



Researcher: Social Science Studies

RSSS

ISSN:2148-2691

(2018) Cilt 6 / Sayı 2, s. 296-309

Bilim Kurgusal Animelerde Siber Suç ve Gözetim Örnek Çalışma; Psycho Pass¹

Yasemin KILINÇARSLAN²

Özet

Günümüzde dijital ortamın popüler medya içerikleri bu içeriklerle etkileşim içinde olan bireyler üzerinde önemli ölçüde biçimleme gücüne sahiptir. Bu tip medya içerikleri özellikle çocukların dünya algılarını etkin ve sürekli bir biçimde tasarlamakta, özdeşleştirici görsel kodları ve anlatsal yapıları aracılığıyla davranışlarına şekil verebilmektedir. Bu çalışmanın amacı, bilimkurgusal anime filmlerde siber suç ve gözetim olgusunun küresel anlamda izlenirliğini arttıran unsurları ortaya koymak ve dijital mecranın küresel boyuta ulaşan siber suç ve gözetim biçimlerini analiz etmektir. Çalışmada örneklem olarak bilim kurgusal anime dizi Psycho Pass seçilmiş, çok kipli teori kapsamında, dizinin birinci sezonunun altı epizodunun anlatsal yapısında bulunan küresel bağdaşım ilişkilerinin analizi gerçekleştirilmiştir.

Anahtar kelimeler : siber suç, anime, gözetim, dijital ortam, özdeşleşme

Cyber Crime and Surveillance in Science Fictional Animes Case Study; Psycho Pass

Abstract

Today, digital media content in digital media has a significant amount of formative power over the individual who interacts with them. These media contents are designed especially for children's world perceptions in an effective and continuous manner. Identifying visual codes and narrative structures of these contents are influential on children. Especially in the cinema sector, sci-fi anime films intensively process the concept of cybercrime, which exhibits evolving models of crime and digital media, and its presence and continuity is reinforced by surveillance systems. The aim of this study is to reveal the elements that increase the global rating of cybercrime and surveillance in science fiction anime films and to analyze cybercrime and surveillance forms that reach the global dimension of digital media. In the study, the scientific fiction series Psycho Pass was selected. The global correlations found in the narrative structure of the six episodes of season one were analyzed in a frame of multi-modal theory.

Keywords: cyber crime, anime, surveillance, digital environment, identification

¹ Bu makale, 18-21 Mayıs 2017 tarihlerinde İstanbul'da gerçekleştirilen "1. İstanbul Bosphorus International Conference on Cyberpolitics and Cybersecurity" konferansında özet bildiri olarak sunulmuştur.

² Doç. Dr. Uşak Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema ABD Öğretim Üyesi, yasemink2010@gmail.com

GİRİŞ

Japon animasyon sineması gerek uzun metraj gerekse anime dizi sektöründe sadece hızlı ve sürekli film üretimiyle değil film pazarlama taktiklerinin devamı olan konsept anime ürünleriyle de geniş boyutlara ulaşan bir pazar ağına ve izlenme oranına sahiptir. Japon anime dizilerinin kısa süreli fakat sayıca fazla olan epizodlarıyla izler kitleyi animeye bağlaması bir nevi müşteri sadakati yaratması açısından önemlidir. Epizodların sayısının yanısıra ratingle bağlantılı olarak artan sezon sayıları anime pazarındaki havuza çok farklı türlerin girişine neden olmaktadır. Erkeklerin, kadınların ve çocukların ilgi ve yaşam alanlarına dair farklı türlerde anlatı yapısına sahip olan animeler bulunmaktadır; Aksiyon, macera, komedi, şeytani, drama, ecchi, fantazi, game, harem, hentai, tarihi, korku, josei, çocuk, sihir-büyü, dövüş sanatları, mecha, askeri, müzik, gizem, parodi, polisiye, post-apokaliptik, psikolojik, romantik, okul, bilim-kurgu, seinen, shoujo, shounen, yaşam kesiti, uzay, spor, süper güç, doğaüstü, trajedi, vampir, yaoi, yuri... Görüldüğü üzere bu sektörde ciddi anlamda bir anime çeşitliliği söz konusudur. Anime dünyası Japonya ve Uzakdoğu ülkeleri için adeta bir yaşam biçimi haline gelmiştir. Bir anime dizi genellikle yukarıda sayılan herhangi bir türe ait olsa bile diğer türlerin de özelliklerini de taşıyabilmektedir. Bu makalede ele alınan anime dizi *Psycho-Pass*³, bilimkurgu türü başlığı altında, aksiyon, mecha, askeri, post-apokaliptik tür de özellikleri de göstermektedir.

Animelerdeki tür çeşitliliği animasyon film sanatının yaratım süreçleriyle ilgilidir ve türlere ilişkin sınırların keskinliği sözkonusu değildir. Bu çalışma kapsamında incelenen anime film *psiko-kimlik*⁴ gelecekteki bir zamanda insanların duygularını, arzularını ve eğilimlerini ölçmenin mümkün olduğu bir toplumu betimlemektedir. Disütopik nitelikte olan bu toplumda, bilgisayar merkezli suç ölçme teknikleriyle kişilerin suça olan eğilimleri belirlenebilmektedir. Kamu düzenini sağlamaya çalışan bir polis ekibinin siber suçlularla mücadele ettiği maceralarının anlatıldığı bu bilim kurgusal anime dizide, suç unsurunun dijital ortama evrilmiş modellerini sergileyen siber suç kavramı yoğun bir biçimde işlenmekte, bu sistemin mevcudiyeti ve devamlılığı ise gözetim sistemleriyle sağlanmaktadır. Dizide infaz ve tutuklama birimiyle bu birimdeki meslektaşlarını gözetleyen ve izleyen bir yönetici bulunmaktadır. İnsanlığa dair faydacı bir düzene inanan polis memuru Akane Tsunemori, her şeyi gören bilgisayarlı donanım *Sibyl sistemin*⁵ kurallarına titizlikle uymakta ve bu sisteme itaat etmektedir. Ta ki bu mükemmel ve kusursuz olduğu düşünülen sistemin içinden farketirmeden kurtulmayı başaran bir suçluyla, bir üst akılla karşılaşana dek...

³ Makalenin ilerleyen bölümlerinde Psycho Pass'in Türkçe karşılığı olarak Psiko- Kimlik terimi kullanılacaktır.

⁴ Psiko-Kimlik; Anime dizideki toplum yapısında herkesin bir psiko kimliği bulunmaktadır. Psiko-kimlikler simatik tarayıcılar vasıtasıyla bir kişinin zihnini okuyabilmektedir. Psiko-kimlik kişinin suç katsayısını gösterirken, farklı renk tonlarına sahip olan bir grafik ise kişinin psiko-kimliğinin ve profilinin zaman içinde nasıl değişkenlik gösterdiğini belirler. Bireyin psiko-kimliği kötüleşirse terapiye gönderilir. Psiko kimliğindeki uyarılara aldırış etmeyen kişi kimliği bulanıklaştığında potansiyel suçlu olarak ilan edilir.

⁵ Sibyl sistem; Güvenlik, gözetim, kontrol, yargılama, ceza verme, ıslah etme, idam yetkileri olan, Sağlık ve Refah Bakanlığı merkezinde bulunan, toplumun temelini oluşturan sistem. Duygusal ve psikolojik durumun dikkatli bir şekilde ölçümlendiği insan ötesi Sibyl sistem, kişinin akıl sağlığına ve topluma uyum becerisine de karar verebilmektedir. İlerleyen bölümde daha detaylı bir biçimde incelenmiştir.

Psycho Pass (Psiko Kimlik) Filminin Metodolojik Çerçevesi

Anime diziyeye biçimci kuram açısından baktığımızda; ekrandaki imgelerin bir heykeltraşın çamuru şekillendirmesi gibi şekillendirildiği görülmekte, duygular ekran aracılığıyla manipüle edilmektedir. Psycho-Kimlik, klasik Hollywood sineması anlatı tekniklerine sahiptir ve suç unsuruna ilişkin olması nedeniyle bir *Film Noir*⁶ dır. Dizinin türünün bilim kurgusal olması, tasarım ve yoğunlaştırılmış efekt kullanımını ön plan aldığından, doğrudan resim ve grafik sanatlarla bağlantılıdır. Edebi bağlantı ise disütopik yazın türüne sahip bir senaryosunun olmasıdır. Senaryosu kadim masallara, mitlere, efsanelere, inançlara dayanan tüm animasyon filmler her yeni dijital tasarım süreciyle yeniden üretim sürecine sokularak tekrar çekilmekte-tasarlanmaktadır. İnsansızlaşmış ve mekansızlaşmış bu sineformun akademik açıdan incelenmesi mevcut araştırma yöntemleriyle çok doyurucu görünmemektedir. İmgelerin yerini alan sentetik ve dijital imgeler, mekanın yerini alan sanal modeller, oyuncunun yerini alan tasarım karakterler dijital bir dil üzerinden alımlanabilmektedir. Göstergelerin tamamen sayısallaşmış bir dizge üzerinde hareket ettiği bu dönemde, yeni medya kültürel ürünlerinin içerik analizinde sıklıkla kullanılan ve semiyolojik çözümleme yöntemi başlığı altında yer alan yöntem, multi modal (çok kipli) teoridir. Bu teori; görsel, sözlü, işitsel modlar aracılığıyla oluşan fotoğraf, tasarım, animasyon ve diğer yeni medya unsurları için ideal bir analiz aracıdır. Bu bağlamda kültürel bir üründe, anlam yaratımı için kullanılan imge, yazı, jest-mimik, konuşma, duruş vb. semiyotik kaynaklar anlamına gelen modların belirlenmesi önemli hale gelmektedir. Dünya çapında izlenme oranına sahip olan ve bir kült haline gelen Psiko-Kimlik, anlatı yapısında bulunan evrensel-anlatımsal kodları dahilinde bütünsel bir anlamlandırma sürecini mümkün kılmaktadır. Dizide olayların Japonya'da geçiyor olması sadece Japon kültürüne ve o ülkeye özgün olan işaretler sisteminin değil, farklı kültürlerle sahip insanlar tarafından da anlamlandırılabilir olan işaretler sisteminin yaratılmasını amaçlamıştır. Multimodal kipli teoriye göre elektronik multimedya metinlerinin bütünlük anlam oluşturma sistemi dilbilimsel anlamlandırma unsurları ve görsel anlamlandırma unsurları olmak üzere iki başlık altında toplanır. Gönderim, söz dağarcığı ve metafor, kiplik, transivite, sürecin normalleştirilmesi, enformasyon yapısı, yerel bağdaşım ilişkileri, küresel bağdaşım ilişkileri dilbilimsel anlamlandırma unsurlarının bileşenleridir. Renkler, perspektif, vektörler, ön plan, arka plan ise görsel anlamlandırma unsurlarına girmektedir. Bu anlamda anime diziyi küresel bağlamda izlenir kılan olgu, anlatı yapısında ve karakterlerin kendilerinin ifadesinde ortaya serilen küresel bağdaşım ilişkileridir. Dünyayı anlamlandırma sürecini daraltılmış ve kısırlaştırılmış bir evrenin merkeziliğinden kopararak, dünyayla, diğer insanlarla ve kültürlerle bir bütünleşme içine girilen durum, küresel bağdaşımın en önemli özelliğidir. Bu bağdaşıklık hali ise gerçek kimliklerden sıyrılarak özgür ve aidiyetsiz bir biçimde oluşturulan sanal kimliklerle sağlanmaktadır. Sanal ortamlar, sanal cemaatler, sanal karakterler ve avatarlar vb. biçimde farklı isimler alan ağ toplumunun kendine has kültürü tele kıtasal bir uzamda ortak bir oluş haline doğru evrilmektedir. Bu minvalde sinemanın teknolojik evrimine paralel giden gelişim sürecine bakıldığında animasyon filmlerin varlığı tamamen dijital teknolojilerle bağlaşıklık bir haldedir. "Yeni medya ve

⁶ Film Noir: Hollywood'un suça dair dramalarını tanımlayan sinemasal bir stildir. Anlatılarda bolca alaycı tavırlar ve cinsel göndermeler bulunur. Ana karakterler psikolojik ve davranışsal olarak hasarlıdır ve ahlaki bir sorgulama mevcuttur.

bilgisayar kontrollü görüntü CGI bazen dijital araçlarla yer değiştirilerek kullanılmaktadır. Ancak her birinin farklı çağrışımları vardır. Yeni medya terimi, bilgisayarların toplumda belirgin bir yer edinmeye başlamasıyla ortaya çıkmıştır. Günümüzde dijital araçlar artık bir yenilik değil standart olarak görülmektedir; bu nedenle de yeni medya tam olarak doğru bir terim değildir. Bilgisayar kontrollü görüntü de dijital teknoloji kullanılarak yapılan animasyonu tanımlamak için yeterli değildir, çünkü belirsizdir. Dijital araçlar animasyon sürecinin ilk geliştirme aşamasından son dağıtım aşamasına kadar herhangi bir bölümünde kullanılabilir. Dijital teknolojiler çok çeşitli olduğundan ve yaratıcı yolları kucakladığından bilgisayar kontrollü film tanımını tam olarak yapmak mümkün değildir." (Maureen, 2008, s. 286). "Sentetik imge de böyle bir şeydir. Gerçek gönderenden yoksun, tamamıyla yapay şekilde üretilen dijital, sayısal imgenin analogik imge benzeri bir negatifi olmadığı gibi, imgenin, bir yokluğun imgesi olarak algılanmasını sağlayan o negatif boyutu da ortadan kaldırılmıştır. Burada kusursuz bir teknik müdahale vardır. İmgenin bulanık, titretilmiş ya da rastlantısal olmasına kesinlikle izin verilmemektedir. Bunun imge olduğu konusunda inat etmenin bir yararı var mıdır?" (Baudrillard, 2012, s. 24). Animasyon filmlerde nihai amaç mümkün olduğu kadar "gerçek gibi olmak" çabasıdır. Animasyonun başarısı gerçeğe yakınlığının başarısıyla ölçülür. Gerçeklik dokunsal duyunun provake edilmesi amacını güder. Animasyon karakterlerinin fiziksel tasarımı dokunma duyusunu tatmin etmeli yumuşak-sert-sivri-sıcak-soğuk vb. algıları uyarmalıdır.

Psiko Kimlik Dizisinin Felsefi Uzamı ve Utilitarianizm

Psiko Kimlik dizisinin ana karakteri olan Sibyl sistemin uygulamalarıyla toplumun genel anlamda fayda görmesi amaçlanmaktadır. Toplumsal düzeni bozacak, imha edecek, hasar verecek ya da farklılaştırarak olan her türlü girişim toplum yararına engellenerek, verili durumun sürekliliği ve muhafazası sağlanmaya çalışılır. Bu açıdan Psiko Kimlik utilitaristtir denilebilir. Utilitarizm (faydacı ahlak), yüksek sayıda insanın mutluluğu için yüksek oranda mutluluğun sağlanması demektir. Bu kavram 18. ve 19.y.y'da İngiliz düşünürler Jeremy Bentham ve Stuart Mill tarafından geliştirilmiştir. Faydacı ahlakta mutluluk kavramı haz ve acı üzerinden anlamlandırılır. Bu yönüyle egozime zıt bir kavramdır. Çünkü en fazla sayıda kişiye mutluluk getirecek olan hareket doğru ve ahlakidir.".... Tüm insan eylemlerinde a priori bir faktör vardır, bu da psikenin doğuştan gelen, bu nedenle de bilinç ötesi ve bilinçdışı olan bireysel yapısıdır. Bilinç öncesi psike, örneğin yeni doğmuş bir bebeğinki, uygun koşullar sağlandığı takdirde her şeyin doldurulabileceği boş bir levha değildir, aksine son derece karmaşıktır, çok net bir biçimde tanımlanmış bireysel bir olgudur ve bize karanlık bir boşluk gibi gelmesinin nedeni, onu doğrudan doğruya göremememizdir. Fakat gözle görülebilir ilk psişik tepkiler verilmeye başlandığında, bu tepkilerdeki bireysel özelliği, yani özgün kişiliği görmemek için insanın kör olması gerekir." (Jung, 2008, s. 19) Utilitarianizm normatif etiğe yönelik felsefe tarihinin en güçlü ve en ikna edici yaklaşımlarından birisidir. Birçok farklı görüş etrafında biçimlenen öngörüler olsa da faydacı ahlak; "ahlaki olarak en doğru hareket en iyiyi üreten harekettir" görüşünü savunmaktadır. Bu görüşü açıklayan birçok anlatım mevcuttur. Bu teori sonuççuluğun bir formudur; doğru davranış sonuç üretiminin terimleriyle açıklanabilir. Tümsel iyilik ve mutluluk maksimize edilmelidir.⁷ Faydacı ahlak eylemsel ve kuralsal form çerçevesinde mevcuttur. Eylemsel faydacı ahlakçılar faydacılık ilkelerinin doğrudan her bir bireyin durumuna uygulanmasının gerekli

⁷ <https://plato.stanford.edu/entries/utilitarianism-history/>

olduğunu iddia ederler. Ahlaki bir seçim durumuyla karşılaşıldığında hangi davranışın en iyi olduğuna karar verilir. Eğer içinde bulunulan durum en iyi sonucu yalan söylemekle sağlıyorsa yalan söylenmelidir. Başka bir görüş ise doğruyu söylemek yalan söylemekten daha fazla yarar sağlıyorsa doğru söylenmelidir şeklindedir. Eylemsel faydacı ahlakçılara göre; hangi davranışın doğru olduğuna karar vermek için sonuçların ortaya çıkaracağı değere bakılır. Eğer büyük bir memnuniyet ve mutlulukla sonuçlanacaksa kurallar çiğnenebilir. Bu faydacı ahlak görüşü Jeremy Bentham'ın görüşüne daha yakındır. (Bowie&Bowie, 2004, s. 45) Dizideki Sibyl sistem bir utilitariyanizm temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sistem suça karışan her bireyi psiko kimliğine göre yargılamakta, elde ettiği verilere göre de bireyin toplum içinde kalmasına ya da toplumdaki soyutlanmasına dair bir hüküm vermektedir. Suçlunun sonu ya terapidir ya da idam. Suç olgusu tedavi edilmesi gereken bir hastalık gibi görülmekte, bu hastalığın tedavisi mümkün değilse suçlu toplumun refahı ve mutluluğu için ortadan kaldırılmaktadır. Sistemde kişilerin psiko kimliği ve ruh durumu akli boyut kapsamında kayıtlıdır. Bu kayıtlar *stres seviyesini*⁸ ve *suç katsayısını*⁹ da içerdiğinden bireyin suç işleme matematiği doğrudan ortaya çıkmaktadır. Kişiler günlük hayat içinde sokaklarda dolaşan *dronlar*¹⁰ tarafından sürekli olarak taramadan geçirilmekte, toplanan veriler Sibyl sistem tarafından işlenerek psiko kimliklerine tekrar yüklenmektedir. Kişinin suç işleme katsayısına ilişkin eğilimi Sibyl sistem tarafından değerlendirilmekte ön yargı ve hüküm hakkı da bu sisteme verilmektedir. Toplumal faydayı, refahı, güvenliği ve mutluluğu sağlama işlevi yapay bir zekaya yüklenmiştir. Sistem kurulumu, insanların içindeki maksimum fayda arzusunun dijitalleşmiş versiyonunu temsil etmekte, vicdan, irade, empati vb. insani nitelikler gözardı edilmektedir. Temel evrensel hukuk sisteminin ortadan kalktığı, bireysel hak ve özgürlüklerin sınırlandırıldığı bu disütopik sistem tüm kontrol ve karar verme sürecini makinalara ve yapay zekalara bırakmıştır.

Sibyl Sistem; Siber Suç Olgusu ve Gözetim Biçimleri

Kehanet gücü olan bir sistem şeklinde yapılandırılan Sibyl Sistem, hukuki yaptırım gücü olan bir girişimdir. 22.yy Japonya'sında hükümetin bir uzantısı olarak görev yapmaktadır. Tüm nüfusun suça olan eğilimini analiz ve tespit etmeye yarayan donanımsal ve yazılımsal bir işletim sistemidir. Sibyl sistem kamu güvenlik bürosunun kurallarını, personelini psiko kimlik teknolojisiyle ve silahlarıyla orantısız bir güç kullanarak idare eder. Sibyl'in çekirdeği Nona kulede bulunur. Bu kule Savunma ve Refah Bakanlığı'na aittir. Sistem, suç kontrolünün dışında kişinin mezuniyet sonrası hangi işi yapabileceğine de karar vermektedir. Sibyl sınavında kişiler beceri, yetenek, zeka gibi unsurlarla iş kollarına göre ayrılarak sıkı bir şekilde kontrol altına alınırlar.

⁸ Stres Seviyesi: Hue level olarak da adlandırılan Hue grafikleri bir psiko kimliğin sanal temsidir.

⁹ Suç katsayısı; Bir kişinin suç katsayısı, anılan kişinin suça olan eğiliminin ve olasılığının rakamsal ölçümüdür. Psiko kimliğin bir parçasıdır. Sibyl sistem tarafından yapılan simatik taramayla hedefin stres seviyesi diğer biyolojik okumalarla birlikte gerçekleştirilir.

¹⁰ Dronlar; İleri teknolojiye sahip silahlar ve silah parçalarıdır. Sibyl sistem, dronların işleyişine dayanmaktadır. Dronlar belirli bir merkezden kontrol edilmekte ve yönlendirilmektedir. Analiz etme ve test uygulama özellikleri vardır. Polis, cezalandırıcı, yargıç, psikiyatrist görevlerinin hepsini üzerinde toplamıştır. Anime dizideki dronların savaş aygıtları aynı zamanda dizinin karakterlerdir. İmalat robotları dron yapımında kullanılan donanımlardır, adli robotlar suç anını tespit eder, verileri analiz eder, potansiyel kanıtlara ulaşır, avcı robotlar suçluların izini sürerler, güvenlik robotları ve sparring robotlar infazcılara yardım ederler, insansızdırlar, robottan insana dönüşebilmeleri için hologram kullanırlar.

Sistem bürokratların bile kimler olacağına karar verir. Demokrasinin tamamen askıya alındığı bu toplum yapısında seçimler tamamen göstermeliktir. Sibyl sistemin baskıcı kontrolü altında siber suçlar da kaçınılmaz hale gelmektedir. Siber suç basit bir tanımla bilgisayar ve ağ merkezli suç türüdür. Siber suç eyleminde bilgisayar, suç işlemek için araç olarak kullanılır. Dizideki Sibyl sistem; otoriter, totaliter bir devlet yapısının temsilcisidir. Ütopik bir toplum arayışıyla disütopik bir toplum yaratılmıştır. Bauman ve Lyon'un da (2013, s. 134) ifade ettiği üzere *“Elektronik dolayım fail ile failin yol açtığı sonuçlar arasında, dijital dönem öncesi bürokraside hayal bile edilemeyecek bir uzaklaşma sağlıyor. Ama bu dolayım aynı zamanda, kişiden koparılan ve pörsütyüp neredeyse tanınmaz hale gelen bilgi anlayışına da dayanıyor...”* Sibyl sistemde toplanan bilgi bireylerden aktığı için kişi kaynaklıdır fakat bu bilgi tedbir ve gözetim amacıyla kişiye yeniden yüklenen bir bilgidir. Sibyl'in özellikleri; görünürlük ve doğrulanamazlık-tarayıcılar, otomatik ve bireyselleşmemiş güç (Sibyl'in bilgisayar sistemi), laboratuvar ortamı-mesleki yeterlilik testi ve rehabilitasyon tesisleri, çoklu uygulamalar (Sibyl'in çoklu uygulamaları), madde, insan ve zaman yönünden ekonomi (Sibyl'in donanım teknolojisi), verimlilik (Sibyl verimlidir çünkü suç öncesi müdahalede bulunan engelleyici bir yapıdır). Bu noktada panoptikandan türeyen bir kavram olan ban-optikonla karşı karşıya gelinir. *“Ban-optikon şemasının stratejik işlevi bir azınlığın profilini “istenmeyen” olarak çıkarmaktadır. Ban-optikonun üç özelliği vardır: liberal toplumlar içerisinde istisnasi bir güce sahiptir. (olağanüstü haller rutinleşmiştir), profiller çıkarır (gelecekteki olası davranışlarından korkulan bazı grupları ve tedbir olsun diye dışarıda bırakılmış insan kategorilerini ötekileştirir) ve dışlanmayan grupları normalleştirir (malların, sermayenin, bilginin ve insanların serbest dolaşımına inanılmasını sağlar.* (Bauman&David, a.g.e., s. 67) Sibyl sistem istenmeyen, profil olarak iyileştirilemez olan, terapinin işe yaramadığı suçluları saptamaktadır. Kişinin suç işlemekten önce suça olan eğilimi onu potansiyel bir suçlu haline getirmektedir. Sadece suçlular değil suç işleme potansiyeli olanlar da istenmeyen kategorisinde yer alır. Toplum sürekli olarak dronlar tarafından taranan ve suçlu avına çıkılan olağanüstü hal durumundadır. Olağanüstü hal, bu disütopik toplumun bir ritüeli, normal haline gelmiştir. Bu durumun imhası kaçınılmaz olarak toplumsal yapının çözülüşü anlamına da gelmektedir. Banoptikon kavram bu aşamada biyopolitik bir varlık haline gelir. Kişilerin mental durumlarını ölçmeye, sınıflandırmaya ve yeniden yüklemeye dayanan Sibyl sistem, ruh ve davranış mekanizmasını bedenine bir uzantısı olarak biçimlemektedir.... *Kadim dönemden bu yana görülen hayat ve ölüm üzerindeki iktidar ikili bir hukuki yasa üzerinde işlerken, biyopolitika hak'kın giderek daha çok norm'la yer değiştirdiği bir hareketi işaret eder. İktidarın mutlak hakkı, hesaplamanın, ölçmenin ve kıyaslamanın göreceli mantığıyla yer değiştirme eğilimindedir. Toplumun normalleştirilmesi doğal hukuk tarafından belirlenen bir toplumun yerine geçer.”* (Lemke, 2013, s. 59) Biyopolitika, genellikle, en azından potansiyeli açıdan, canlı bedeni dönüştürmeyi, düzeltmeyi hedefleyen bilimsel ve teknolojik genetik manipülasyon stratejileriyle karıştırılır. Bununla beraber bu stratejiler birer tasarım meselesidir- sözkonusu canlı bir organizma olsa bile... Biyopolitik teknolojilerin gerçek başarısı, daha çok yaşam süresini şekillendirmeye, yaşamı zaman içerisinde saf bir etkinlik olarak şekillendirmeye dayanır... (Groys, 2014, s. 62) Anime dizi boyunca insanların ne giyeceğine, ne içip yiyeceğine ve nasıl hissedeceğini karar veren yapay zeka sistemleri ve hologramik yaşam modelleri yeni bir bilinç inşasında bulunmuştur. Gerçek-yapay/zaman-mekan arasında gidip gelen insan... Gerçek yaşamın ve mekanın şartları, doğanın ve doğa kanunlarının yerini alan, yapay zamanı ve mekanı üreten dijital bir bilinç tarafından

baskılanmıştır. Kişiler hem fiziksel olarak hem de zihinsel olarak tasarlanmakta ve biçimlenmektedir. “Artık olayla, canlandırılmış görüntüsü arasında bir mesafe, bir boşluk, bir orada olmama durumu yok. Ekranı baktığımızda doğrudan sanal görüntü evreninin içine yerleşiyoruz. Ekrandaki görüntünün içine sanki yaşamın içine girercesine dalıyoruz. Yaşantımızı üstümüze bir tür dijital tulum gibi geçiriyoruz. Fotoğraf, sinema ve resim sanatlarına özgü bir sahneyle bir bakış olayı varken; video ve bilgisayar ekranından yansıyan görüntüde Mc Luhan’ın daha önce söylediği gibi bir tür içine gömülme, bir tür göbek bağı durumu, “dokunsal” bir karşılıklı etkileşim süreci sözkonusudur. Tıpkı bilimin genomlarla genetik kodun içine süzülerek vücudumuzu biçimsel dönüşüme uğratmaya çalışması gibi, biz de, akıp geçen imgesel tözün içine dalarak onu değiştirmeye çalışıyoruz.” (Baudrillard, a.g.e. s. 71) Sibyl sistem transhümanizm ve utilitarianizm temsilidir. Sistemin kuruluşundaki mentalite; teknolojinin insanlığı daha iyi bir aşamaya yükselteceğine olan inançtır. Toplamın mutluluğu bireyin haklarının korunmasından daha ön plandadır. Dizideki Masaoka karakteri insan doğasının Rousseucu yansıması olarak öne çıkar. Bu karakterin nedensellik ve bilimsellik aracılığıyla daha yüce bir insanlık aşaması oluşturmaya çalışan aydınlanma projesine yönelik şüpheleri vardır. Masaoka insan görüşüne sahip olmayan bir makinanın yargılama kararı vermesinin yanlış olduğunu düşünmektedir. Teknolojiye dair şüpheleri bulunmaktadır. Makishima karakteri ise projeye tümünden karşıdır, fakat daha da ileriye giderek sistemi yıkmayı istemektedir. Akane Tsunemori ise Sibyl sisteminin işleyişini pragmatik bulmakta ve desteklemekte, daha iyi bir toplumsal sistem kurulana dek mevcut sistemin muhafazasını savunmaktadır. Sybly sistem panoptikan-banoptikan ve disütopik bir toplumun göstergesidir. Adalet ve hakimiyet için kullanılan ileri teknoloji uygulamaları vatandaşları psiko kimliğine göre yargılamakta ve suça olan eğilimlerini saptamaktadır. Sibly sistem gerçek anlamda bir sayborg sistemidir. Bu animede mükemmel ve suç unsurundan arınmış olan bir toplum yaratma amacıyla banoptikan-panoptikan bir yapıyla devamlılığı sağlanmaya çalışılan disütopik bir toplum yaratılmıştır. Santy C. Ve Soelisto L.¹¹ ‘ye göre Sibyl sistem yukarıda da açıklandığı üzere panoptikan özelliklerin tümünü taşımaktadır. Bunlar; görünürlük ve doğrulanamazlık, otomatik ve bireyselleştirilmemiş güç, royal menagerie ve laboratuvar, çoklu uygulamalar, maddi açıdan ekonomi-personel-zaman ve etkililik. Sibyl sistem bu sayılan özelliklerin tümünü taşımaktadır. Doğrulanamaz tarama sistemleri gün boyu insanları stres seviyesini ölçmekte ve psiko kimliğine olan etkilerini saptamaktadır. Otomatik ve bireyselleştirilmemiş bilgisayar donanımlı Sibyl sistemi; belirli bir insan ya da gruba hesap verme yükümlülüğü olmayan bir sistemdir. Sistemin arakasında kimin ya da kimlerin olduğu bilinmez. Mesleki yeterlilik testleri ve rehabilitasyon olanakları; Sibly sistemin işlemleri laboratuvar deneyleri gibidir. Üzerinde işlem ve deney yapılan madde ise düşüncelerdir. Çoklu uygulamalar; çalışanların verimliliğini psikolojik süreçle ölçen bir mekanizma mevcuttur. Sistem, maddiyat, personel ve zaman açısından son derece karlıdır. Güçlü bir yazılım ve donanım sistemi iş ve zaman kaybını önlemektedir. Minimum materyal, zaman ve personelle maksimum fayda sağlanmaya çalışılmaktadır. Etkililik; sistem istenen sonucun alınabilmesi üzerine programlanmıştır. Bireylerin yaşamsal aksiyonları üzerinde doğrudan bir etkisi vardır.

¹¹ Detaylı okuma için bkz. Santy C., Soelisto L. “The Panoptican System and the Dysutopia in Gen Urobuchi’s Psycho Pass” adlı makale.

Psycho Pass Filminin Küresel Bağdaşım İlişkileri

Bölüm 1 "Suç Katsayısı"

Dizinin bu ilk bölümünde psiko kimliğin ne anlama geldiği açıklanmaktadır. (bkz. Resim 1) Psiko -kimlik bir tür dijital kimlik belgesidir. Üzerinde ad, soyad, doğum tarihi ve cinsiyet kayıtlıdır. Kentte yaşayan herkesin bir psiko kimliğe sahip olması zorunludur. Bu bölümde sistemin siber suç olgusuna bakışı, siber suç kavramları ve suç aygıtlarına ilişkin genel bir bilgi verilmektedir. Bölümde paddy wagon adındaki polis araçları, kenti dolaşarak güvenlik açıklarını ve tehditlerini bulup bildirmekle yükümlü olan dronlar, sistemin uygulayıcısı olan suç soruşturma departmanı ve tüm sistemi denetleyen Sibyl sistem tanıtılmaktadır. Polis departmanının kullandığı *Dominatör*¹² suçlu profilini tanımlayan bir silahtır. Dominatör şüpheliye doğrultulduğunda hedefin psiko kimliğini çıkarır ve tanımlama yapar. Dominatör Sibyl'ın gözü gibidir. Üzerinde hedefe ilişkin farklı modlar belirir. Bu modlar; felç etmek, önlemek, imha etmek ve rehabilite etmektir. Amaç, gizli suçları ortaya çıkarmaktır. Hedef yüksek oranda psiko tehlike içeriyorsa ve rehabilitasyonu mümkün değilse dominatör tarafından yok edilir. Dominatörün teşhisinin sonucuna göre olacakları önlemek ya da geri almak mümkün değildir. Dominatör bu süreçte hem polis, hem psikiyatrist, hem yargıç, hem de infaz memuru niteliklerine sahiptir. Sibyl sistemin gözcüsü, kolluk kuvveti, uygulayıcısıdır. Gerçekleştirdiği eylemlere yönelik cezai yükümlülüğü ya da sakıncalılığı bulunmamaktadır. Kişilere yönelik olarak etnik kimlik, cinsiyet, cinsel tercih, inanç vb. farklı durumlar arasında fark gözetmeksizin salt bir biçimde ruh halinin sorgulanmasına yönelik olarak işlem yapar. Kişilere yönelik gözetleme, sorgulama ve cezalandırma mekanizmaları eşitlikçi bir biçimde gerçekleştirilir.



Resim 1. Tsunemori', Dominatör Aracılığıyla Masaoka'nın Psiko-Kimliğini Okurken

Bölüm 2 "Yetenekli İnsanlar"

Sibyl sistem, kent içinde yaşayan insanların yaşam biçimlerine ve günlük rutinlerine ilişkin her türlü bilgiye ve veriye sahiptir. Yiyecek hazırlama sistemi, ruh haline göre seçilen kıyafetler, yaşam mekanlarının ruh haline göre değiştirilebilen görünümleri, *hologram*¹³ vb. sanal uygulamalar mental sağlığın korunması açısından bir nevi rahatlama ve deşarj olma mekanizmaları olarak kullanılmaktadır. Olumlu düşünce gücü ve çocuksu olanın masumiyetine dair pozitif tutumlar kentin farklı yerlerinde

¹² Dominatör; Taşınabilir olan, psikolojik teşhiste bulunabilen, ateselenen, bir çeşit silahtır. Dominatör, sahibinin kimliğine tanımlıdır, Sibyl sistemle kablosuz bağlantısı vardır, çalışabilmesi için kimlik doğrulaması yapılması gerekmektedir.

¹³ Hologramlar; Günlük hayatın en temel unsurlarından birisidir. Mimari tasarımlarda iç mekan hologramları ve dış mekan hologramları olmak üzere iki çeşit hologram kullanılmıştır. Bunların dışında iletişim hologramları ve görüntü hologramı da mevcuttur.

dolaşan ve insanlara gülümseyen *Komissalar*¹⁴ yardımıyla sağlanmaya çalışılır. Yetişkinler için tasarlanmış olan bu hologram oyuncaklar fetiş simgeler olarak ortalıkta salınırlar ve etrafa gülücükler dağıtırlar. (bkz. Resim 2) Sibyl sistem suç faktörü ve stres arasında doğrudan bir ilişki kurduğu için tüm mekanizma insanların stres seviyelerini alt düzeyde tutmaya yöneliktir. Kişilerarası iletişimin reel mekanda problemler oluşturabileceğinden hesapla sanal ortamın imkanları ön plana çıkartılarak, insanlar sanal ortamda ilişki kurmaya mecbur edilmektedir. Ruhsal ve toplumsal çıkmazların doğrudan ifadesi ve dışavurumu sanal ortamda çok daha rahat bir biçimde gerçekleştirilmektedir. İnsanlar avaturları aracılığıyla girdikleri bu mekanda istedikleri kimliklere sahip olabilmekte, sansürden uzak yaşayabilmekte ve kendilerini çok daha net ve dolaysız bir biçimde ifade edebilmektedir. Bunun kaçınılmaz sonucu olarak suçlular için de sanal ortamlar gizlenme mekanlarına dönüşmüş, suç kavramı siber suça dönüşmüştür. İşlenen suçlar kolektif bir anlayış dorultusunda, ortak sanal akıl çerçevesinde gerçekleşmektedir.



Resim 2. Kentte Dolaşan *Komissalar*

Bölüm 3 "Kurulu Düzen"

Bu bölümde toplumsal örgütlenme içinde işgücü ve çalışma ortamları hakkında bilgi verilmektedir. Çalışanların sürekli olarak *simatik taraması*¹⁵ yapılmaktadır. Bu şekilde üretimin sürekliliğinin sağlanacağı ve işçi verimliliğinin optimumda tutulacağı öngörülmektedir Kurulu düzen adlı bölümde bir dron fabrikasının çalışanı olan gizli bir suçlu ile mücadele edilmektedir. Gizli suçlu dronların arkasına gizlenerek eylemlerini gerçekleştirmektedir. Suçlunun aranması esnasında Sibyl sistemin başka bir uzantısı olan simatik tarama kullanılmaktadır. Simatik tarama ile kişinin mental durumu toplanan verilere dayalı olarak bilgisayara yüklenir, sonuca göre ortaya çıkan grafik, kişinin stres seviyesinin resmini ortaya koyar (bkz. Resim 3) Dronlar gün içinde işçilerin stres seviyelerini tarayarak yüzeyde suça olan eğilimlerini, derinde ise iş gücüne dair verimliliklerini tespit etmektedir. Stres seviyesi ve suç katsayısı arasında kurulan doğrudan ilişki dolaylı bir biçimde stres seviyesi ve verimlilik arasında da kurulmaktadır. Stres seviyesi yükselen işçinin verimliliği düşer ve suça olan eğilimi artar görüşü bölümün özünü oluşturmaktadır. Çalışma eylemindeki verimsizlik olgusunun

¹⁴ Komissa; Çocuksu bir görünüme sahip olan, kitlelerin gerginliğini üzerlerinden atmaları için tasarlanan, sürekli kentte dolaşan hologramik maskotlardır. Dronlar tarafından aracı olarak kullanılırlar ve kişilerin stresini azaltmak için üretilmişlerdir.

¹⁵ Simatik tarama; Psiko kimlik tarayıcılarıdır. Bir insanın psiko kimliğini analiz eder. Bu tarama sistemi tüm caddelerde ve dronlarda bulunur, tarama va ölçümlemeyle kişinin suç katsayısını belirler. Sibyl sistem tarafından geliştirilmiştir ve genellikle dronlara sonradan eklenir. Toplumun tüm kesimi sanal bir biçimde bu sistem tarafından taranmaktadır.

suçla ilişkilendirilmesi Sibyl sistem tarafından üretilerek meşrulaştırılan küresel kapitalist bir düzeneği temsil etmektedir. Hak arama sürecinin stres seviyesine mahkum edildiği çalışma ortamı ve çalışma koşulları işçileri potansiyel bir suçlu olarak ilan etme tehditini de ortaya çıkarmaktadır. İşçilerin çalışma ortamında sürekli bir biçimde gözetlenerek ölçümlenmesi ve değerlendirilmesi dronların arkasına saklanarak, yani sistemin içinden bir aygıtı kullanarak sistemle mücadele eden bir işçi-suçlu çıkmasına neden olmuştur. Sibyl sistem sadece toplumsal güvenliğin sürekliliği açısından değil üretimin sürekliliği açısından da toplumsal bir tasarımcı haline gelmiştir. İnsanların çalışılabileceği işlerin bile yetenek testlerine göre Sibyl sistem tarafından karar verildiği bir düzenekte, farklı yetenekler sonucunda farklı işlerde çalışanlar arasında bir nevi kast sistemi oluşmuş, niteliksiz işlerde çalışanların mutsuzluk ve memnuniyetsizlikleriyle doğru orantılı olarak artan stres seviyeleri potansiyel suçlu haline gelmelerini kolaylaştırmıştır.



Resim 3. Masaoka Stres Seviyesi Grafiği Önünde

Bölüm 4 "Maskeni Kimse Bilemez"

Sanal ortamda kullanıcılar tarafından oluşturulan bir iletişim platformunun anlatıldığı bu bölümde; Talisman salonu adı verilen ortam, televizyon programlarına benzer bir medya içeriğine sahiptir. Bu ortamda kullanıcılar avaturları aracılığıyla sorunlarını tartışırlar. Bir tür *Commufield*¹⁶ olan bu sanal ortamda, psikanalist rolünde olan bir soytarı-bilge-program yapımcısı-danışman bulunmaktadır. Sanal karakter gözlüğüyle dahil olunan ortamın kullanıcıları birbirleriyle avaturları aracılığıyla iletişim kurmaktadır. (bkz. Resim 4) Herkes farklı bir avatara sahip olduğu için kimse kimse tanıyamamaktadır. Polis memuru Akane kendisine bir avatar yaratarak sistemin içine girer ve suçluyu arar. Sanal bir cemaat olan bu yapının anarşist bir operatörü bulunmaktadır. Ortam, suçlular için gizlenme amaçlı olarak kullanılmaktadır. Ortamın hologramik sistemi gerçek materyallerle senkronize olmakta, mekan görünümü ve algısı hızlı bir biçimde değiştirilebilmektedir. Kimin, kim ve nerede olduğunun bilinmediği bu ortam kişilere avaturları aracılığıyla yanılısamacı bir özgürlük duygusu yaşatır. Derin bir uyku halini de ifade eden commufieldlarda yaşanan hayatlar tüm arzuların gerçekleştirilebildiği bir rüyalar alemi gibi tasarlanmıştır. İlüzyonel bir varoluşun resmedildiği bu bölümde gözetlenme, takip edilme ve cezalandırılma korkusu olmadan dolaşabilecekleri yanılıgısına kapılan suçlular, gerçek kimliklerine dair verilerin taranmasıyla kolayca yakalanabilmektedir. Sibyl sistem hem gerçek hem de sanal ortamda tüm kontrolü elinde tutmaktadır. Bu bölümde Makishima'nın okuduğu kitap olan 1984, George Orwell tarafından yazılmış olan herkesin ve her hareketin Big Brother tarafından gözetlendiği, Sibyl sisteme açık biçimde göndermede bulunan disütopik bir

¹⁶ CommuField; Psiko kimlik dünyasındaki sanal oyunlardır. Kişiler oyuna giriş yapabilmek için sisteme eklenmeli ve şifrelerini kullanmalıdır.

romandır. Toplumun Big Brother'ı Sibyl sistemdir. Dizinin bir kahramanı tarafından okunan bu romanın da doğruladığı gibi disütopik bir toplum yapısının tüm belirgin özellikleri göze çarpmaktadır.



Resim 4. Commufield Ortamında Talisman'ın Avatarı

Bölüm 5 "Yüzünü Kimse Bilemez"

Bölüm, anarşist avatar Spooky Boogie ve polis memuru Akane'nin commufield ortamında yaptıkları konuşmayla başlamaktadır. (bkz. Resim 5) Gerçek yaşamda insanları öldürüp avatarlarını ele geçiren bir suçlunun izinin sürüldüğü bu bölümde suçlu sürekli bir biçimde sosyal ağlarda gezinmektedir. Özellikle internette idol olan avatar sahiplerini öldürüp avatarlarını ele geçirerek onarmış gibi davranmakta fakat bu durum sanal ortamda bulunan diğer kullanıcılar tarafından farkedilememektedir. Bu avatarların popüler olmasının nedeni farklı kişilikleri ve hisleri temsil etmeleridir. Büro, grafikler ve sanal ortama giriş verileri yardımıyla avatar davranışlarını ortaya çıkararak suçlunun izini sürer. Yaşlı müfettişin sanal ortam ve dijital dünyaya ilişkin görüşü "yaşayan, beslenen, ter döken şey bedenlerimizdir" şeklindeyken genç polis memuru Akane de "internet yemek yapmak için kullanılan bir araç veya üzerine yazı yazılan bir kağıttır." diyerek sisteme olan inancını ve güvenini dile getirmektedir. Kullanıcılar arasında popüler olan avatarları öldüren siber suçlu açısından avatarlar ölümsüz varlıklardır, onları bağlayan fiziksel bedenlerinden kurtulmuş ve ortak zekayla birleşmişlerdir. Bu yüzden asil ve ideaya en yakın ruhlardır, korunmaları gerekmektedir. İdol olan avatarlar toplumda eksik olan özgürlük duygusunun lokomotifleridir. Hür iradeli oluşları nedeniyle diğer kullanıcılar tarafından örnek alınmaktadırlar. Gerçek dünyada kimsenin tanımadığı, bilmediği, çoğu zamansa pasif ve sinik olan varlıkları sanal ortamda çok farklı ve baskın bir karakter olarak ortaya çıkmalarına neden olmaktadır. Dizide avatarlar gerçek karakterlere göre daha gösterişli, daha ilgi çekici ve merak uyandırıcıdır. Bilinçaltındaki duygulara referans olan görünüşleri masallar, mitoslar ve efsanelerdeki karakterlerin izdüşümleri gibidir. Mesela Spookie Boogie harikalar diyarındaki Alice'in (polis Akane) hem peşinden koştuğu tavşan, hem de akıl danıştığı şapkacıya bir göndermedir. Oysa gerçek yaşamda çok da önemsemediği eski sınıf aradaşıdır.



Resim 5. Akane'nin Avatari Commufield Ortamında Spookie Boogie Avatarıyla konuşurken

Bölüm 6 "Psikozlu Prensi Dönüşü"

Bu bölüm, bilimin genler ve suç katsayıları arasında bir ilişki olup olmadığını kanıtlayamamış oluşuna dair bir diyalogla başlamaktadır. Bölüm de ayrıca, Sheakespeare'in Titus Andronicus adlı oyununa da gönderme yapılmaktadır. İngiliz yazarın edebi eserlerinin evrenselliği vurgulanmakta, karakterler kendilerini bu oyunun karakterleriyle özdeşleştirmektedir. Bölümde *plastinasyon*¹⁷ denilen bir cinayet türü odak alınmıştır. Plastinasyon cinayet, cesetlerin parçalara ayrılıp farklı malzemelerle birleştirilmesi sonucu kamusal alanda sergilenmesiyle ortaya çıkar. (bkz. Resim 6) Grotesk cinayet olarak da adlandırılan bu durum biyoloji-sibernetik-sanat-farmakoloji ve kimya üçgeninde gelişen bir suç olgusuna vurgu yapmaktadır. Dizide cinayetin hologramik görüntüyle kamusal alanda sergilenmesi vatandaşların olayın gerçekliği konusunda şüpheye düşmelerine neden olmuştur. Bir nevi kadavra estetiği yaratma projesi olan bu cinayet türü, ürkütücü ve farklı olması nedeniyle kentteki insanları son derece derinden etkilemiştir. Plastinasyon cinayete tanık olmak bu bölgedeki insanların stres seviyesinin yükselmesine neden olmuş akabinde de olayla ilgili haberlere sansür getirilmiştir. Görüldüğü üzere Sibyl sistemin stres katsayısını kontrol altına almak için sansür yetkisi de bulunmaktadır. Şiddeti kullanabilen tek hakim güç olarak kendi dışında gelişen tüm şiddet olaylarında erken müdahaleyi öngörmektedir. Bu bölümde işlenen diğer temalar; arzulanın insan olabilmenin avatarla mümkün olabileceği ve hologram çatlatılabilen yazılımlardır. Hologram çatlatılabilen yazılımlar bir nevi hackerlık, korsan müdahaledir. Hologramların ilüzyonel yapısı yanılsamalı duyguların oluşumuna neden olarak sahici duyguların baskılanmasına neden olmaktadır. Bu yüzden siber suçlular tarafından ortadan kaldırılmaları önemlidir. Sanal tasarımları deneyimlemeye alışık olan kitle, grotesk bir cinayet tasarımıyla karşılaştığında sanal ve reel dünya arasındaki sınırların bulanıklaştığı görülür.



Resim 6. Plastinasyon Cinayet Vakası

¹⁷ Plastinasyon: Biyolojik örnekler oluşturmak için kullanılan bir süreç.

SONUÇ

Bilimkurgusal anime filmler popüler bir film türü olarak teknolojik gelişmelerin ve bilimsel fantezilerin bir yaratım biçimi şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Günümüz dünyasında teknolojik evrime küresel bazda direnç göstermek imkansız görünmektedir. Dijital mecraların gelişimi doğrudan üretim, yaşam, ilişki biçimleri, siyaset, vb. unsurlar doğrultusunda değiştirilip yeni ortama adapte edilebilmektedir. Paul Virilio'nun da (2002, s. 41) belirttiği gibi *"Davranışsal özgürlük" kaybı nedeniyle tekniğe yönelik tüm eleştiriler neredeyse tamamen ortadan kalktı. Bilincinde olmaksızın önce saf teknolojiden tekno-kültüre, daha sonra da totaliter bir tekno-kült'e kaydık. Bu çerçevede herkes bir şeyin tuzağındadır. Bir toplumun, onun kurallarının, ahlaki, toplumsal veya kültürel yasaklarının tuzağında değil, ilerlemenin yüzyıllarının bizi dönüştürdüğü şeyin, kendi bedenimizin tuzağındayızdır"* Elastikiyet özelliğinden ve katı olan herşeyin bir gün buharlaşabileceği dizgesinden yola çıkarak, komfora ve kolaylığa dair atılan her teknolojik adım insanoğlunun bu gezegen üzerindeki varoluşuna yeni uzantılar eklemelerken, alışılmış olan yaşam biçimlerinin ve düşünüş sistematiklerinin bir çoğunun da ortadan kalkmasına neden olmaktadır. Kontrolsüz ve akışkan görünen ağ toplumu ve bu toplumun sanal kentleri hem sınırsız bir özgürlük duygusunu hem de incelikli bir kontrol mekanizmasını ortaya çıkarmıştır. Virilio'nun (a.e.s. 15) göre *"Yerel olarak konumlandırılan, uluslar politikasının temelinde yatan gerçek kent yerini sanal kent'e bırakmaktadır. Yere bağımlı olmayan böyle bir META-KENT totaliter/bütünleştirici, aslında küreselleştirici niteliği herkes tarafından bilinen metro-politika'nın merkezi olacaktır"* şeklinde belirttiği üzere dizinin psiko kimliklerinin meta kentinde sözkonusu edilen sanal kent, sadece commufield ortamında değil gerçek yaşamın günlük pratiğinde de geçerlidir. Hologramlar, komissalar, dronlar vb. ileri teknoloji aygıtları doğrudan sanal yaşamı değil reel yaşamı da doldurmakta ve tasarlamaktadır. Bir nevi metro politika merkezi olarak görülen Nano kule, Sibyl sistemin barınağı olarak panoptikan ve banoptikan bir biçimde tüm meta kenti 24 saat gözetim altında tutmaktadır. Sibyl sistemin gözetleme kulesi açık bir biçimde Nano kuledir. Özgür düşünce ve davranışın bu denli gözetlenir ve kontrol edilebilir oluşu alışılmış suç kavramını yerle bir ederek yeni bir suç türünün oluşumuna da zemin hazırlamaktadır. Siber suç olgusu meta kentlerin ve sanal platformların yeni suç dalgasını oluşturmaktadır. Yüzyüze olan her türlü iletişim biçiminin sanala evrildiği bu yeni dünya düzeninde kişisel, cinsel, toplumsal başta olmak üzere tüm ilişki biçimleri yeni bir düzeye doğru farklılaşmaktadır. Yetişkinliğin reddi, çocuksu olana duyulan fetiş arzu, masumiyet objelerine yönelik erotik saplantı, karşı cinsler arası cinselliğin erozyonu, aile kurumuna olan inancın sarsılması gibi değişimler ancak meta kentsel bir platformda karşılık bulabilmektedir. *"Mechanın geleceğe ait kaçınılmaz bir biçimde ileri teknoloji ve/veya kentleşmiş dekorları devasa gökdelenleri laboratuvarları, asansörleri, uzay istasyonları ve robotik ekipman ile teçhizatlandırılmış büyük şirketleri, gotik animenin geleneksel dekorlarından çok uzak sert bir teknolojik dünya oluşturur. Ayrıca gotik ve doğaüstü pornografinin aksine mechalardaki anlatının doruk noktasında (her ne kadar benzer bir biçimde hızlı müzik ve hızlı tempo olsa da) seksten ziyade dövüş vardır. Hemen her mecha anlatısı devasa güçlü makinelerin ezme, kapama ve patlamalarla dolu uzun, heyecanlı dövüşleri ile sonuçlanır."* (Napier, 2008, s. 105) Psiko kimlik her ne kadar ehilleştirilmiş bir toplum yapısını öngörse de bunu sağlamaya ilişkin tutunduğu ideolojik duruş şiddet, suç, yıkıcı cinsellik durumlarını yoğunlaştırmaktadır. Sibyl sistem tarafından uygulanan her bir yasak bu yasaklara direnen bir suçlu profilini ortaya çıkarmaktadır. İnsanların

yaşamına müdahale ne denli fazlaysa bunu yıkmaya yönelik eylemler de o oranda artış göstermektedir. Bunun ötesinde enformasyona ulaşma, onu kullanma, sentezleme ve melezleme konusunda zorluk yaşamayan ağ toplumu bireyleri sadece teknolojik boyutta değil, kişiliğine ve algısına yönelik olarak diğer alanlarda da yetkinleşerek eyleme kanallarını genişletebilmektedir. Bu duruma neden olan en önemli etken ise aynı frekansta gezinen ortaklaşa bir aklın uzantıları olmalarıdır. Deleuze ve Guattari'nin köksapına benzer biçimde hiyerarşik yapılanmayı aşan ağsal bir varoluş sözkonusudur. Başı ve sonu belli olmayan, nerden geldiği ve nereye gittiği belirsiz bu toplumsal doku her bir düğüm yerinde kendinde önce gelen ve kendinden sonraya giden bir gelişim-değişim göstermektedir. Zamansızlık ve mekansızlık durumunun yüklendiği bu uzam psiko kimliklerden taşan bir kimlik(sizlik) halini özetlemektedir.

KAYNAKÇA

- Baudrillard, J. (2012). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. (Oğuz Adanır, çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. & Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözetim*. (Elçin Yılmaz, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bowie, B. & Bowie, R. (2004). *Ethical Studies*. UK: Nelson Thornes Ltd.
- Groys, B. (2014). *Sanatın Gücü*. (F. Candil Erdoğan, çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Jung, C. G. (2008). *Dört Arketip*. (Zehra Aksu Yılmaz, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Lemke, T. (2013). *Biyopolitika*. (Utku Özmakas, çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Maureen, F. (2008). *Animasyon'un Kutsal Kitabı*. (Semih Çelenk, çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi
- Napier, S. J. (2008). *Anime, Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna*, (M. Murat Başekim, çev.). İstanbul: Es Yayınları.
- Virilio, P. (2002). *Enformasyon Bombası*. (Kaya Şahin, çev.). İstanbul: Metin Yayınevi.
- Alvarez J. (2016). *Meaning Making and Communication in the Multimodal Age: Ideas for Language Teachers*. Colomb. Appl.Linguist.J., 18(1), pp 98-115

İnternet Kaynakları;

- The History of Utilitarianism*. (2014). <https://plato.stanford.edu/entries/utilitarianism-history/>adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 03. 04.2018)