

Internet neden eskisi gibi değil?

Eskiden Internet'e girebilmek zordu, bunun için gerekli cihaz, angarya ve bilgi herkeste yoktu. Internet'i merak edip, dahil olanlar da, genelde bunu *tartışma/martışma* için kullanıyorlardı.

Şimdi işler değişti, asosyallerin iletişim kurma aracıyken, sosyal medya geldi, herkes akıllı telefon aldı. Internet artık ekseriyetin *feyse* girdiği bir yer haline geldi.

Biz de şaşırdık tabii, malum halk doluşunca vatandaş pek memnun olmaz. Eskiden bilgisayarın başından kalkmadığımız için kızan büyüklerin artık bilgisayar veya akıllı telefonsuz yapamadıklarını görünce sevindik gibi oldu ama aslında onların eskinin Internet'i gibi bir yere değil, bildikleri alıştıkları saçmalıkların az daha kişiselleştirilmişini aradıklarını unuttuk. Internet televizyona benzedi ve televizyon izleyenler de azıcık bilgisayar öğrendi, burada buluştular.

Ancak Internet'i hala *bilgi için* kullanan, her taraftan reklam yağmasından memnun olmayan, dev şirketlerin elinde oyuncak olmaya başladığını görenler o zaman da azınlıktı, hala azınlık. Eskiden Internet'e girmek doğal bir bariyerdi, artık bu bariyer kalktı. O bariyerin yerine koymaya çalıştıklarımız da o kadar başarılı değil. Ah nerede o eski internetler.

Dünyanın kötü bir yer olması, onunla uyuşmayan insanı iyi yapmaz, Dünyanın haksızlıkla dolu olması, başarısızı haklı yapmaz.

Dünyayla çok uyumlu olduğumu düşünmüyorum ancak bu uyumsuzluğun ipso facto beni dünyadan daha iyi yaptığına da inandığımı söyleyemem. Çünkü kendimi bildiğim kadarıyla bu uyumsuzluk benim iyi olmamdan çok, dünyanın yükünü çekmeye *üşenmemden* kaynaklanıyor.

Gençliğinde dünyayla savaşıp, onunla uzlaşmaz *takılıp*, sonrasında ona teslim olanlar vardır. Eskinin mücahitiyken, sonra müteahhit olan veya komünistken kapitalist olanlar. Bu zevatı *şeytana teslim olmakla* değil, evveliyatında da boş konuşmakla itham etmek lazım. Kendi iyiliğini dünyanın kötülüğüyle izah etmeye çalışanın akıbeti bu oluyor demek ki.

Oculus Rift, malumdur, sanal gerçeklik cihazları üretiyor. Kulaklık takar gibi gözlük takıyor ve insana gerçek hissi veren oyunlar oynatıyorlar. Bunları geliştiren ekipten birinin, daha evvel askeri simülasyonlarda çalışmış birinin Quora'daki cevabını <<https://www.quora.com/How-big-an-issue-is-the-nausea-problem-for-Virtual-Reality-products/answer/Steve-Baker-9?srid=hZVa&share=f9d7324b>>_ okudum. Bu *sanal gerçeklik* cihazlarındaki bulanma problemi, gözlerin ekranla çok yakın bulunmasından kaynaklanan ve şimdiki teknolojiyle üstesinden gelinemeyecek bir problem diyor. Bunu bilerek satıyorlar cihazları. Geliştirme esnasında

odaya girseniz diyor adam, kimsenin cihazları takmadığını görürsünüz, herkes ekranlarla çalışıyor olur, takması gerektiğinde beş-on saniye bakıp çıkarır.

Buna rağmen Facebook bu şirkete ikibuçuk milyar dolar mı, öyle bir fiyat ödedi.