan bilgisayar etkileşiminin doğal, esnek, verimli ve sezgisel yollarını geliştirmek amaçlanmaktadır (Liu v.d. 2001: 28). Çünkü sanal gerçeklik, bilgisayar ile oluşturulan sanal ortamı ve burada kullanıcının gerçek zamanlı hareketinin manipüle edilmesi anlamına gelmektedir (Mandal, 2013: 305). Sanal dünya kendi yaratıcısının zihninde var olabildiği gibi başkalarıyla da paylaşılabilen bir alandır (Sherman ve Craig, 2003: 6) ve burada kullanıcı sentetik dünyayla doğal bir biçimde etkileşime girebilmektedir (Natonek v.d. 1994: 260). Aynı zamanda dijital bir ortam olan sanal ortamda kullanıcının hareketlerini algılayan sistemler vardır. Sanal dünya gerçek dünyanın ipuçlarını dijital olanla değiştirerek sanal evrene taşımaktadır (Fox v.d. 2009: 95). Tüm bu yenilikler ve gerçek ile sanal arasındaki ayrımın bulanıklaşması dijital yaşamı önemli bir belirleyen haline getirmektedir. Eğer bilgisayar ile olan etkileşim daha doğal hale gelecektse ve sanal yaşam gerçeğe yakın bir deneyim sunacaksa o halde insan da dijital yaşamın önemli bir parçası olmaktadır. Sanalın gerçek ile kurduğu bu yakınlık ve bu iki kavramı birbirinden ayırmanın zorluğu, simülasyon kuramını akıllara getirmektedir. Çünkü Baudrillard, gerçekliğin birden fazla kopyalanışı ve bunun taklitten öte bir anlam taşıması sonucu "hipergerçeklik" kavramına işaret etmektedir.

Hipergerçeklik onu meydana getiren simülakrlar, ayrıcalıklar ve önyargılar düzeyinde, bir değiş tokuş yöntemiyle, gerçeğin ulaştığı en üst noktadır (Baudrillard, 2016a: 131) ve simülasyonlar, gerçek olanı yok ederek, yok ettiği gerçeğin yerini almakta ve bir hipergerçeğe dönüştürmektedir. Simülakr ise hakikat anlamına gelmektedir. Ancak ortada bir hakikat de bulunmamaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: 41). Baudrillard üç tür simülakr düzeninden bahsetmektedir. İlki rönesanstan sanayi devrimine kadar "klasik" dönemi belirleyen kopyalama; ikincisi sanayileşme dönemine egemen biçim üretim ve sonucusu kodun belirlediği güncel evrede egemen biçim simülasyonu şeklindedir (Baudrillard, 2016a: 87). Gerçek ve hakikate yönelik gerçekleşen bu uzam bir simülasyon çağıdır. Ancak bu durum taklit, suret veya parodiden oluşmamaktadır. Bu gerçeklik "aslı yerine göstergeleri konulmuş" bir gerçekliktir. Gerçek kaybolmuştur ve kesinlikle geri gelmeyecektir (Baudrillard, 2016b: 14). Baudrillard bu noktada sanalın gerçek olarak kabul gördüğü hatta onun yerini alarak geçersiz kıldığı karamsar bir bakış açısı sunmaktadır. Hissettiği tehlike sanal dünyanın hakikat ve referans alınabilecek diğer kavramlar yerine aslında gerçek olmaktan uzak yeni bir dijital gerçeklik fikrine ilişkindir (Bailey, 2017: 10).

Orijinallik ve bunun korunmasına yönelik çağımızda gerçekleştirilen yonteme örnek olarak Baudrillard, Lascaux Mağarasını göstermektedir. Bu mağara, orijinalinin korunması amacıyla ziyarete kapanmış ve hemen yakınına bir kopyası inşa edilerek ziyarete açılmıştır. Mağarayı görmeye gelen kişiler önce bir dikiz deliğinden gerçek mağarayı seyretmekte ardın-

dan kopyasını gezmektedir. Sonradan üretilen kopya, asıl olanla bire bir aynıdır ve bu durum aslında her iki yapıyı da yapaylaştırmaktadır (Baudrillard, 2016b: 24). Gerçeğin birden fazla kopyalandığı ve sonunda tamamen görünmez olduğu, gerçek olmayanın ise aslının yerine geçerek taklitten öte bir görünüm sunuyor oluşu, kendisini son yıllarda “sonsuzluk” kavramı üzerinden de inşa etmektedir. Yaşamlar dijital alanda temsillerini yaratırken, bu temsil kendisini ölümden sonra bile devam ettirebilmektedir. Ve hatta “sonsuz olma” özelliği ile dijital gerçekliğin içine yerleşmektedir. Böylece ölümsüzlük arzusu da gerçekliğin bu başkalaşımından kendisine düşen payı almıştır. Varolma gerçekliğin kopyalanışıyla ölüm ile ölümsüzlük çizgisindedir.

### 3. Ölüm(süzlük)

Ölüm “yaşam” ile birlikte hayatın her daim, kaçınılmazlığı ile yer almakta ve keskin bir gerçeklik kazanmasına rağmen kabul edilmesinde zorluklar taşımaktadır. Bu nedenle tarihsel süreç ölüme yüklenen anlamlarla doludur. Düşünceler, yorumlamalar, kimi çıkarımlar ölümü ve ölüm sonrasını çeşitli biçimlerde tanımlamış, ölümsüzlük ise hep arzu edilen olmuştur.

M.Ö. 475 yılına kadar uzanan Çin metinlerinde ölümsüzlük iksirlerinden bahsedilmekte, İmparator Jiaging’in de bu iksirlerden kullandığı belirtilmektedir. Diğer yandan Eski Vedik ve Hint ilahileri derlemelerinden oluşan *Rigveda*’da da amrita içeceğinin ölümsüzlük verdiğinden bahsedilmektedir. Öyle ki cennetlerin tanrısı Indra ve ateş tanrısı Agni ölümsüzlüğe ulaşma isteğiyle amrita içmişlerdir. Klasik Yunan mitolojisinde ise felsefe taşına ölümsüzlük anlamına sahiptir (King, 2016: 148). Spinoza’ya göre ölüm her ne kadar farklı zaman ve biçimlerde de gerçekleşse, ona sıklıkla tanıklık etme sonucu rastlantısal olarak öğrenilmektedir (Spinoza, 1998: 62). Epiküros ise ölüm-yaşam ilişkisini birbirinden belirgin çizgilerle ayırmaktadır. Ölümün bir hiç oluşundan, onun dağılım göstererek duyarlılığını yitirdiğinden ve duyarlılığı olmayan bir şeyin de bir kaygı yaratmaması gerekliliğinden bahsetmektedir (Epiküros, 2014: 22). Irvin Yalom *Güneşe Bakmak Ölümle Yüzleşme* adlı kitabında bu konuyu kapsamlı bir biçimde tartışmaktadır. Kendi yüzleşmesini de konu edindiği kitabında ölümün yarattığı hezeyanlara değinerek varoluşun kaçınılmaz bir biçimde ölümle gölgelendiğini, “ölüp yok olunacağı” bilgisinin ise buna sebep olduğunu söylemektedir (Yalom, 2008: 9). Vladimir Nabokov, varoluşu şu şekilde ilişkilendirmektedir: “Beşik bir uçurumun üzerinde sallanır ve sağduyumuz bize, varoluşumuzun iki ebedi karanlık arasındaki kısa bir ışık çakmasından başka bir şey olmadığını söyler. Bu iki karanlık birbirinin tıpatıp aynısı olsa da insan kural olarak, doğum öncesindeki uçuruma, (saatte dört bin beş yüz kalp atışı hızla) yetişmeye çalıştığı diğer uçuruma nazaran, daha serinkanlı şekilde bakar” (Nabokov, 2011: 17). Esasında ölüm konusu kaçınılmaz olarak varoluş konusunu da önemli hale getirmektedir. Çünkü ölüm sonrası varoluşa ilişkin çeşitli bilgiler ve bilinmezler esasında bu korkuların sebebidir.

Ölüm, bir varlık problemidir ve bu nedenle tedirgin edicidir. Kişi, günün birinde ölümle yüzleşeceğini bilmekte<sup>2</sup> ve ölümsüzlük arayışlarına odaklanmaktadır. Diğer yandan bu bir inanç biçimiyle ölümden sonraki yaşamın devam edeceğine dair düşünceler etrafında da peki-

<sup>2</sup> “Çokları çok geç ve bazıları da pek erken ölürlür. Vaktinde öl.” (Nietzsche, 1961: s.87).



şebilmektedir (Sağır, 2014: 19). Descartes felsefenin ilk ilkesini var olmaya ilişkin söylediği “düşünüyorum, öyleyse varım” anlayışı ile temellendirmektedir. Diğer yandan “eğer düşünmeye bir kez son vermiş olsaydım, imgelemiş olduklarımın tüm geri kalanı gerçekten varolmuş olsalardı bile, kendimin varolduğuna inanmak için hiçbir nedenim kalmazdı.” diyerek özünün düşünmek olduğunu vurgulamaktadır (Descartes: 1998: 27). Yokluk ile varlık arasındaki ilişki biçimi kendisini daima ölüm ile buluşturmuştur (Sağır, 2014: 18). Gılgamış Destanı’nda da ölüm ve ölüm korkusuna ilişkin metinler yer almaktadır:

Engidu, konuşmak için ağzını açıp Gılgamış'a dedi:

“Biz ormana inmeyelim. Kapıyı açarken elim tutmaz oldu.”

Gılgamış konuşmak için ağzını açıp Engidu'ya dedi:

“Biz şimdiye dek böyle üzüldük mü? Biz bütün dağları aşarak geldik. Bununla birlikte hedef karşımızda duruyor. Benim savaştan anlayan, savaş deneyimi olan arkadaşım, gıysime dokunursan artık ölümden korkmazsın! Elinin tutmazlığı gitsin! Vücudunun ağırlığı yok olsun! Arkadaşım, koluma asıl, birlikte inelim. Gönlün savaşa doysun! Ölümü unut, korkma! Kendisini koruyan adam, arkadaşını da sağ tutsun! İnsanlar ölünce kendilerine ad yaparlar!” (1998: 45).

Diğer yandan ölüme ilişkin kaygılar ve bu yönde yaşanan ciddi problemler, var oluşun nasıl deneyimlendiği ile de ilişkilidir. Yalom, “ölümün tam olarak nesinden korkuyorsun?” sorusunu sorduğunda, Julia isimli danışanı şu şekilde cevap vermiştir: “Yapmadığım her şey!” Yalom bunu ölüm korkusu ile yaşanmamış hayat arasındaki pozitif ilişki olarak açıklamaktadır. Ölümden korkma duygusu hayatın tam anlamıyla yaşanmaması ile şekillenen bir korkudur (Yalom, 2008: 51). Ölümün varoluş ile kurduğu anlam düşünsel açıdan farklı biçimlerde şekillenirken aynı farklılık kendisini ölümün fiziksel gerçekliğinde yani beden ile kurduğu ilişkide de göstermektedir. Bu noktada nasıl bir tanımlamanın “ölmek” olarak ilişkilendirebileceğine dair yeni bir soru işaretini oluşturmaktadır.

Buna yönelik tartışmalar kimi kez kontrolden çıkmış durumdadır ve pek çok çelişki içermektedir. Bir yandan beyin ölümü kesin bir ölçüt olarak kabul görünürken diğer yandan bu ölçüt sistemsel ya da bedensel ölüm biçiminin kabulüyle sonuçlanmaktadır. Ancak teknolojik yenilikler ve organ nakli alanındaki gelişmeler kesin olarak ortaya koyulabilecek ölçütleri zorlaştırmakta; odağı beyin ölümüne ardından da beyin nakline taşımaktadır. Buna göre beyin nakli gerçekleştiğinde beyin ölümü de bilindik “ölüm” anlamından uzaklaşacaktır. Böylece ölüm, organ nakli teknolojisi ile yeniden bir anlam kazanmakta ve onun alt fenomeni olmaktadır (Agamben, 2013: 194). Aynı tartışmalara dijital gerçeklik ve yaşam açısından da bakmak mümkündür. Eğer bu “taşımaya” durumu gerçek yaşamdan sanala ve gerçeğe çok benzer bir biçimde aktarılabilirse bir ölüm-yaşam ikililiğinden bahsetmek mümkündür. Dijital yaşam izleri, kişiyi tanımlamak, yeniden var etmek (yüklemek) ve sonsuzluğa işaret etmek içinse temeldir.

#### 4. Tekillik Çağında Sonsuzluk Arayışları

Ölüm gerçeği ve bu gerçekle yüzleşme biçimleri insan için birbiri ardına gelen iki konu olmuştur. Varlığın bir sonunun olması ya da son'a ulaşmanın ardından yeni bir başlangıcın yaşanıp yaşanmayacağı gibi çıkmazlar, insanları önce ölüm korkusuyla ardından da bununla

baş etmeye yönlendirmektedir. Düşünce, bu labirentin içinde kendisine yol bulmaya çalışırken toplumun hakim düşünce kalıpları labirentte rehber işlevi görmektedir. Ve çağımızın ölüm ile baş etme yöntemi gerçekliği tanımlamanın zor olduğu, sanal yaşamın etkili bir alternatif olarak öne çıktığı dijital ölümsüzleşme ya da artırılmış sonsuzluk fikrindedir. Eğer ölüm bir kaçınılmazlık hali ise ölümsüzlük bir hipergerçeklikte neyi ifade etmektedir?

19. yüzyılın ilk yıllarına kadar mezarlıklarda hâkim olan gösterge “memento mori” idi. Bu kelimelerin ifade ettiği anlam hayatın kırılgan olduğu, zamanın uçup gittiğine dairdi. Mezar alanları, anıtlar, kafatasları, çapraz kemikler ya da kanatlı yaratıklar esasında korkunçluğun ikonografik görüntülerini çağrıştırmaktaydı. Ancak burada asıl amaç ölümün kaçınılmazlığını hatırlatmaktı (Church, 2013: 185). Gılgamış Destanı’nın onuncu tabletinde de “Tanrılar insanları yarattığı zaman, onlar insanlara ölümü verip yaşamı kendi ellerinde tuttular” (1998: 68) ifadelere yer verilerek yine ölümün kaçınılmazlığından söz etmektedir. Benzer bir biçimde Epiküros da ölümsüz olma ile mutluluğu, Tanrıda birleştirmektedir (Epiküros, 2014: 53). *Artemisia Ölümsüzlük İçin Düello* kitabında Artemisia’nın Tanrıya yalvarışından ve ondan iyilik istemesinden bahsedilmektedir. Ve bu yalvarışın ardından Orazio sessizce her şeye birden sahip olunamayacağını söyleyerek “şu ölümlü dünyada mutluluğa ve yüzyıllar boyu sürecek ölümsüzlüğe sahip olamazsın. Seçmek zorundasın!” demektedir (Lapierre, 2000: 159). Ağırıklı olarak ölümün kaçınılmazlığı ve bu kaçınılmazlığın meydana getirdiği tedirginlik genel kabul görmüş, sonsuzluk ölümünden sonrasında aranmış ya da ona çeşitli biçimlerde bir karşı duruş sergilenmiştir. Ölüm gerçeğiyle yüzleşme ve bunu yansıtma davranışlarını Yalom çeşitli biçimlerle açıklamaktadır. O, ergenlik döneminde korkunun baş gösterdiğini, beraberinde intihar düşüncesinin geliştiğini ya da şiddet temalı video oyunlarıyla kişilerin bu “ikinci hayatlarında” ölümün efendileri/ölüm saçanlar haline geldiklerini belirtmektedir. Kara mizah, ölümü dalgacı bir yaklaşımla karşılayan şarkılar ya da izlenen korku filmleri de bir karşı duruş biçimidir (Yalom, 2008: 11). Bugünkü “dijital ölümsüzleşme”ye dair çalışmalar da esasında bu karşı duruşun yeni bir yöntemini meydana getirmektedir. Bu kez bu düşünceye yardımcı olan araç teknoloji ve teknolojinin oluşturduğu güçtedir. “Yüklenme” ile gerçeğin bir kopyasının meydana getirilişi simülasyon teorisi çerçevesinde nasıl anlamlı hale geliyorsa, bunu sağlayacak teknolojik araçların etkili yaptırımları da tekillik teorisini öne çıkarmaktadır.

Teorikte tekillik, insanın karşı karşıya kaldığı her sorunun, günden güne daha da etkili hale gelen programlama teknolojisi sayesinde çözülebilmesi anlamına gelmektedir (King, 2016: 19). Astrofizikte ise bu kavram, kara delikte fizik kurallarının işlemez olduğu nokta anlamındadır. Vernor Vinge de teknolojik tekilliği buna benzer bir biçimde düşünmektedir: İnsanlığın geleceğin de sonrasını göremediği kırılma noktası. Tekillik sonrasını görme gayreti, kara deliğin içini görmeye çalışmaktan farksızdır (Ford, 2018: 265). Kurzweil tekilliğin insan yaşamını her alanda dönüştüreceğini düşünerek kapsamlı bir biçimde açıklayan ve tartışan araştırmacılardan biridir. Kurzweil, tekillik sonrası insan/makine ya da fiziksel/sanal arasındaki ayrımların kalmayacağını söyleyerek bu durumda insana dair neyin kalacağı sorusunu sormaktadır. İnsan fiziksel ve zihinsel kısıtlamaların ötesine geçme arzusunda (Kurzweil, 2017: 23). Çünkü insanın biyolojik bedeni dayanıksızdır ve hataya açıktır. Zeka ise yaratıcılıkta kimi kez çok iyi noktalara ulaşsa bile düşünce, büyük oranda türetilendir. Dolayısıyla sınırlı ve ikincildir. Ancak tekillik gerek biyolojik gerekse beyinsel anlamda söz konusu sınırlamaları ortadan kaldıracak-



tır. Bu sayede insan yazgısına karşı güç kazanacak ve ölümlülüğü kendi kontrolüne alacaktır (Kurzweil, 2017: 22). Gerek müzeler gerekse üniversitelerdeki kimi araştırmalar sonucu, eski insan kalıntılarının yerli topluluklarına geri gönderilmesine ilişkin çağdaş tartışmalar şu sonucu ortaya koymaktadır: ölü bedenlere duyulan saygı (Stokes, 2015: 9).

Kurzweil'in odaklandığı konulardan biri de nano teknolojisi ve robotlarıdır. Bu teknoloji fiziksel gerçekliğin moleküler düzeyde yönlendirilmesini imkanı hale getirecektir. Nanobotlar, biyolojik nöronlarla etkileşim halinde, sanal gerçekliği sinir sisteminin içinden meydana getirerek insan deneyiminin genişlemesini sağlayacaklardır. Ayrıca beynin kılcallarındaki milyarlarca nanobot da insan zekâsını büyük oranda genişletebilecektir (Kurzweil, 2017: 51). Kurzweil bu gelişmeleri kimi kısıtlamaları ortadan kaldıracığı ve insana ölümsüzlük anlamında kayda değer bir yenilik sunacağı için önemli bulmaktadır. Çünkü esasında insan Spinoza'nın da belirttiği gibi daima olduğundan daha ötesini tasarlamakta, onu eksiksizliğe ulaştırabilecek yöntemleri aramaktadır. Bunu elde etmeye imkan sağlayan her şey gerçek bir iyilik olarak kabul görmektedir (Spinoza, 1998: 60). Esasında güzellik endüstrisinin sunduğu imkanlar, yaşlanmayı geciktirmek için yapılan uygulamalar da ölüm ile teknoloji arasındaki ilişkinin belirgin örneklerini sunmaktadır. Modern insan, anlam arayışını içinde yaşadığı dünyada sürdürmekte ve daha çok yaşama arzusu içinde olmaktadır. Geleneksel toplumlarda görülen "öte dünyada" varoluş modern toplumlarda kendisini "sonsuz hayat" isteği ile değiştirmektedir. Böylece ölüme ilişkin üçlü bir sınıflandırmaya gitmek mümkündür: güzellik endüstrisi, karanlık ölüm imgesi ve sonsuzluğu isteme arzusu (Sağır, 2014: 307).

Bu gelişmeler esasında insan zihnini dijital teknolojiyle bir araya getirmeye (transhümanizm) ilişkindir: Bilgisayar tabanlı cihazlar aracılığıyla beden ve zihin arasında sıkı bir ilişki kurma ya da dijital alana bir "zihin yüklemesi" sağlamayabilme. İnsan zihni veya bilincinin gerçekten bir bilgisayara yüklenip yüklenemeyeceği ise halen bir tartışma konusudur. Tartışmaların merkezinde insan bilincinin ve anılarının aktarılıp aktarılamayacağına dair pek çok bilinmez vardır (Bailey, 2017: 80). İnsan zihnini genişletme, sınırları kaldırma ve onu bir üst insan modeline ulaştırmaya yönelik bu tartışmalar ve teknolojik yenilikler, "sonluluğun bitişi"ne yönelik gerçekleşmesi olası arzularıdır. Gerek Baudrillard'ın gerçeğin defalarca üretilen kopyalarında (ve hipergerçekliğinde) gerekse Kurzweil'in teknolojik tekillik araştırmalarında, dijital ölümsüzlüğe ulaşabilme fikri anlamlı görünmektedir. Gerçekleşmesi durumunda zihin ile anıların kopyalanması ve ölüm sonrası bir temsiline oluşturulmasıyla bilinmedik bir varoluş biçimi ortaya koyulacaktır. Swan ve Howard, Kurzweil'in tekillik teorisinden yola çıkarak bu durumda bilincin yalnızca beynin enerji işleyişi görünümünde olduğu sonucuna varmaktadır. Bu aynı zamanda alt tabakanın bilinç belirlemede mutlak bir öneme sahip olmadığı ve işleyiş biçiminin esasında bilinç olduğu anlamına gelmektedir. Öyleyse, bu işlevsellik eşit bir biçimde tekrar üretildiğinde, kopya ile asıl arasında farklı kimyasal yapıları haricinde herhangi bir fark olmayacaktır (Swan ve Howard, 2012: 249).

Virternity'ye (Virtual Eternity/Sanal Sonsuzluk) giden iki ana proje geliştirme yöntemi vardır. İlki, insanların etkileşime girebileceği sanal, sürükleyici ve yarı sürükleyici bir dünya yaratmaya yöneliktir. Bununla birlikte, Virternity projesinin tasarladığı bu yeni dünyanın çerçevesi, Second Life'in oldukça ötesindedir. Bu proje, bir gün insanlığın fiziksel ihtiyaçlarının yerini alabilen ve sanal varoluş geliştirme niyetini açık bir şekilde ifade eden bir projedir. İnsan-

ların bu yöntemle kendilerini dijital versiyonlara yükleyebileceklerini ve ölümlü bedenlerinden kurtularak, sanal bir evrenin içinde yaşayabileceğini öne sürmektedir (Bailey, 2017: 1-2). Diğer yandan bu durumun imkanı hale gelmesi bir endüstrileşme gerçeğini de ortaya koymakta ve Öhman ve Floridi bu gerçeği "Digital Afterlife Industry" (DAI)<sup>3</sup> adıyla tartışmaktadırlar. Araştırmacılar bu endüstrileri üç biçimde tanımlamaktadır: "üretim", "ticarileşme" ve "dijital insan kalıntılarının çevrimiçi kullanımı" (Öhman ve Floridi, 2017: 643). Bu kriterler arasında özellikle üçüncüsü ayrıca dikkat çekmekte ve kendi içinde unsurlarına ayrılmaktadır. Bu unsurlar kısaca mezar, cenaze, sesli mesaj gibi "çevrimdışı dijital etkinlikler"; organik bedeninin dayanıklılığını artırmaya ilişkin "biyolojik ölümsüzlük projeleri" ve insan olmayanların "dijital kalıntıları"yla ilgilenen işletmeler şeklindedir (Öhman ve Floridi, 2017: 644). Tüm bu farklı bakış açılarıyla şekillenen disiplinlerarası araştırmalar, sonsuzluğa ulaşma hedefleri, bunun olasılıklarının hesaplanması ve bunun bir endüstri haline geliyor oluşu dikkatleri etik konusuna çekmektedir. Gerçek olarak kabul edilenin kopyalanan bir gerçekliğe dönüşmesi, zihin aktarımı ve ölümsüzlüğün bunlar çerçevesinde gerçekleştirilebileceği düşüncesi "ben" ve "diğer ben" arasında nasıl bir ilişki olduğu karmaşasının da altını çizmektedir. Bu karmaşa kişiye ve gerçeğe dair çoğu bilenleri yerinden etmektedir.

#### 4.1. Etik Sorunlar

Teknolojik yenilikler aynı zamanda bir karışıklığı da beraberinde getirmektedir. Bir yönüyle yeni olanaklar, uzun ve sağlıklı yaşam gibi imkanlar kazandırırken diğer yönüyle bazı tehlikelerin de önünü açmaktadır. Teknoloji yaratıcı ve yıkıcıdır (Kurzweil, 2017: 578). Bu tür gelişmelerle birlikte insana özgü olması beklenen işler dahi risk oluşturmaktadır. Örneğin aktörlük ya da müzisyenlik. Bu tür meslekler insanüstü zeka ve yetenek ile donatılmış dijital simülasyonlarla karşı karşıya kalabilmektedir. Tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış kişiliklerin yanı sıra canlı ya da ölmüş kişilerin dijital modelleri de bunun önemli örnekleridir (Ford, 2018: 273). Aslında ölüm konusunun başlı başına araştırılabilirliği bile doğrudan etik ilkelere ve bunun ihlaline yönelik bir yargı uyandırmaktadır. Bunu temellendiren düşünceler ise ölümün kaçınılmazlığı, acı bir olay oluşu, ölen kişiye ve geri kalanların acısına duyulması gereken saygıdır. Dolayısıyla ölüm üzerine düşünme girişiminde bulunmak kimi yasak ve gizlilikleri de beraberinde getirmektedir. Bu, çoğu kez "mahremiyetin çözülüşü" ya da "tanrısal alanın sıradanlaştırılması" şeklinde karşılık bulmaktadır (Sağır, 2014: 18). Artırılmış sonsuzluk çalışmaları da mahremiyet, benlik, asıl-kopya ve üretim alanlarındaki etik problemleri şimdiden oluşturmaya başlamıştır.

Öhman ve Floridi dijital ölümsüzleşme çalışmalarının etik problemine detaylıca eğilmekte ve bunu özellikle üretim biçimleri kapsamında ele almaktadırlar. Artan dijital kalıntı hacminde sermayenin üretken kalması ve insan emeğine duyulan ihtiyaç gibi nedenlerle, ölümden sonra etkileşimin çevrimiçi artması gerekliliğini oluşturmaktadır (Öhman ve Floridi, 2018: 2). Diğer yandan tüm bu kopyalanma işlemlerini -gerçekleştirilebilir hatta ucuz olsa bile reddeden insanlar da olacaktır. Peki böylesi bir karar alanlar, kendilerini kopyalamaya karar

<sup>3</sup> DAI dijital kalıntıların çevrimiçi kullanımını içeren herhangi bir ticari mal veya hizmetin üretim faaliyetleri anlamına gelmektedir (Öhman ve Floridi, 2017: s.644).

verenlerden daha mı gerçek insandır? Kopyalananlar alt-insan olarak mı adlandırılacaklardır? Tüm bu varsayımların 21. yüzyılın başlarındaki naif sayılabilecek önyargılar olma ihtimali de vardır (Swan ve Howard, 2012: 247).

Swan ve Howard "Digital İmmortality" (Dijital Ölümsüzlük) isimi makalelerine 2075 yılından bir hikâye ile başlamaktadır. Hikâye ölen eşin kopyası ve bunun yarattığı sarsıntı ile ilgilidir. Hikâyede önce bu kopyalanma işleminin gerçekleştiği tesislerden bahsedilmektedir. Buradaki işlemler sonucu ölen kişinin anıları bir kopyaya aktarılmaktadır. Bu işlemin ardından adam eşini bir trafik kazasında kaybetmekte ve bundan derin üzüntü hissetmektedir. Bu üzüntüsünün karşılığı olarak ona endişelenmemesi ve karısının kopyalanarak onunla yeniden bir araya geleceği söylenmektedir. Yani kadın "aslında" ölmemiştir. Kopya, eve geldiği an karısı gibi yürümekte, konuşmakta ve kokmaktadır. Ancak üzüntüsünü bastıramayan adam, tüm bu kusursuz görüntüye rağmen sürekli olarak onun gerçek karısı olmadığını söylemektedir. Çünkü tüm bu farklar kendisini detaylarda göstermektedir. Bu duruma daha fazla tahammül edemeyen adam kopya karısını döverek öldürmektedir. Ve böylece eşini bir nevi iki kez kaybetmektedir. Yaptığı bu şeyden dolayı kendisine verilmesi cezayı beklerken "ama o çoktan ölmüştü", "o sadece bir kopyaydı" sözlerini tekrarlamaktadır (Swan ve Howard, 2012: 245-246). Zihin yüklemeye teknolojisine yönelik tartışmalar böylece yalnızca bilinç sorunu anlamında değil, sebep olduğu etik ve ahlaki ikilemleri de kapsamaktadır. İnsan zihninin kısmen veya tamamen sanal gerçekliğe yüklenmesini fiilen kolaylaştıracak bir yöntem var olana kadar, bu tartışmalı bir konu olmaya devam edecektir (Bailey, 2017: 81). Bir diğer belirsizlik de kimin yüklenip yüklenmeyeceğine ilişkindir. Örneğin tecavüzcüler, katiller ya da zihinsel-psikolojik rahatsızlığı bulunanlar. Bunlara karar verecek olan kimdir ve neyi esas alacaktır? (Swan ve Howard, 2012: 249); ve elbette ekonomik çıkarların altını belirgin bir biçimde çizen "dijital öbür dünya hizmetleri" ne tür etik problemler ortaya koyacaktır?

DAI'de ölümlerin anılması sadece bir insani duyarlılık meselesi olmaktan çıkmakta ve ekonomik fayda meselesi haline dönüşmektedir. Ölümler sadece yaşlıların onları hatırlamak istediği şekilde değil, aynı zamanda karlı olana, yani tüketilmesi muhtemel olana göre tasvir edilebilmektedir. Bu nedenle, dijital öbür dünya hizmetleri, ölümlerin en doğru versiyonunu değil, en "tüketilebilir" versiyonunu sergilemeye ilgi duymaktadır. Ölen kişinin kimliğinin kâr amaçlı böylesi bir yasadışı değişimi, bir tür yabancılaşma olarak da yorumlanabilmektedir (Öhman ve Floridi, 2017: 649). Kurzweil buna yönelik anlamlı gelişmelerin 2029-30 yıllarında olacağını tahmin etmektedir. Ve ardından zamansal belirlemeleri de bir kenara bırakarak biyolojik olmayan karakterlerin hikâye ve filmlerde sıklıkla karşımıza çıktığını ve onlara karşı güçlü bir empati geliştirdiğimizden bahsetmektedir. Kurzweil'e göre onlara olan yaklaşımımız biyolojik bir insana olan yaklaşımımızdan farklı değildir. Hikayelerde bile hissettiklerini anlamakta ve zor durumda kaldıklarında endişelenmekteyiz. Bu hislere yalnızca kurgusal karakterlerde bile ulaşabiliyorsak gelecekte de bundan farklı bir davranış sergilememiz muhtemel değildir (Kurzweil, 2015: 180). Sanal dünyalara ve sanal olana böylesi bir yakınlık hissetmek ve gerçek ile olan ayırımından uzaklaşmak Bailey'nin Virternity olarak ifade ettiği sanal sonsuzluk teknolojileri için de aynıdır. Bailey, VR (Virtual Reality) deneyiminde sağlanan "dalma/daldırma" etkisinin uzun sürmesi halinde oluşabilecek problemlerden bahsetmektedir. Bu tür maruz kalmanın birey üzerindeki psikolojik etkileri Virternity için son derece önemlidir. Çünkü kişi uzun

sürekli dalma deneyiminde deneyimlediği sanal gerçekliği asıl gerçeklik olarak kabul edebilmektedir (Bailey, 2017: 78). Gerçekliğin bir hipergerçek deneyiminde yaşandığı bu sanal/dijital ortamlar kişilerin zihinsel aktivitelerini ve ağırlıklarını ön plana çıkarmaktadır. Deneyimlenen ya da taşınan/yüklenen şey temel olarak zihindir. Ve o zihni anlamlı kılan bellek. Böylece beden olarak varolma dijital yaşamda öncelikli değildir. Leibniz “yalnızca Tanrı bedenden bütünüyle özgürdür” demektedir ve hiçbir zaman tam doğuş ve ruhun bedenden ayrılışıyla oluşan eksiksiz bir ölüm olmadığını ifade etmektedir. Ona göre *Doğuşlar* gelişmeler ve büyümeler iken; *ölümler* kapanmalar ve küçülmelerdir (Leibniz, 1998: 103). Bugünse zihinsel aktarımların ve dijital izlerin konuşuluyor oluşu, dijital ortamlardaki varlığımızın son bulmasını bir anlamda yıkıcı bulmakta ve bunu fiziksel ölüme yakın tutmaktadır. Stokes’in de dediği gibi kişinin sosyal medyadaki varlığının silinmesi aslında ikinci bir ölüm şekli midir? Peki ya onlardan geriye kalanları korumak? (Stokes, 2015: 2).

#### 4.2. Geriye Kalanlar: Dijital İz ve Bellek

Anlar, anılar, hatıralar, geride kalanlar, geleceğe atıfta bulunmalar, hatırlama ve unutmalar. Esasında her biri insanı bir anlamda var eden ve onu anlamlı kılan özelliklerdir. Belleğe kaydedilmiş her şey, onun tamamen unutulmasından hayat boyu hatırlanmasına kadar bir anlam ifade etmektedir. Hatıralar kişiye bir kimlik kazandırmaktadır.

Bellek değerli kabul ettiğimiz şeylerin korunmasını sağlayan bir gereçtir ve aynı zamanda geçicidir. Çünkü anıların varlığı yaşam ile doğru orantılıdır. Yaşam sona erdiğinde anılar da sona ermektedir (Foer, 2015: 26). Ancak dijital ortamlara bırakılan anlar, üzerinden geçen her saniyenin ardından gitikçe artan bir yığına dönüşmektedir. Kişi, gerçek yaşam deneyimlerini belleğinde biriktirirken, dijital yaşamında da aynı işlem dijital bellekte toplanmaktadır. Ve bu bellek kalıntıları, kişinin ölümünün ardından yeniden bir dijital yaşam gerçekliğine dönüşebilmektedir. Dolayısıyla belleğin oluşumunda oldukça önemli olan zaman bölünmeleri, ölüm sonrası dijital kalıntılar ile geçmiş zaman kalıntılarına odaklanmaktadır. Dijital ölümsüzlük böylece “geçmiş” ile anlam kazanmaktadır. Ve zaten bellek Susam’ın da belirttiği gibi “şimdiki zamanın içinde biçimlenen bir geçmiş zamandır” (Susam, 2015: 58). Bellek geçmişe yönelik bilgilerin akılda tutulmasını sağlayan ve geçmişin kalıntılarını saklamaya yardımcı olmaktadır (Boyer, 2015: 5). Geçmişin saklanması ve bunun birikerek bir anılar yığına dönüşmesi dijital ölümsüzleşme/artırılmış sonsuzluk teknolojileri için temel verilerdir. Ölüm sonrası da dijital olarak devam etmesi beklenen yaşam bu anılara tutunmaktadır.

Önceki başlıkta bahsedilen 2075 yılındaki hikâyeyi yeniden hatırlayalım. Bu hikâye gelecekte olması beklenen bir andandır. Ve bunun gerçekleşebilme ihtimali bile gerçek-kopya arasındaki muğlaklığı yüklenen anılar ve bellek arasında da kurmaktadır. Swan ve Howard bu hikâyeden yola çıkıp artırılmış sonsuzluk/dijital ölümsüzleşme kavramlarının etik sorunlarına değinirken yeniden hikâyeye dönmektedirler. Karısının kopyasını öldüren adamın da aslında bir kopya olduğunu söyleyerek hikâyeyi daha da karmaşık bir biçimde bir kez daha sunmaktadır. Karısı öldükten sonra onun kopyasına alışmaya çalışan adam için bu durum, çoğu zaman içinden çıkılmazdır. Ama yine de kopyayı öldürmek onun için fazladır. Ancak ölümünün ardından yeniden yüklenmiş olma gerçeği, onun anılarının taşındığı anlamına gelmektedir. Anılarıyla birlikte hisleri de taşınan adamın, karısının kopyasına olan olumsuz duyguları da

aynı biçimde devam etmektedir. Ve bu kopya hisleri arasında boşluklar kopya karısını öldürmektedir (Swan ve Howard, 2012: 250). Bu da yüklenenler arasındaki mücadelenin ve olası sonuçlarının bir örnek hikâyeye sunulmasıdır. Eğer dijital bedenler böyle bir “gerçekliğe” uzanıyorsa bu tür durumların gerçekleşmesi de imkânsız görünmemektedir. Çünkü kopyalanan ve aktarılan şey anılardır. Kişinin anılarını anlamlı ya da anlamsız hale getiren ise hisler. Ve gelecekte olması muhtemel gibi duran bu hikâyeye başka bir etik probleme daha değinmektedir. Bu problemde birebir kopyalamalar, kopyaları gerçek kişilere daha çok yaklaştırmakta, o kişilerin anılarını da doğrudan aktarmaktadır. Ve kopya önceki gerçeklikten yola çıkarak gelecekte alacağı kararı şekillendirmektedir. Çünkü belleğe kaydedilen kimi anılar kişilerin uzun süre taşıdıkları bir ağırlığa dönüşebilmektedir. Bu anılar kişinin geçmişinde de kalsa şimdi’ye ve geleceğe doğru uzanmaktadır. Nabokov bunu anıları arasındaki kimi ayrımlarla açıklamaktadır. Ona göre bazı çocukluk anılarının ait olduğu zamanı belirlemek “bir destanın parçalarıyla uğraşan tarihçiler” kadar zor. Ancak bazı anılar için böylesi bir veri sorunu yok (Nabokov, 2011: 23). Belleğin dijital kopyaları için de geçerli olan şey budur. Tıpkı bu hikâyede olduğu gibi kişilerin yaşamlarında iz bırakmış ve her daim yoğun hislerle taşımaya devam ettikleri bu anı yükleri, makine zekâları ile birleştiğinde kopyanın gerçeğin yerini aldığı ama olası bir sorunda da bu kopyanın ne gibi bir etik çerçeve ile değerlendirileceği sorusunu oluşturmaktadır. Kurzweil de makine zekasının en güçlü yanlarından birinin milyarlarca veriyi doğru bir biçimde bellekte tutabilmesi olduğunu söylemektedir. Ve tutulan bu verileri anında anımsayabilme özelliğinde (Kurzweil, 2017: 47).

Yalom, “Sonsuza Dek Fanilik: Alice” başlığı ile aktardığı Alice’in gerçek öyküsünde, ölüm ile anıları bir araya getirmektedir. Hikâyeye, Alice’in Alzheimer hastası olan kocasının ölümü ile başlamaktadır. Esasında eşini kaybettiği hastalık bile bir anı, bellek problemidir. Bu problem yüzünden her geçen gün eşinin ona nasıl yabancı olduğundan bahsetmektedir. Anıların olmadığı yerde benlik de yoktur. Eşini kaybetmesi ile ölüm gerçeği ile yüzleşen Alice, her yeri anılarla çevrili evinden taşınma kararı alır. Bu kez benzer bir kaybı, yaşamı ile anlamlı kıldığı eşyalarıyla yaşamaktadır. Yıllardır yaşadığı ev, o evin içindeki anılar ve o anıların taşıyıcısı olan eşyalar. Yalom bunu, “yerinden olma” hissi ile açıklamaktadır (Yalom, 2008: 43-44). Öyleyse her ölüm, dünyayı telafi edilemeyecek bir şekilde küçültmektedir. Ama hatırlama yoluyla, en azından bir dereceye kadar, bu kaybın bütünlüğünü azaltmak mümkündür (Stokes, 2015: 3). Hatırlamanın günümüzde atfettiği önem teknoloji ile bir araya gelince zaten gerçek ile sanalın iç içe geçtiği bu çağda bir anlamda beklendik bir sonuç ortaya koymaktadır. Artırılmış sonsuzluk ile kişiler hayatımızda kopya varlıkları ile yer alabilecek ya da onu anmaya yönelik pek çok ritüel sanal ortama taşınacaktır. Ölen ile geride kalan bağ, etkileşim yolu ile devam edecektir.

Facebook, MySpace, Virtual Eternity ve MyDeathSpace gibi platformlar, ölenle “etkileşime” izin veren ve “diyalog” sağlayan web sitelerinden bazılarıdır. Ölen kullanıcıların profilleri, ölümden sonra diğer kişilerin etkileşimleriyle onu yeniden var etmektedir. O halde, dijital hatırlama kültüründe sosyal ağ siteleri, hatırlama alanlarına dönüşmektedir (Church, 2013: 184).<sup>4</sup> Ölümlerin çevrimiçi ortamdaki sayılarının artması ve hatırlanma biçimlerinin değişmesi iki önemli konuyu anlamlı hale getirmektedir. Öncelikle ölen kişinin hafızasının ne ölçüde ve han-

<sup>4</sup> Konuya ilişkin başka bir örnek ve detaylı bilgi için <https://ifidie.net/> Erişim tarihi: Mart 2021



gi koşullar altında endüstrinin ticari çıkarları tarafından yönlendirilip şekillendirileceğine ilişkindir. Diğeri ise hatırlananların itibarını sağlamak amacıyla genel kabul gören düzenleyici bir çerçeve geliştirmeye yönelik (Öhman ve Floridi, 2018: 3). Mevcut piyasada dijital kalıntıları kullanmanın dört yolu vardır: Bilgi Yönetim Hizmetleri, Çevrimiçi Anma Hizmetleri, Ölüm Sonrası Mesajlaşma Hizmetleri ve son olarak Yeniden Oluşturma Hizmetleri. Bu hizmetler özetle şunları içermektedir: “Bilgi yönetimi hizmeti” dijital varlık yönetimi ile ilgili olası sorunları; “ölüm sonrası mesajlaşma hizmetleri” çevrimiçi mesajlar ve diğer tüm dijital iletişim içeriklerini; “online anma hizmetleri” dijital kalıntılarla geçilebilecek etkileşim, yas ve hatırlamaya dair sağlanan olanakları; “yeniden oluşturma hizmetleri” ise ölen kişinin sosyal platformlardaki varlığını kopyalayan ve yeni içerik oluşturmaya yönelik hizmetleri (Öhman ve Floridi, 2017: 645-646). Özellikle son madde burada ölen kişinin dijital varlığını ve etkileşimini ortaya koymasından önemlidir. Çünkü kopyalanan içerikler ölen kişinin dijital yeni kimliğini var etmekte ve onu bu yeni kimlikle tanımlamaktadır. Önceki davranışların referans alındığı bu etkileşimde ilgili platformlarda sağlanan görünüm ve orada sergilenen davranışlar kişinin gelecekteki kopyası için bir veri oluşturmaktadır. Böylece ölen kişinin dijital yaşam alanı özetle şu unsurları öne çıkarmaktadır: zamansızlık, dijital yer ve etkileşimin sürekliliği. Ölüm sonrası dijital yaşam, yaşama ilişkin tanımladığımız bileşenleri de sanal bir anlayışa dönüştürmektedir. Kişi, sonsuzluğun bir uzantısı niteliğindeki zamansızlığın, bir “yok yer” görünümündeki dijital mekânın ve onu görünür kılan etkileşimin ortasındadır. Tüm bu unsurların birlikteliği gerçeği kopyalayan teknolojik sistemler doğrultusunda bir var olma biçimi ortaya koymaktadır.

## 5. Sonuç

Hayatlarımız dijital ortamlarda çeşitli görünümler kazanırken, bu görünümler her an birikerek kişiye dair veriler oluşturmaktadır. Bu veriler ölüm sonrasının dijital kalıntılarıdır. Teknolojinin yaşamımıza gittikçe daha çok eklenmesi bu verilere yeniden dönüştürülebilir bir nitelik kazandırmaktadır. Dijital gerçek zamanlı yaşam, ölüm sonrası dijital yeni yaşam olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonsuzluk arayışlarının odak noktası böylece gerçekliğin dijitalleşmiş kopyalarında. “Yükleme” olarak adlandırılan bu durum, kişinin ölüm sonrası dijital yaşam ve etkileşimlerini ifade etmektedir.

Aynı zamanda bunun uygulanabilirliği mümkün görünmekte ve bu da etik tartışmaları teorik anlamda başlatmaktadır. Yeniden yüklemenin tam olarak neyi çağrıştırdığı, gerçeği ne oranda yansıttığı, yeni dijital kimliğin oluşum aşamaları ve bunun ticari amaca dönüşümü, tartışılan konular arasındadır. Ölüm sonrası yaşam vadinin kim tarafından, nasıl bir yol izlenerek gerçekleştirileceği ve kâr elde etme konusunda nasıl bir biçim ortaya koyacağı bu tartışmaların endüstriyel yönünü oluşturmaktadır. Diğer yandan yüklenenlerin, onları temsil eden “gerçek” insanlardan ne gibi ayırım ve değere sahip olacağı konusu da çerçevesi henüz çizilmemiş etik problemlerdendir. Buna rağmen şu aşamada bile gerçek ve onu yansıtmayı beklenen kopya arasındaki ilişki, onları birbirine yakın tutmakta ve hatta “aynı” olmalarının altını çizmektedir.

Günümüzde ölen kişilerin ardında bıraktığı hesaplar ve o hesaplardaki geçmiş zaman izlerinin yarattığı garip duygu bile henüz alışılmış bir duygu değildir. Hayatlarımız her ne kadar dijital temsillerimizle bir arada görünürlük kazansa da ölüm sonrası arda kalan sosyal



medya hesaplarımız bir çelişki yaratmakta; çevremizdeki insanlar duygu ve düşüncelerini burada aktarmaya devam etmektedirler. Böylece gerçek ile gerçeğin dijital temsilleri arasındaki ilişki bir karmaşıklık meydana getirmektedir. Öyle ki benzer bir duruma sanal gerçeklik deneyiminde de rastlanmaktadır. Kişi, istediği zaman sanal deneyimden ayrılabilmesine rağmen, kimi etkiler sonucu orada kalmayı sürdürmekte ve böylece uzun süre “dalma”ya maruz kalmaktadır. Bunun sonucunda sanal gerçekliği asıl gerçeklikten ayıramama, gerçek ve sanal arasındaki ayrımı yitirebilme olasılıkları güçlenmektedir. Tüm bu belirsizlikler ve çatışmalar gerçek-sanal/asıl-kopya arasındaki çizgiyi şu aşamada bile belirsiz hale getirmektedir. Ancak yine de artırılmış sonsuzluk araştırmaları devam etmekte; her yeni gün buna yönelik yeni bir adım daha atılmaktadır. Aynı devamlılık kendisini internet aracılığıyla sonsuz bilgi aktarımında da göstermektedir. Esasında “yüklenme” eylemi de ölüm sonrası yüklenmiş ben’in hala ben olacak mıyım sorusu da çoktan başlamıştır.

### KAYNAKÇA

- Agamben, G. (2013). *Kutsal İnsan* (Çev.: İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bailey, D. E. (2017). *Virternity: The Quest For a Virtual Eternity*. Britain: VR Academic Publishing.
- Baudrillard, J. (2016a). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (Çev.: Oğuz Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016b). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev.: Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Boyer, P. (2015). Anılar Ne İşe yarar? Hatırlamanın Biliş ve Kültürle İlgili İşlevleri. *Zihinde ve Kültürde Bellek içinde* (Çev.: Y. Dalar). İstanbul: Kültür Yayınları, 5-36.
- Cevizci, A. (2017). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Church, S. H. (2013). Digital Gravescapes: Digital Memorializing on Facebook. *The Information Society An International Journal*, 29 (3), 184-189. DOI: 10.1080/01972243.2013.777309
- Descartes, (1998). Yöntem Üzerine Söylem, İnsan Anlaşının İyileştirilmesi Üzerine. *Descartes Söylem Spinoza İnceleme Leibniz Monadoloji içinde* (Çev.: Aziz Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi, 7-55.
- Derman, İ. (2010). *Fotoğraf ve Gerçeklik*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Epiküros (2014). *Özdeyişler, Mektuplar ve Aforizmalar* (Çev.: Genim Renas). İstanbul: Arya Yayıncılık.
- Foer, J. (2015). *Einstein ile Ay Yürüyüşü. Her Şeyi Hatırlama Sanatı*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Ford, M. (2018). *Robotların Yükselişi* (Çev.: Cem Duran). İstanbul: Kronik Kitap.
- Fox, J; Arena and Bailenson J. N. (2009). Virtual Reality A Survival Guide for the Social Scientist. *Journal of Media Psychology*, Vol. 21(3), USA: Hogrefe Publishing, 95-113.
- Gilgamiş Destanı (1998). (Çev.: Muzaffer Ramazanoğlu). Dünya Klasikleri Dizisi.
- King, B. (2016). *Augmented (Artırılmış Gerçeklik)*. (Çev.: Kerem Balaban). İstanbul: MediaCat

Kitapları.

- Kurzweil, R. (2015). *Bir Zihin Yaratmak-İnsan Düşüncesinin Esrarı*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Kurzweil, R. (2017). *İnsanlık 2.0: Tekillişe Doğru Biyolojisini Aşan İnsan* (Çev.: Mine Şengel). İstanbul: Alfa Basım Yayım.
- Lapierre, A. (2000). *Artemisia Ölümsüzlük İçin Düello* (Çev.: Necla Işık). Güncel Yayıncılık.
- Leibniz, (1998). *Monadoloji. Descartes Söylem Spinoza İnceleme Leibniz Monadoloji içinde* (Çev.: Aziz Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi, 91-107.
- Liu, J., Pastoor, S., Seifert, K. and Hurtienne, J. (2001). Three-Dimensional PC: Toward Novel Forms of Human-Computer Interaction. Three-Dimensional Video and Display: Devices and Systems: A Critical Review, (Edt. Bahram Javidi, Fumio Okano) Proceedings of SPIE Vol. 10298, Germany: SPIE Electronic Imaging Conference.
- Mandal, S. (2013). Brief Introduction of Virtual Reality & its Challenges. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, Volume 4, Issue 4, 304-309.
- Nabokov, V. (2011). *Konuş, Hafıza* (Çev.: Yiğit Yavuz). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Natonek, E. Flueckiger, L. Zimmerman, T. ve Baur, C. (1994). Virtual Reality: An Intuitive Approach to Robotics. Telemanipulator and Telepresence Technologies, Proceedings of SPIE Vol. 2351, 60551X, USA: SPIE Electronic Imaging Conference, 260-270.
- Nietzsche, (1961). *Zerdüşť Böyle Dedi* (Çev.: Sadi Irmak). İstanbul: İkbal Kitabevi.
- Otan, O. (2013). *Televizyon'da Gerçeklik Algısı*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Öhman, C. and Floridi, L. (2017). The Political Economy of Death in the Age of Information: A Critical Approach to the Digital Afterlife Industry. *Minds & Machines*, 639-662.
- Öhman, C. and Floridi, L. (2018). An Ethical Framework for The Digital Afterlife Industry. *Macmillan Publishers Limited, Nature Human Behaviour*.
- Sağır, A. (2014). *Ölüm Sosyolojisi*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Sherman, W. and Craig, A. (2003). *Understanding Virtual Reality*. United States: Morgan Kaufmann Publishers.
- Spinoza, (1998). İnsan Anlaşının İyileştirilmesi Üzerine. *Descartes Söylem Spinoza İnceleme Leibniz Monadoloji içinde* (Çev. Aziz Yardımlı), İstanbul: İdea Yayınevi, 57-89.
- Spinoza, (2011). *Etika* (Çev.: Hilmi Ziya Ülken). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Stokes, P. (2015). Deletion as Second Death: The Moral Status of Digital Remains. Springer Science. *Business Media Dordrecht, Ethics Inf Technol*. DOI 10.1007/s10676-015-9379-4
- Susam, A. (2015). *Toplumsal Bellek ve Belgesel Sinema*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Swan, L S. and Howard, J. (2012). Digital İmmortality. *International Journal of Machine Consciousness*, Vol. 4, No. 1, World Scientific Publishing Company, 245-256. DOI:

10.1142/S1793843012400148

Yalom, I. (2008). *Güneşe Bakmak Ölümle Yüzleşmek* (Çev.: Zeliha İyidoğan Babayiğit). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Yengin, D; Bayrak, T. (2018). *Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik*. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.