

# Kibarlık İhanetin Göstergesi Olabilir mi?

Pmar Dündar

İhanet pek çoğumuzun yaşamında en azından bir kere yaşadığı ya da tanık olduğu bir durumdur. İhanete uğramak önceden tahmin edilemeyeceği için ancak iş işten geçtikten sonra ihanete uğradığımızın farkına varırız. Kolay gözlemlenen bir olgu olmaması ihanetin bilimsel olarak incelenmesini de zorlaştırır.

Ancak Cornell Üniversitesi'nde bilgisayar bilimci olarak görev yapan Cristian Danescu-Niculescu-Mizil ihanet konusundaki bilimsel çalışması için ilginç bir yol bulmuş. *Diplomasi* adlı strateji oyunundan yola çıkan Danescu-Niculescu-Mizil, oyunda kurulan iletişimin gerçek yaşamda farklı insanlarla kurulan iletişim biçimini yansıttığı düşüncesinden yola çıkmış. Buna göre oyundaki diyalogların ihanet konusunda ipuçları verebileceğini öngörmüş. Danescu-Niculescu-Mizil, çalışma kapsamında araştırma ekibiyle birlikte 249 oyunu ve bu oyunlar sırasında oyuncuların birbirine gönderdiği 145.000 mesajı incelemiştir. Bir bilgisayar programı kullanarak ilişkileri ihanetle sonuçlanan ve sorunsuz devam eden oyuncuların konuşmalarını karşılaştırmıştır.

Sonuç olarak uzun ömürlü ilişkilerde kurulan iletişimin belli bir dengeye sahip

olduğu, ihanetle sonuçlanan ilişkilerde ise bu dengenin birden bozulduğu tespit edilmiştir. Kibarlığın da dengeyi bozan unsurlardan biri olduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre her zaman aşırı kibar konuşan oyuncuların ihanet etmeye daha yatkın olduğu, anlık kibarlık gösteren oyuncuların ise daha çok kurban olmaya mahkûm olduğu sonucuna varılmış.

Araştırmacılar yine de çalışmanın *Diplomasi* oyununda kurulan iletişim ile gerçek yaşamda kurulan iletişim arasında benzerlik olup olmadığı konusunda sınırlı veri sağladığını, bu konuda kesin bir şey söylemek için daha fazla araştırma yapılması gerektiğini belirtiyor.

*Diplomasi* oyunu, Avrupa haritası üzerinde oynanan bir I. Dünya Savaşı benzetimi. Oyuncular Almanya, Avusturya, Fransa, Birleşik Krallık, İtalya, Rusya ve Türkiye'yi temsil ediyor.



Oyun, diğer ülkelerin desteğini aramak ve onlara destek vermek üzerine kurulu. Oyun sırasında doğru müttefiklerle yola devam etmek ve gerektiğinde kimilerinden kurtulmak gerekebiliyor. Dolayısıyla oyunda iletişimin hayli önemli bir yeri var.

Söz konusu bilimsel çalışmayla ilgili daha fazla bilgi almak için <http://vene.ro/betrayal/niculae15betrayal.pdf> internet sitesini ziyaret edebilirsiniz.

## Yeni Anılar Kısa Bir Dinlenmeyle Pekişiyor



İlay Çelik Sezer

Araştırmacılar hiçbir şeyle uğraşmadan geçirilen kısa molaların yeni anılar oluşturulmasına katkıda bulunduğuna ilişkin bulgular elde etti.

Yeni anılar kolayca unutulabiliyor, uzun süreli hafızamıza işlenmeleri için önce pekiştirilmeleri gerekiyor. Bunun uyku sırasında gerçekleşen bir süreç olduğu düşünülüyordu. Edinburgh'taki Herriot-Watt Üniversitesi'nden Michaela Dewar ve ekibi

2012'de yaptıkları çalışmada kısa bir dinlenmenin katılımcıların birkaç dakika önce söylenen bir şeyi daha iyi hatırlamalarına yardımcı olduğunu göstermişti. Bir hikâyeyi dinledikten sonra 10 dakika dinlenen katılımcılar hikâyeyi, bu süreyi bir fark bulma oyunu oynayarak

geçiren katılımcılardan %10 daha iyi hatırlamıştı. Dewar ve Edinburgh Üniversitesi'nden Michael Craig şimdi de dinlenmenin mekânsal hafızanın pekiştirilmesine de faydası olduğunu gösteren bir çalışma yaptı. Bu, uykusuzluk çeken insanların hafıza pekiştirme

işlevini uyanırken kısmen de olsa telafi edebileceği anlamına geliyor. Öte yandan Dewar ve ekibi aynı deneyi hafıza kaybı yaşayan hastalar üzerinde tekrarladığında bu kişiler büyük bir gelişme gösterdi. Dewar'a göre bu bulgular hafıza kuramlarının sorgulanmasını gerektiriyor.