

Dijital Çağın Ontolojik Kırılması: Inuyashiki Filminde “Simülakr” ve Değer Yitimi Üzerine Hermenötik Bir Okuma 6

Aydın Karabulut¹

Özet

Film, sıradan, yaşlı bir adam olan Hiroshi Inuyashiki ile lise öğrencisi Hiro Shishigami'nin, dünya dışı bir kaza sonucu mekanik bedenlere ve insanüstü güçlere kavuşmasını anlatır. Bu ani dönüşüm neticesinde değerler de safını belirleyerek görsel bir şölene katılır. İlk bakıldığında bol efektli bir görsel şölen izlenimini veren film, varoluşun farklı katmanlarındaki sızıntıları da ihtiva eder. Bu açıdan çalışma, filmin gösterdiği perdeyi aralayarak kaybolan insanı, suretini görmeyi ve teşhis etmeyi amaçlamaktadır. Bunu yaparken de Hermenötik yöntemi tercih etmiştir. Çalışma, Gadamerci hermenötik yöntemi filme uyarlayarak, “mekanikleşen bedenler” ile “buharlaştan değerler” arasındaki gerilimleri ve değer düşümlerini analiz etmeye çalışır. Filmdeki iki kahraman aynı zamanda dualitenin (Inuyashiki ve Shishigami), sürekli tekrarlanan arketipi olarak ele alınmıştır. Ayrıca Baudrillard'ın simülasyon ve Stiegler'in proleterleşme kavramları ışığında ele alınan film, zamanın dijital nihilizminin görsel bir anlatısı olarak değerlendirilir.

Giriş

İnsanoğlu bu dünyada pek çok eser bırakmıştır. Eserlerden bazıları zamana yenik düşerek yokluğun dünyasına hicret etmiştir. Bazısı da inat ederek bizlere zamanın çok ötesinden mesajlar taşıyarak göz kırpmıştır. Pek çok eserin kaybolduğu bu dünyada değerler farklı mevkide bulunmayı hak eder. Zira değer insanı insan yapan en önemli özelliklerden biridir. Değer insan olmanın farkıdır. Zira “*Yalnızca farkla bütün düşünce okyanusu geçilebilir*” (Yağbasan H. F., 2020:84-85). İnsan demek aynı zamanda yarattığı değerler

1 Doç. Dr. Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. <https://orcid.org/0000-0003-1746-8219>, e-mail: aydin.karabulut@ozal.edu.tr

demektir. Değerlendiren ve yaratan insanın ürettiği en önemli şey olan değer, sadece edebiyatın değil felsefenin ve sanatın da üzerinde tartıştığı konulardan biridir. Elbette değerın uzun bir hikâyesinin olduğunu söylemek mümkündür. Değerlerin de bir zamanı ve coğrafyası vardır. Farklı toplumlarda değerlerin de değiştiğini söylemek mümkündür. Örneğin misafirperverlik bazı toplumlarda önemli değerlerden biri olarak görülürken, bazı kültürlerde bireysel mahremiyetin korunması daha önceliklidir. Bu durum, değerlerin evrensel olduğu kadar yerel koşullardan da etkilendiğini gösterir. Değerler, bir toplumun tarihsel deneyimlerinden, inanç sistemlerinden ve yaşadığı çevresel koşullardan beslenir. Bu yüzden bir toplumda iyi ve önemli sayılan bir davranış, başka bir toplumda sıradan ya da önemsiz görülebilir. Ancak tüm bu farklılıkların ötesinde, değerler insan ilişkilerini düzenleyen, toplumsal yaşamı anlamlı kılan temel ilkelerdir. Onlar olmadan kültürün ilerleyici ve dönüştürücü vasfı akim kalır. Dönüşüm ise varlığın alınına vurulan bir lanet gibidir. Anlam ve zaman da bundan nasiplenir. Anlam ve zaman sivilleşmiş halde doğarken katılığa hiçbir zaman meyletmez. Bu sivilleşmiş hal de her şeyin değişim ve dönüşüm içinde olmasına dair derin bir düşünceyi besler. Kabuğun değişmesi özün yaşama isteğinden kaynaklanır.

Günümüzde dijital dünyanın ayartıcı çağrıları bizlere değişimin dahi yeterli bir şekilde değişemediğini ifade eder. Öyle ki bu durum değişimi de nefessiz bırakarak yetersizlikle suçlamaktadır. Bu değişimin frekansı gittikçe arttığından zamanı ve insanı savunmasız bırakmaktadır. Denilebilir ki “Bütün dünya ahalisine dayatılan internet kompleksi, bu ahalinin çoğu için iptila, yalnızlık, boş umutlar, zulüm, psikoz, borçluluk, ziyan edilmiş hayatlar, aşınmış bellekler ve toplumsal çözülme yaratan amansız bir makinedir. İnternetin zararları ve toplumdakı (sociocidal) etkileri yanında o ağızlara sakız edilen faydalarının esamisi bile okunmaz, hepsi tali kalır” (Crary, 2023:12). Bu yüzden değişim adeta kabuklarından sıyrılarak sürekli özün kendi içerisindeki birikimi de yetersiz bırakacak bir şekilde ilerlemektedir. Değişimin en büyük sorunu ise geride tortu bırakmasıdır. Zira değişimin ve dönüşümün bir maliyeti vardır. Yılan yaşamak için derisini değiştirmek zorundadır. Ama geride ölü hücrelerden oluşan bir yığıntı kalmıştır. Bu yığıntının sürekliliği de ortamın dokusunu hızla değiştirerek ölü hücrelerden oluşan ve gün geçtikçe nefes almamızı zorlaştıran bir katman oluşturarak bizlerin yaşamsal durumlarını da sekteye uğratmış gözüküyor. Elbette bu yaşamsal durumlar da günümüzün hız dünyasında gittikçe daha çok hissedilir hale gelmiştir. Bu yüzden bu çalışmanın amacı insanlığın hep gündeminde olan değişim ve dönüşümün bütün katmanlarını incelemek değildir. Hayatın devamı için dönüşümler mutlaka gereklidir. Ama değişim dönüşümün frekansının arttığı bu çağda birçok patolojik durumların oluştuğu vakiadır.

Bu yüzden çalışma yaşanan patolojik durumların tamamını incelemek gibi bir iddia taşımamaktadır. Yalnızca sinemada önemli görülen bir film üzerinden ilerleyecektir. Bu film değişim ve dönüşüm paradigmalarının artık insanı boğduğu bir zamanda oluşan durumları akıcı ve derin bir şekilde ele almıştır. Film insanın organik yok oluşuyla yahut daha öz bir açıklamayla: insanın eti ve kemiği olmayınca dijital dünyada hala insan olarak kalabilir mi yoksa Baudrillard'ın “simülakr” evreninde kendisi de bir “simülakr” olacaktır? sorusuna dair çarpıcı bir betimlemeyi sunar. Bu yüzden çalışma felsefi görsellik olarak ele alınmıştır.

1. Değer Problemi

Kuşuradi'ye göre, (2018:8) “Kişinin başka kişileri, olayları, durumları, kendisini ve genellikle tek tek şeyleri değerlendirmesi insanın bir yapı özelliği, bir var olma şartıdır”. Bu durum yaşamın kıstası olarak ön plana çıkar. Elbette değerler birden bire şişeden çıkan bir cin gibi değildir. Zamanın süzgecinden damıtılarak günümüze kadar gelir. Bu yüzden pek çok değer aynı zamanda bir tarihi vardır. Hatta denilebilir ki değerlerin aynı zamanda bir deneyimi de vardır. Deneyimden nasibini almamış değer de zaman içerisinde gözden düştüğü söylenebilir. Bu yalnızca kişisel bir duruma tekabül etmez. Toplumsal da zaman içerisinde değerlerini yılanın kabuğunu değiştirdiği gibi yeniden değerlendirir. Bu bağlamda “... korku araçlarından bir de teolojik ikonlardır. Bu bağlamda “Din, kuşkusuz toplumsal ve sosyal ilişkileri düzenleyen duyguların ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Ancak bazı spesifik durumlarda bunu korku ritüelleri üzerine inşa edebilmektedir” (Yağbasan ve Yıldırım, 2023:36.)

Baudrillard (1995:10) “orji bitti, şimdi ne yapacağız?” diye sorar. Bu durum göstergelerin hüküm sürdüğü dünyada bir referans noktasının yokluğunu imler. Referans değerleri, değerlendiren insanın kendini oluşturmak için tutunduğu noktaları imler. Fakat insan artık Nietzsche'nin deyimiyle ‘son insan’dır. Değerlerin yerini göstergelerin almasıyla varlık alanı yitirilir. Hüküm ‘simülakr’larındır. Artık “ne gösteren vardır ne de gösterilen: Anlam kutupları emilmiştir. Hiçbir anlam bekçisi bunların farkında değildir: Anlam ahlâkı büyülenmenin karşısındadır” (Baudrillard, 1991:28). Bu durum, geleneksel anlam ve değer anlayışlarının kitle tarafından pasif bir şekilde emilmesi ve dönüştürülerek etkisizleştirilmesi olarak okunabilir.

Baudrillard'ın (2022:155) “gerçek dışı ve zaman dışı topraklar” olarak nitelendirdiği bu ortamda, “gerçek zamanlı öteki dünya” bize önceden yerleşmiş gibidir. Yalnızca topraklar değil değerlerin de yeni görünümeler altında yerleştiğini söylemek mümkündür. Bu yeni yerleşim biçimi klasik

anlamların ve tinnin yerinden edilmesiyle meydana gelir. Bu durum hoyratlığın ve değeri aşımının kanıksanmasıyla mümkün olabilir. Zira çevrim içi dünyanın bize dayattığı şey “anı yaşa” değildir artık. An parçalanmış ve toz halinde etrafa saçılmıştır.

Paul Virilio John Armitage’la röportaj yaparken şunları ifade eder: “sürekli hareket halindedir. Bugün dünya artık hiçbir istikrara sahip değildir; sürekli değişmekte, yalpalamakta, kaymaktadır: Sınırlar hala orada olabilir fakat artık elli yıl önceki öneminde değildir” (Bauman, 2018:324). Burada rüyalar dahi hiperleşip simülasyona dâhil edilmiştir. ütopyanın yahut hayalin sonu olarak adlandırılan mutlak simülasyon kendini hissettirmeden kılcal damarlardan sızmaktadır. Bu açıdan şu söylenebilir. Simülasyonun asıl gücü çok yavaş ve kendini gerçeği yok ederek var etmesidir. Bu dinamik yapı, aynı zamanda bir “gölgeler dünyası” veya “taklit bir dünya” yaratma potansiyeline sahiptir. Oscar Wilde’ın (2013, s. 91) Prenses’in Doğum Günü adlı masalda dile getirdiği gibi, “Acaba sesi taklit ettiği gibi görüntüyü de mi taklit edebiliyordu? Gerçek dünyaya benzer taklit bir dünya mı yaratıyordu?” soruları, dijital çağda “Küçük Cüce’nin vadide Ekho’ya seslenmesi”ni aşmış sessizce vadiyi ele geçirmiştir.

2. Dijitalleşme ve Yabancılaşma Ekseninde Inuyashiki

Inuyashiki, Hiroya Oku’nun aynı adlı popüler manga serisinden uyarlanan 2018 yapımı bir Japon bilim kurgu, aksiyon ve drama filmidir. Manga serisi gibi, film de teknolojinin insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini ve güçle gelen ahlaki ikilemleri ortaya serer.

2.1. Sinopsis ve Karakter Analizi

Hikâye, iki ana karakterin hayatlarının kesişimi etrafında döner: Ichiro Inuyashiki: Ailesi tarafından dahi pek seilmeyen hatta hor görülen ve bazen de aşağılanan, yaşlı, sıradan ve mutsuz bir ofis çalışanıdır. Doktoru tarafından konulan ölümcül kanser teşhisi hayatını tamamen alt üst eder. Hiro Shishigami ise, okulunda popüler, zeki ancak son derece empatisiz ve nihilizme eğilimli bir lise öğrencisidir. Bir gece, her ikisi de bir parkta uzaylı bir patlamanın kurbanı olurlar. Patlamadan sonra, ikisi de tamamen robotik, insanüstü birer vücuda sahip olurlar, ancak insan görünümlerini korurlar. Bu yeni bedenler onlara inanılmaz süper güçler bahşeder: uçuşa yeteneği, süper hız, mermi geçirmezlik, iyileştirme gücü ve ellerinden ölümcül enerji patlamaları fırlatma gibi yetenekler. Yeni güçlerini keşfettikten sonra, ikisi de bu güçleri tamamen farklı şekillerde, kimi zaman da birbiriyle çatışan şekillerde kullanmaya başlarlar. Ichiro Inuyashiki, öncelikle güçlerini insanlara yardım etmek, bir mesih gibi hastaları iyileştirmek ve adaletsizliklere karşı

savaşmak için kullanır. Böylelikle o teknolojinin iyiye ve insanlığa hizmet edebileceğine dair iyi niyeti canlı tutar.

Hiro Shishigami ise kazandığı bu mutlak gücü, insanları rastgele öldürmek ve etrafına korku salmak için kullanır. İnsan hayatına değer vermez, kötülüğün bütün tonları eylemlerinde ortaya çıkar. O, teknolojinin kontrolden çıkarak ahlaki kuralları hiçe saydığına ne kadar yıkıcı olabileceğinin bir temsilidir. Film, bu iki karakterin arasındaki çatışmayı, etik değerlerin önemini ve teknolojinin bireylerin ellerinde nasıl bir silaha ya da bir kurtarıcıya dönüşebileceğini gözler önüne serer. Hikâye, insan doğasının iyi ve kötü yanlarını, güçle nasıl başa çıkıldığını ve dijital çağda empatinin ve vicdanın yerini sorgular.

2.2. Temel Temalar

Güç ve sorumluluk, insanlık ve teknoloji, empati ve nihilizm, yabancılaşma, varoluş, yalnızlık olarak sıralanabilir. Unutulmamalıdır ki yukarıdaki genel temalar aynı zamanda Japon halkının genel rahatsızlıklarına da bir göndermedir. Fakat bu temalar yalnızca Japon halkının problemleri değildir. Zira aşırı teknolojik (Über) bir toplum olan Japon toplumu henüz o safhaya gelmemiş pek çok toplumun hastalıklarının en ileri safhalarına varmıştır. Örneğin Japonya'daki Yalnızlık Bakanlığı bu duruma örnekler. Aşırı bireyselleşmiş bir toplumun içindeki dip dalgalar henüz Türk toplumunun sahillerine vurmamış olabilir. Lakin bu durum Japonya örneğindeki gibi dijital bir nihilizmin henüz baharı olma hüviyetini taşır.

Oyuncular ve Yönetmen

Yönetmen: Shinsuke Sato

Oyuncular: Noritake Kinashi (Ichiro Inuyashiki), Takeru Satoh (Hiro Shishigami), Fumi Nikaidō, Kanata Hongō

Film, özellikle manga ve anime uyarlamalarını sevenler için görsel efektleri ve aksiyon sahneleriyle dikkat çekmektedir.

3. İnsan Olmanın Eşiğinde: Inuyashiki (2018) Filminin Hermenötik (Yorumbilim) Açısından İncelenmesi

3.1. Hermenötik Çözümleme Yaklaşımı

Hermenötik, tarihsel olarak kutsal metinlerin anlaşılması amacıyla gelişmiş bir disiplindir. Ancak 20. yüzyılda Hans-Georg Gadamer'in öncülüğünde, yalnızca metni değil, anlama sürecini merkeze alan bir felsefi yönelim haline gelmiştir (Gadamer, 2008). Ayrıca "*Hermenötik sözcüğü*

antik Yunan dilinden gelir (hermeneuein: söylemek, açıklamak, tercüme etmek) ve ilk olarak kutsal mesajların ya da zihinsel düşüncelerin, insan dilinde nasıl ifade edildiğini tartışan düşünürler tarafından kullanılmıştır” (Zimmermann, 2020:13). Mitik anlatılarda haberci Hermesten ismini alan Hermenötik bilim Hermes’in tanrılardan aldığı haberi yorumlamasıyla ortaya çıkar. Kısacası insan tecrübelerinin zaman içerisinde yeni anlamlar kazanacağı vakıdır. Her metnin zaman içerisinde yeniden değerlendirilip anlaşılmasına ihtiyacı vardır. Zamanın tozlarını ortadan kaldıran hermenötik onu yeniden ayaklandırarak insan dimağına nakşeder. Bir metni veya filmi anlamak parçadan bütüne ve bütünden parçaya giden döngüsel bir yolu gerektirir. Bu yol biraz meşakkatli görünse de anlamak için gereklidir. Ayrıca Gadamer’in (2008) de belirttiği gibi anlama süreci yorumcunun ufku ile metnin ufkunun kesişmesi sonucu ortaya çıkan durumun adıdır. Bu durum tarihsel bir nitelik taşır zira anlam, alüvyonların birikmesi gibi coğrafyalardan ve zamandan süzölen birikimdir. Bu birikim şeyleştirilmenin önüne geçer. *Inuyashiki* filminin hermenötik analizi, filmdeki tekil sahnelerin (parça), filmin genel felsefesi ve karakterlerin psikolojik durumları tekil olarak değil de bütünü analiz ile anlamlı hale gelir.

3.2. Hermenötik Daire (Bütün-Parça İlişkisi)

Hermenötik döngü, parçaların meydana getirdiği bölümlerin veya döngüler biçiminde oluşur. Bu ilke antik retorikten doğar. Hermenötik de bu yöntemi sonradan kendisine dâhil eder. Daha öz bir ifadeyle bir filmi ya da metni anlamak parçadan bütüne ve bütünden parçaya giden döngüsel bir süreci gerektirir. Gadamer bunu şu şekilde izah eder: “*Bütünü ayrıntılara, ayrıntıları bütüne göre anlamamız gerektiği yolundaki hermenötik kuralı hatırlayalım (...). Bu ilke antik retorikten doğmuştur ve modern Hermenötik onu konuşma sanatından anlama sanatına transfer etmiştir. Bu ilke her iki durumda da dairevi bir ilişkidir. Anlamanın bütününlüğünde uyandırdığı tahmini, bütününlüğünü belirlediği parçaların kendileri de bütününlüğünde fîli anlamaya dönüşür*” (Gadamer, 2009:40). Film analizinde bu ilke, filmin parçaları arasındaki tutarlılık olarak öne çıkar. Kısacası tutarlılık ölçütü her noktada öne çıkarak anlamın derinlerdeki özüne ulaşmak ister. Örneğin kahraman filmde metroya biner fakat kalabalık onu cama itekleyerek sıkıştırır ve nefessiz bırakır. Geç kaldığında ise patron onu hakir görerek herkesi aşağı çektiğinden dem vurur. Bu durum aslında nefessiz kalan ve hayat kabiliyetlerini yitiren bütün insanlık için geçerlidir. Zira insanlar tekno kapitalizmin sömürsü altında adeta nefessiz kalmış gibidir. Şirket kapitalizmi de adlandırılan bu durum devasa bir literatür barındırdığından burada ayrıca zikredilmesi gereksiz görölmüştür. Ayrıca Shishigami’nin parmağıyla “ateş etme” hareketi (parça) tek başına

bakıldığında ilkin anlamsız gelir. Ama bütün filmde “tuşa basarak yok etme” edimi düşünüldüğünde anlamlı hale gelir. Bu edinim de simülatif duruma gönderme yapar. Dolayısıyla iki durum olayın kavranılmasını kolaylaştırır. Artık devasa katliamların çoğu tuşlara basılarak yürütülmektedir.

Dilthey’in (2012:93) *“Duyulara dıştan verili olan işaretler aracılığıyla içsel gerçekliğin bilinmesini sağlayan bu yöntem”* anlama olarak adlandırır. Elbette anlama bütün yaşamın kendisi dilsel soyutlamanın derinlerinde en ciddi problem olarak kendini gösterir. Bu yüzden dil gibi insan da farklı zamanlardan ve merhalelerden geçerek günümüzdeki farklı bakış açılarını kendisine çekerek anlaşılmayı ummuştur. Bilgiye dair bakış açıları da zamana yahut ihtiyaçlara göre değişimler göstermektedir. Zira Nietzsche’ye (2010:326) göre, bilgi sözcüğünü bilindiği ölçüde yorumlanabilir olması önemlidir. Arkasında bir anlam yoktur yalnızca anlamlar yani perspektifler vardır. Hatta olayların kendisi de çıkardığımız yorumlardır. Bu açıdan dünyayı hermenötik bir yorum olarak görmek mümkündür. Bu yorum zamanla farklı katmanlarını göstererek bizleri kendisine çekmektedir. Bir şeyin katmanlı olması o şeyin tarihsel olduğuna dair bir işarettir. Bilginin kendisi de bu açıdan tarihseldir. Katmanların oluşması, okuyucu ve yazarın anlam ufukları her şeyin içinde ayıklanmayı bekler. Dilthey’e (2012:38) göre “Her anlama bir yeniden üretimdir. Ve yeniden üretme ve anlama sürecini aydınlatmak için iç deneyimden, kişiye özel durumların yaşantısından yola çıkmak zorundayız”. Dolayısıyla filmin analiz edilmesi ‘hikikomori’ ve ‘Kodokushi’ gibi Japonya’ya has temaları dikkate almak gerekir. Zira içsel gerçeklik ile dışsal gerçeklik arasındaki bağıntıda anlam zirveye ulaşır. Bundan dolayıdır ki hermenötik yöntemin nihai amacı da yazarı yahut senaristi kendisinden daha iyi anlama çabasıdır (Dilthey, 2012:113). Filmde kanser olduğunu öğrenen ana karakter ilkin ailesini arar ve hiçbirine ulaşamaz. Ailesi de bilinçli olarak onun çağrılarını görmezden gelir. Kahraman bu yüzden eve döndüğünde sorun var mı diye sorulduğunda soruyu cevapsız bırakır ve kahramanın dudaklarından şu ifade kayıtsızca akar “Onlara söylersem benim için ağlayacaklar mı?”. Öncesinden sahipsiz bırakılan bir köpek kahramanı ziyarete gelir adeta kahramanın son yolculuğu için rehberlik eder ya da yaşamla yeniden bağ kurması için destekleyici olur. Köpeğin gelmesi kahramanı geçmişin yüklerinden kurtarması gibidir. Kişi burada ağır yüklerle çökmüş geçmiş altında da çürümeye mahkûm edilmiştir. Köpek ona adeta kaderini sevmesini (amor fati) ve yaşama tutunmasını öğütler. Köpeği terk etmesine rağmen köpek yine de onu bulur. Bu buluşma aynı zamanda onu tinsel olarak korumaya aldığıının göstergesi olarak okunabilir.

3.3. Ufukların Kesişimi

Hans Georg Gadamer’in geliştirdiği “ufukların kesişimi” kavramı, anlamın sabit olmadığını; yorumcunun anlam ufku ile metnin anlam ufkunun kesişiminde yeni anlamların doğduğunu ileri sürer. Bu durum, yalnızca metinler için değil; filmler gibi çok katmanlı anlatılar için de geçerlidir. Gadamer anlama sürecinin tarihsel ve sınırlı olduğunu belirtir. Bu süreçte geçmiş ve şimdi sürekli hareket eden bazen de birbirinin yerine geçen katmanlardır. Ayrıca ona göre anlama daima kendi başına farz edilen ufukların da kaynaşımıdır (Gadamer, 2009:61-62). Ve şöyle devam eder “çünkü eski ile yeni açıkça biri diğerinden hareketle anlaşılma/sızın yaşama/yaşanma değerine sahip bir şeyde iç içe geçerler. (...) gerçekleşen her karşılaşma metin ile şimdi arasındaki bir gerilimin tecrübesini içerir. Hermenötik görev ikisini naif birbirine asimile etme girişimiyle bu gerilimi hasıraltı etmeyi değil, bilinçli olarak gözler önüne sermeyi gerektirir” (Gadamer, 2009:62).

4. Inuyashiki Filminin Hermenötik Çözümlemesi: Et, Metal ve Anlamın Diyalektiği

4.1. Bir Metin Olarak Film

Hermenötik yöntem açısından bir film, tıpkı yazılı bir metin gibi anlam üretme potansiyeline sahiptir. Gadamer’e (2008:231) göre “sanat alanının tümünü ve bu alanın kompleks sorunlarını içine alacak ölçüde kuşatıcı anlamıyla anlaşılacak durumundadır. Yalnızca edebiyat değil, her sanat eseri anlaşılmaya ihtiyaç duyan başka herhangi bir metin gibi anlaşılmalıdır ve bu anlama türünün üstesinden gelinmiş olmalıdır”. Inuyashiki filmi günümüzde dijital hükümlanlığın yarattığı değer düşümleri bakımından oldukça zengin izleklere sahiptir. Farklı semboller farklı yorumlar için verimli bir tarla gibi yoruma açıklığı ile hermenötik yöntemeye uygundur. Örneğin varoluşçuluk, nihilizm, yaş ayrımcılığı ve amaç yoksunluğu vb... Film dijital decadence araştırılması bakımından da son derece verimlidir. Film yalnızca bir film olarak değil aynı zamanda kurmacayla yaşantının birbirine geçmiş hallerini taşır. Zira değer dönüşümlerinin yarattığı psikolojik kirlilik günümüzün en önemli sorunları arasındadır. Bilindiği üzere değerler zamanın dönüşümlerinden nasiplerini alır. Böylelikle zaman kendini tinsel olarak yeniler. Ama her dönüşümün ve yenilenmenin iyi olduğunu söylemek kolay değildir. Günümüz ise değerlerin değersizleştiği ve gözden düştüğü zamanların bir retro halinde geri dönüşümüdür. Palyatif durumlar kolajvari hayatları kolaylık ve konforla kuşatmış durumdadır. Bu durum sinemanın da konusu olmuştur. Filmler de bu durumu ortaya bir anlatı grubuyla açıkladığı için kurmaca da olsa zamanın ruhuna dair ifadeler barındırır. Dolayısıyla

bu film metin olarak ele alındığında metin üzerinde uygulanabilir bütün bilimsel yöntemler de bu anlamda aktif olarak devreye girer. Ayrıca film sahildeki dalgaların bıraktığı bir pürüzsüz olma durumlarını da bu noktada aşar. Yakıcılığı içinde taşıyarak gereksiz olanı lağvetme yahut dönüştürme potansiyeline sahiptir.

4.2. Makineleşme ve İnsanlık

Filmdeki iki karakter, Ichiro Inuyashiki ve Hiro Shishigami, bedenlerini kaybederek ileri düzey birer makineye Nietzschevari söylenirse üstinsana ya da daha güncel bir ifadeyle transhumana dönüşürler. Fakat her varoluş gibi bu varoluş da dualiteden nasibini alır. Ayrıca “kendini gösteren fark, herkesçe ilkin ötekileştirilir” (Yağbasan H. F., 2020:85) ve sonra iyilik ve kötülük sahneye buyur edilir ve bitimsiz şimdi’de bu iki karakter melek ve şeytan gibi rekabete girer. İlk bakışta Hegelvari bir diyalektikten bahsetmek olasıdır. Ama aslında insan olmayan insanın bir savaşıdır. İnsan bu açıdan aşılmıştır ve korunması gereken bir varlık haline gelmiştir. Artık sahnede üstinsan vardır ama bir diğer karşıtlık üstinsan, organik bir bedensellik üzerinde yükselirken filmde ise kurtarıcı karakter yani kahraman makinesel bir dönüşümle ön plana çıkar ve bu durum aslında makine tapıncına dair bir övgüdür. Oysa organik varlık makine kırıcı paradigma üzerinde yükselir. Bu paradigma kökünü insan deneyiminin sonsuzluğundan alır. Filmde karşıtlık önemlidir. İnsani değerlerin çöküşünün makinesel bir durumdan kaynaklanmadığını ifade eder yani “teknoloji özünde iyidir” denilir. Ama aslında Heidegger’in (1998:72) çok önceleri kâhince tespit ettiği durum şudur: “İnsana yönelik tehdit, ilk elde, tekniğin potansiyel olarak öldürücü makinelerinden ve aygıtlarından gelmez. Esas tehdit, insanı zaten kendi özü içerisinde etkisi altına almıştır”. Bu durumu filmde görmek mümkündür. Zira tekniğe olan inanç aynı zamanda gücün kendisine olan inancı da besler.

Hermenötik açıdan, Inuyashiki’nin makineye dönüşüm sahnesi son derece ironiktir. Zira Heideggerci teknik düşüncesine tamamen karşıt bir biçimdedir. Kahraman makineye dönüştüğünde özgürleşerek insani kimliğini bulur. İnsanca yaşam teknolojinin sayesinde gerçekleştirmiştir. Inuyashiki için teknik, Dasein’in (orada-olan-varlık) kendini ifşa etme aracı olur. Varlık kahramanın alın çizgilerinde kendi kaderini de onla birleştirir. Böylelikle kendini onda tecelli ederek ifşa eder. Nietzscheci bakış açısına göre de bu durum güç istencinden başka bir şey değildir. Zira O’na göre, “Nerede güç istemi herhangi bir biçimde alçalıyorsa, her seferinde aynı zamanda fizyolojik bir gerileme, bir decadence vardır orada” (Nietzsche, 2018:28). Burada makineleşme güç istencine bir gönderme olarak okunabilir. Teknoloji

bir iyileştirme aracıdır. Marcus Aurelius’un (2019:43) saf iyilik durumuna burada kişi makineleşmeyle ulaşır.

Kahraman ilkin decadence halinde ve hayat enerjisi bitmek üzeredir. Fizyolojik olarak gerilemeye başlamıştır. Kanser hastalığına yakalanmış ve ölümü kabullenmiştir. Neoliberal düzen bu durumun tetikleyicisi olmuştur. Değerler kaybolmuş yalnızca yaşlı adamın sırtında yük konumunda olan eğerler mevcuttur. Nihilizm bütün dehşetiyle onu kaplar kendi içindeki çölde yalnızca yanında bir köpeğin onu hayata çağırmasını hisseder. Bu açıdan “Yaşamın kendisiydi benim için büyümenin, dayanaklılığın, kuvvetlerin birikmesinin içgüdüüsü, gücün içgüdüüsü: güç isteminin eksik olduğu yerde düşüş vardır” (Nietzsche, 2018:18) ifadesi içgüdüsel olarak çökkünlüğü ifade eder. Filmde kahramana eşlik eden köpek onun kaybolan içgüdülerinin saf sembolü olarak görülebilir.

Antagonist Hiro Shishigami ise Inuyashiki’nin tam zıddı bir hermenötik kutupta yer alır. dualite her yerde olduğu gibi burada da hüküm sürer. Problem hangi insan türünün yaşamayı hak ettiğidir. Bu noktada Inuyashiki adeta Nietzsche’nin bahsettiği Hristiyan ahlakıyla büyümüş sürekli sürünün sınırlarında yaşamıştır. Hiro ise yabancılaşmanın dehlizlerinde kaybolmuş bir karakterdir. İkisine de güç verilir, biri yaratır ve iyileştirir diğeri ise kaybolmuşluğun acısını simülatif bir yok edişle değiş tokuş eder. Burada “gerçeğin çölüne hoş geldiniz” mottosu geçerlidir. Simülatif yok edişle şiddetin enerjisi azaltılır. Kötücül olan karakter bu acıyı hissetmez. Daha sonra acının şiddetini ailesini kaybederek hisseder. Übermensch (üstinsan) yerini überleşmiş bir hayata bırakır. Gücün kıyıcılığı filmde törpülenir yalnızlaşan insanın estetik yıkımı lanetlenir.

Filmde alttan alta bir nihilizmin üstesinden gelme ve onu yenme işlenir. Örneğin Inuyashiki canlıları iyileştirme gücünün yeni farkına varır. İlginç olan bu durum, Nietzscheci bir analize ihtiyaç duyar. Zira mesih bilindiği üzere iyileştirme hatta diriltme yetileri olan kişiydi. Kahraman da hastaneye gittiğin de bir kadının çocuğunun kurtulması için doktora yalvardığını görür. O sıra kadın “Bu dünyada Tanrı yok mu?” diye yakarır. Hermenötik çember de bu kısımda devreye girer. Zira nihilizmden çıkan ve göğe yükselebilen bir varlık mesihvari bir varlıktır. Bu tekno mesih tam da ihtiyaç duyulduğunda çocuğun hastalıklarını iyileştirir.

Filmde kendini fark ettiremeyen ve değer görmeyen babanın teknik gücü elde etmesi onu görünür ve anlamlı kılmıştır. Bu durum tekniğin artık klasik manada bir araç değil bir varoluş biçimi olarak kendisini gösterdiğini imler. Dolayısıyla oluşan durum insani özün doğal yollarla ortaya çıkma yetisinin olmadığını artık tekniğe dayalı bir güce bir tür genişletilmiş, arttırılmış

insana (Über) ihtiyaç duyulduğunu göstermesi açısından önemlidir. Bu yüzden transhümanist hareketin temel özelliği ‘*onarmak*’, hastalıkları ve patolojileri sağıaltmak olan geleneksel tedavi edici tıp paradigmasından insanı yükseltmeyi, *artırmayı* amaçlayan *daha üst* bir modele geçme girişimi olmasıdır” (Ferry, 2023:1). Ancak bu dönüşüm, karakterlerin etik tutumlarını belirlemez. Aksine, filmin sunduğu anlam dünyasında “insan olmak” bedenle değil, ahlaki sorumlulukla ilgilidir. Bu durum aslında bilimsel camiada son derece popüler hale gelmiştir. Yarı insan yarı makine varlıkların artık yeryüzünde dolaştığını söylemek mümkündür. Bu transhuman’ların insanı daha da öteye götürdüğü söylenmektedir. Gelecek insanın artık özne olarak değil de nesne olarak var olacağı zamanları önümüze sercektir. Bu açıdan insan artık teknolojinin birer nesnesi olarak varoluşunu sürdürme lanetiyle baş başadır

Bernard Stiegler’e göre, (2011:35) teknolojinin insanlığı bu kadar kısa sürede tahrip etmesinin yolu dijital baronları tarafından organize edilen proleterleşme sürecini genele yaymasıdır. Bu durum elbette dijital derebeyleri olan Google, Meta, Apple, Microsoft ve Tesla, Netflix, TikTok’un ana şirketi ByteDance gibi şirketlerin yaptıklarını daha açık bir dille ortaya koyması açısından önemlidir. Genele yayılan bu durumu bir *idrak pandemisi* olarak algılamak mümkündür. Filmde de kötücül karakter olan Hiro Shishigami’nin eylemleri sosyal medyada ani duygulanımlarla şiddetli tepki alır. Şiddet ise daha sonraları daha büyük büyük bir şiddeti tetikleyerek insanların ölmeleriyle son bulur. Bu sahne Stiegler’in “*bilişsel proleterleşme*” kavramının sosyal medya aracılığıyla, Nietzscheci tabirle “son insan”ın, ortaya çıktığı sahnedir. Bu yeni durumda insanlar hayatın nasıl yaşanacağına dair kadim sorusunun ve bunun bilgisi elinden alınır. Kişi yaşama dair bir kesinlik tablosundan uzaktır. Ve insan bu dijital dünyada bilginin kabuk değiştiren yılan gibi insani değerlerini değiştirir. Oluşan tortu yozlaşan insanın geride bıraktığı ile ilgilidir. Bu yüzden “*Aygıtlar araç değil hüküm okunmamış kararlardır. Biz daha kafamızı kaldıramadan hakkımızda verilmiş kararlardır. Aslında kararlar demek yanlış, iyice bakarsak hepsinin tek bir karar olduğunu görürüz*” (Anders, 2018:13). Bu yüzden tekniğin özünde iliştilirilmiş kurallar bütününi varsaymak gerekir. Bu kurallar aynı zamanda tekniğin kural koyucu olduğunun da işaretidir. Dolayısıyla “*Teknoloji artık yazgımızdır. Yazgımızın iplerini ele alamayacaksak da gözümüz üzerinde olmak, bunu savsaklamamalıyız*” (Anders, 2018:19) ifadesi makinelerin alaca karanlığında güzel bir ifade olarak hatırlanmayı beklemektedir.

Bu durum yeni değildir. Daha önceleri dijital sistemlerin ortaya çıkması ile “coğrafyanın sonu” ilan edilmişti ve coğrafya bütün katmanları ile sömürgeleşmenin ana teması idi. Günümüzde ise teknik, “bedenin sonu”nu

ilan etmeyi arzulamaktadır. Zira sömürgeleşme bedeninin de ötesine geçerek tinsel bir mecraya ulaşmıştır. Stiegler (2012:51) de bu Marksist teorii güncelleyerek proleterleşmeyi yalnızca emek gücünün metalaşması olarak değil de aynı zamanda insanı dönüştüren bilginin de kaybı olarak açıklar.

Hermenötik Çember’in (parçadan bütüne, bütünden parçaya anlama) dolanarak anlamın dehlizlerini ziyaret eder. Filmde Shishigami’nin parmağıyla yaptığı ateş etme” hareketi (parça), tek başına bakıldığında anlamsız görünebilir lakin “el” artık dünyadan çekilmiştir. Onun yerine parmaklar ve onların dokunduğu tuşlar yer almıştır. Bu yüzden emek ve kas yerine muğlak bir ontoloji yer alarak katı olanı buharlaştırır. Yeniçağın insanı da parmakların gücüne olan inancı taşır. Kötücül karakter, parmaklarla sanal şiddeti birleştirerek tanrısal bir role bürünür. Bir başka deyimle “*Düşüncenin matematiksel bir aygıtı indirgenmesiyle, dünyanın kendi kendinin ölçüsü olmasına karar verilmiş olur*” (Horkheimer & Adorno, 2010:47). Bu durum filmde gerçekleşmiş gibidir. Düşünce ve eylem arasındaki mesafe yitirilmiş, olayların düşüncenin her yerini kaplamasıyla son bulmuştur. Zaten iki karakter de dünyada değil uzayda çatışarak artık bedensel varoluşa dair bir uzaklaşmanın işaretini vermiş gibidir.

4.3. Görsel Dilin Hermenötiği: Parça ve Bütün

İmajlar sözü tahttan indirerek gözün hükümlerliğini tesis etmiş durumdadır. İmaj her şeydir. Tanımlamalar imajlar üzerinden yürümektedir. Bu yüzden artık bir görüntü teizminin olduğunu söylemek mümkündür. İmaj bilgiyi değil veriyi önemli kılar. Veri ise zamanın petrolü gibidir ve veriyi elinde tutan bütüne galebe çalar. Şan’a göre (2022:115) “*Algoritmik yönetimsellik, bireysel dijital ayak izlerinin toplanmasıyla biriktirilen veriler aracılığıyla ortaya çıkan profillere dayanan yönetim ve iktidar biçimidir. Fakat o bireylere, öznelerle değil ilişkilere odaklanır*”.

Gadamer’e (2009:111) göre “*Her anlama formunun içerdiği uygulamanın anlamı artık açıkça ortaya çıkmış bulunuyor. Uygulama, ilkin verili bir kendinde evrenselin anlaşılması, sonra da bunu müteakiben onun somut bir duruma uygulanması demek değildir. Uygulama evrenselin - metnin - anlaşılmasının bizzatı kendisidir. Anlama bir etki türüdür ve kendisini bir etki olarak bilebilir*”. Benzer bir durum büyük yazarlar için de geçerlidir. Zira klasik diye bilinen pek çok eser aslında formun ötesine geçere evrensele ulaşma ideali taşır. Rus romanlarında köylüler anlatılsa da asıl anlatılan çoğunlukla evrensel insan ve onu öyküsüdür.

Filmde görsel kontrast felsefi çatışmayı da destekler niteliktedir. Inuyashiki’nin sahneleri genellikle daha hüznünlü, samimi ve ağır ilerler.

Shishigami'nin sahneleri soğuk, steril ve çoğunlukla duygudan uzaktır. Filmdeki ayna sahnesi ise başlı başına hem teolojik hem de felsefik bakımdan son derece önemli bir semboldür. Zira tasavvuf, insana tanrının kendisini gördüğü aynalar olduğunu söyler (Arabi, 2016:34). Ayrıca ayna metaforu geçiciliğe ve tanrısal tecelliye gönderme yapar. Elbette Konfüçyüs'ün şu meşhur sözü gibi “İnsanlar akan suyu ayna olarak kullanmaz; sadece durgun suyu [ayna olarak] kullanırlar. Ancak kendi içinde durgun olan şeyler başka şeyleri durgunlaştırabilir” (Tzu, 2022:42) sözü bu anlamda önemlidir. İnsanın kendisini görmesi için durulması ve anlamaya çalışması önemlidir. Bu durumda kişinin kendisine “ben kimim?” sorusunu sorması elzemdir. Zira kişinin kendisini hem ontolojik hem de epistemolojik olarak bilmeye ihtiyaç duyar. Filmde aynaya bakan kahraman bir kendilik krizi yaşar zira teknoloji alışık olduğu bedeni tamamen değiştirmiş ve üst bir aşamaya çekmiştir. Kahraman adeta vahiy almış peygamber gibi travmatik durumlar yaşar ve yaşadığının hayal mi gerçek mi olduğuna dair derin düşüncelere dalar. Yaşlı kahramanın yaşadığı görsel şok ezberlerin ve görevlerin bozulacağını anlatır. Benzer şekilde kötücül kahraman da bu kontrast oluşturacak şekilde kendini şöyle tanımlar : “*Cinayet insanlar için suçtur benim için değil*”. Ayrıca kötücül kahraman kendini ‘*Tanrı*’ olarak tanımlamaktan da vazgeçmez. Nietzscheci bakış açısıyla ölen tanrının yerini *Übermensch* almıştır. Ama filmde insanın beklediği gibi iyilik tanrısı değildir bu...

Filmin finalinde ise ekranların insanların yerini aldığı dünyada yine ekranlar aracılığıyla yapılan dehşet ortaya çıkar. Ölüm birer gösteri olarak öne çıkar. İnsanlar ekrana bakmaktan korkar hale gelir. Ekran, artık akranların yok oluşunu imlediğinden hızlıca kaçılır. Bu durumu bir ironi olarak da görmek mümkündür. Zira ekranlar gösterinin tapınağıdır. Günümüzde eğlence ekranlar üzerinden devam eder. Ama gösteri yalnızca ekranlardan akan imajlar değildir Debord'a göre... Gösteri görünen şeyi iyi olarak kodlar iyi olan şey de görünür olandır (Debord, 1996:37). Film tam da bu durumu tersine çevirerek görünümün ve çevrimin büyüsunü bozar. Zira “*Zaman insanların bir ekrana sığıp da kafalarına sığamadıkları zamandır*” (Karabulut, 2024:27) ve bu zaman filmde tersine çevrilir. Bu çevrim filmde gösterinin bütün temellerini sarsar.

4.4. Sessiz Kahramanlık ve Toplumsal Görünmezlik

Platon *Devlet* (2010:43) adlı diyalogunda iyyinin kendine başına iyi olarak övölmesini ister. Kişilerin gölgesinin iyyinin üzerinde olmasını kabullenmez. Zira iyilik kendi başına olmakla kirlilerden azade kalır. Eğrilik ise bir tür iyyinin bozguna uğramış hali olarak arzı endam eyler. Bu yüzden pek çok teolojide kötölüğün cisimleşmiş bir hali yoktur genellikle iyyinin ve doğrunun

çürümeye (decadence) uğraması oluşan tali bir yoldur. Benzer bir durum stoacı yaklaşımda da ön plana çıkar. Örneğin Marcus Aurelius *Kendime Düşünceler* adlı eserinde doğaya “*Herhangi birine iyilik yapan kimileri, karşılığında kendisine dönecek iyiliği hesap eder. Kimisi de önce hesap yapmaz, ama iyilik yaptığı kişiyi kendisine borçlanmış sayar, iyilik yaptığıının bilincindedir. Kimisi de bir şekilde iyilik ettiğini bile bilmez, tıpkı kendine özgü meyvesini, üzümünü verdikten sonra başka hiçbir şey istemeyen asma, koşusunu tamamlamış at, avının izini süren köpek, bal yapan arı gibi. Yaptığı iyiliği bağıra çağıra anlatmaz ve tıpkı mevsiminde üzüm veren asma gibi bir başka iyilik yapmaya geçer*” (Aurelius, 2019:43).

Ichiro Inuyashiki, ailesi ve toplum tarafından dışlanmış, görünmez hale gelmiş yaşlı bir adamdır. Yaşadığı değişimden sonra ancak başkalarına yardım ederek görünürlük kazanır. Bu durum, modern toplumda değerlin yaş, üretkenlik ve dış görünüş gibi ölçütlere göre şekillendiğine dair eleştirel tutumdur. Filmin kahramanı başlangıçta son derece sinik ve kimsenin ilgisine ve dikkatine mazhar olmayan bir tiptir. Bu onu hayata karşı son derece pesimist bir hale sokar. Bu yüzden filmin kendisi aynı zamanda bir varoluş hikâyesi olarak da görülebilir. Zira film aynı zamanda sinmiş ve sessiz kesimlerin kesin bir sesinin olacağına dair bir umut taşır. Bilindiği üzere kahramanlık ya zamandan ya da candan feragat edilerek yapılır. Bu da yetmez mutlaka bir karşıtın olması da gerekir. Ve genellikle bu karşıt Nietzsche’nin çok önceden defterine yazdığı şu sözle benzerlik taşır: “*Yılanın ilkin büyüyüp ejderha hâline gelmesi gerekir ki birisi onunla kahraman olabilsin*” (Nietzsche, 2019:179).

4.5. Hiro’nun Şiddeti: Toplumla Hesaplaşma

Hiro Shishigami karakteri, genç yaşta güç kazanır ancak bu gücü yıkıcı biçimde kullanır. Masum insanları öldürmesi, yalnızca bireysel bir ahlaki çöküş olarak değil, aynı zamanda yabancılaşmış bireyin toplumsal düzene yönelttiği bir cezalandırma biçimi görülebilir. Hermenötik yaklaşımda izleyici, edilgen bir konumda değildir; anlamın oluşumuna etkin biçimde katılır. Inuyashiki’yi izleyen bir kişi, yaşına, kültürel birikimine ve kişisel geçmişine göre karakterlerle farklı düzeylerde özdeşleşebilir. Yani “*Sanatsal yapıtlar olan filmlerin de çok anlamlar içerebileceği, çok katmanlı olabileceği ve bir veya birkaç perspektiften çözümlemenin aksine, seyreden birey sayısı kadar çözümlemenin yapılabilceği*” (Yağbasan M., 2007, s. 218) önerisi bu filmde de geçerlidir. Filmde önemli bir durum da şudur: Tehlikenin teknolojik cihazlardan geldiğidir ve “cihazlarla yok edilebilirsiniz” denilmektedir. Kurulan ağ bağlantıları sayesinde Shishigami karakteri insanları öldürmeye çalışır. Burada bulanık bir durum da şudur. Seyirciler filmi izlerken kötücül

karakterin sevdiklerinin ölümüne tanık olurlar. Polisin ve medyanın yaptığı ciddi hatalar yüzünden karakter bütün sevdiklerini kaybeder. Bu da seyircinin karakterle yaptığı *katharsis* sonucu onun acısının ayırıcına varmasıyla sonuçlanır. Kötücül karakter acı çeker. Yas tutulmaz, intikam buyur edilir. Yozlaşmış sistem kötücül karakterin kontrolden çıkmasını sağlar. Filmde önemli bir izlek de şudur. Yozlaşmış neoliberal sistem iyi karakterin arkasına sığınır ve böylelikle kendini de görünmez kılar. Bu görünmezlik sayesinde kötülüğü doğuran bütün saikler kişilerin kendi verdiği kararlara indirgenir. Oysa filmde kötülüğün boy atması neoliberal ekosistem sayesinde olmuştur. Bu saikler de kötülüğün taşıyıcısı olarak sosyal medya öne çıkmaktadır. “*Medyadaki şiddet, gücün ve adaletin dağılımını meşrulaştırarak kimin kime şiddet uyguladığı üzerinden izleyiciye hızlı ve basit bir ‘ders’ sunar*” (Cevher, 2020:122).

Sonuç

Sinema, sadece bir görsel anlatım aracı olmanın ötesinde, toplumsal, etik ve varoluşsal konuları ele alan derinlikli bir anlam alanıdır. Japon yönetmen Shinsuke Sato’nun beyaz perdeye taşıdığı *Inuyashiki* (2018), bir yandan bilim kurgu estetiğiyle geleceğe dair kaygıları işlerken, diğer yandan insanın özünü ele alarak toplumdaki fay hatlarını felsefik bir tarzda insanın dimağına aktarır.

Inuyashiki filmi, dijital çağın sunduğu teknolojik ilerlemelerin, insanlık için hem büyük fırsatlar hem de ciddi tehditler barındırdığını anlatır. Filmin ana karakterleri Hiroshi Inuyashiki ve Hiro Shishigami, aynı teknolojik güce sahip olmalarına rağmen, bu gücü kullanma biçimleriyle insani değerlerin dijitalleşen dünyadaki dönüşümünü ve yitimini sembolize ederler.

Film, Hiro Shishigami karakteri üzerinden, dijitalleşmenin getirdiği sanal şiddet ve gerçeklik algısının bulanıklaşmasının empati, sorumluluk, adalet ve vicdan gibi temel değerleri nasıl aşındırabileceğini betimler. Hiro’nun eylemleri, sanal dünyanın bireylerde duyarsızlaşmaya yol açabileceği gösterir. Ayrıca şiddetin normalleşmesine katkıda bulunabileceği konusunda ciddi bir uyarı niteliği taşır. Onun için insan hayatının değeri, bir video oyunundaki puan kadar önemsizleşmiştir; bu da dijitalleşmenin etik değerler üzerindeki potansiyel yıkıcı etkilerini açıkça gösterir.

Buna karşılık, Hiroshi Inuyashiki karakteri, teknolojinin yalnızca yıkıcı değil, aynı zamanda yapıcı ve iyileştirici bir güç olarak da kullanılabileceğini vurgular. *Inuyashiki*, güçlerini vicdanının sesini dinleyerek, başkalarına yardım etmek ve adaleti sağlamak için öne çıkar. Kötücül karakterin aksine empati yeteneği yüksektir. Bu kıyaslama dijital çağda bile empatinin yitirilmesinin

nelere mal olacağına dair çarpıcı bir anlatıdır. Onun hikâyesi, insanlığın teknolojik ilerlemeler karşısında bile temel insani bağlarını tehlikelere karşı koruyabileceğine dair naif bir umudu taşır.

Sonuç olarak, Inuyashiki filmi, dijital çağın getirdiği zorluklar karşısında insani değerlerin korunması ve yeniden tanımlanması gerekliliğini güçlü bir şekilde vurgulamaktadır. Teknoloji, kendi başına ne iyi ne de kötüdür; onun nasıl kullanılacağı, bireylerin ve toplumların sahip olduğu değerlere bağlıdır. Film, bireylerin dijital dünyada edindikleri güçleri ve kimlikleri dikkatli olmasını öğütlerken sanal dünyanın ayartıcılığına karşı insanı uyarır. Zira sanal ile gerçek arasındaki sınırları netleştirmelerini öğütler. Ayrıca empati, sorumluluk, adalet ve vicdan gibi evrensel değerleri her koşulda sahiplenmeleri gerektiği mesajını vermektedir. Film, dijital eğitimde etik değerlerin nasıl daha etkin bir şekilde öğretilebileceğini üzerine düşünülmesini salık verir. Ayrıca sanal şiddetin önlenmesi için ne gibi toplumsal mekanizmaların geliştirilebileceği konusunu önceler.

Kaynakça

- Anders, G. (2018). *İnsanın Eskimişliği 1. Cilt İkinci Endüstri Devrimi Çağında İnsan Ruhu Üzerine* (H. Belen & H. Ertürk, Çev.). İthaki Yayınları.
- Arabi, M. İ. (2016). *Fususul-Hikem* (E. Demirli, Çev.). Kabalcı Yayınları.
- Aurelius, M. (2019). *Kendime Düşünceler* (Y. E. Ceren, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Baudrillard, J. (1991). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu* (O. Adanır, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (1995). *Kötülüğün Şeffaflığı* (I. Ergüden & Emel Abora, Çev.; 1. bs). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2022). *Her Yer Ekran* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2018). *Kuşatılmış Toplum* (S. Aktuyun, Ed.; A. E. Pilgir, Çev.; 1. bs). Ayrıntı Yayınları.
- Cevher, R. (2020). Kitap İncelemesi: Kamular Türkü Söyleyin - George Gerbner'in Yetiştirme Kuramı Bakımından Özgün Araştırmalar. Atatürk İletişim Dergisi, (20), 121-124.
- Crary, J. (2023). *Yeryüzü Yakulup Yıkılırken Dijital Çağdan Kapitalizm-Sonrası Dünyaya* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu ve Yorumlar* (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.; 1. bs). Ayrıntı.
- Dilthey, W. (2012). *Hermeneutik ve Tin Bilimleri* (D. Özlem, Çev.). Notos Kitap.
- Ferry, L. (2023). *Transhümanist Devrim Tekno-Tıp ve Dünyanın Überleşmesi* (K. Kahveci, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve Yöntem 1. Cilt* (H. Arslan & İ. Yavuzcan, Çev.). Paradigma Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2009). *Hakikat ve Yöntem 2. Cilt* (H. Arslan & İ. Yavuzcan, Çev.). Paradigma Yayınları.
- Heidegger, M. (1998). *Tekniğe İlişkin Soruşturma* (D. Özlem, Çev.). Paradigma Yayınları.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği* (N. Ülner & E. Ö. Karadoğan, Çev.). Kabalcı Yayınları.
- Karabulut, A. (2024). *Kabramanı Kurtarmak*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kuçuradi, I. (2018). *İnsan Ve Değerleri* (Yedinci Baskı: TFK, 2018). Türkiye Felsefe Kurumu.
- Nietzsche, F. (2010). *Güç İstenci* (N. Epçeli, Çev.; 3. bs). Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2018). *Deccal* (O. Aruoba, Çev.). Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Nietzsche, F. (2019). Defterlerden—179 • “Kemgözlü Bilgelik” / “Oklar”: Değişler ve Değinişler. Cogito 25 Üç Aylık Düşünce Dergisi, 25, 179-192.

- Platon. (2010). *Devlet* (S. Eyüboğlu & M. A. Cimcoz, Çev.; 20. bsk). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Stiegler, B. (2011). *The Decadence of Industrial Democracies* (D. Ross & S. Arnold, Çev.). Polity Press.
- Stiegler, B. (2012). *Politik Ekonominin Yeni Bir Eleştirisi İçin* (E. Koytak, Çev.). Monokl Yayınları.
- Şan, E. (2022). Bernard Stiegler’in Teknoloji Felsefesi Problemleri: Algoritmik Yönetimsellik ve Bilişsel Proleterleşme. *ViraVerita E-Dergi*, 15, 105-135. <https://doi.org/10.47124/viraverita.1103061>
- Tzu, C. (2022). *Zhuangzı Metinleri* (G. Fidan, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Wilde, O. (2013). *Bütün Masallar, Bütün Öyküler* (R. Hakmen & F. Özgüven, Çev.; VIII. Basım Ocak 2013, İstanbul). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Yağbasan, H. F. (2020). ‘Efendinin Gölgesinde Büyüyen Hınç’: Parazit Filminin Alımlama Estetiği Bağlamında Analizi. İçinde *Dijital Yozlaşma ve Etik*. Litera Academia.
- Yağbasan H. F. ve Yıldırım Kübra (2023). Seriyal Korku Filmlerindeki Teolojik İkonların Göstergebilimsel Analizi: ‘Siccin 6’ ve ‘Dabbe 4’ Filmleri Örnekleri İle. *Karadeniz İletişim Araştırmaları Dergisi*, Cilt:13, Sayı:2 (27-55).
- Yağbasan, M. (2007). Film Okumalarında Alımlama Estetiği Bir Filmi Yeniden Okumak. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 6, 201-221.
- Zimmermann, J. (2020). *Hermeneutik Kısa Bir Giriş* (M. Çetin, Çev.; 1. bs). Say Yayınları.