



BEYAZ ODADAKİ ÇOCUK

KARL OLSBERG

1. BÖLÜM

Neredeyim ben?

Küp şeklinde beyaz bir oda. Herhangi bir ışık kaynağı yok. Duvarlar kendiliğinden parlıyor olmalı, çünkü sınırları sadece köşelerdeki ince, koyu çizgiler sayesinde belli oluyor. Kapı ya da pencere yok, mobilya yok, duvarlarda bir resim yok. Bu odanın dışında ne olduğu ve buraya nasıl geldiğim hakkında fikir yürütebileceğim hiçbir şey yok. En ufak bir ses dahi yok.

Kimim ben?

Adımın ne olduğuna ya da nasıl görüldüğüme dair bir fikrim yok. Yalnızca terimler... Bir küpün, bir ağacın, bir köpeğin, bir bilgisayarın ne olduğunu biliyorum. Ama bu nesnelerin benimle hiçbir ilgisi yok. Onlarla aramda hiçbir bağlantı yok. Bu terimlerin zihnime nasıl yerleştiğini bile bilmiyorum. Hiçbir şey hatırlamıyorum.

Şaşkınlıkla ellerime bakıyorum. Sanki parmak uçlarımdaki ince kırışıklıkları ve çatlakları örten plastik bir eldiven giyiyorum. Üzerimde beyaz bir maddeden yapılmış, tüm vücudumu örten düz bir tulum var. Tuluma dokunduğumda hiçbir şey hissetmiyorum, ne parmaklarımda ne vücudumda.

Hatta sert darbeler bile acı hissi uyandırmıyor. Dokunma hissim yok. Herhangi bir koku da almıyorum.

Yavaşça duvarlardan birine doğru gidiyorum, elimi uzatıp düz yüzeye dokunuyorum ama hiçbir şey bulamıyorum. Yüzey kımıldamıyor. Duvarları yokluyorum. Gizli bir düğme, bir açıklık, bir boşluğa işaret eden herhangi bir şey arıyorum. Ama çıkış yolu bulamıyorum.

Paniğe kapılıyorum. Nasıl bir oda bu? Beni buraya kim kapattı? Ya da neden beni buraya kapattı? Yanlış bir şey mi yaptım? Hatırlayamıyorum. Şu an kalbim yerinden çıkacak gibi çarpıyor olmalı, ama hiçbir şey hissetmiyorum. Ne oluyor bana böyle?

Duvara bir tekme atmayı deniyorum. Ama ne bir şey hissediyorum ne duyuyorum. Sanki varlığım gerçek değilmiş gibi. Belki de bir rüya görüyorum. Bu sahiden de bir rüyaysa gerçekliği beni korkutuyor. Sessizlik beni rahatsız ediyor. Sanki bu odanın dışında hiçbir şey yokmuş gibi. Dehşete kapılıyorum.

“Hey! Çıkarın beni buradan!” diye bağıriyorum. Daha doğrusu bu sözleri haykırmak istiyorum. Fakat sanki kelimeler bir bilgisayar tarafından telaffuz ediliyormuşçasına tuhaf, hissiz bir sesle çıkıyor ağzımdan.

“Komutu anlamadım,” diyor bir kadın sesi. Tıpkı benim sesimde olduğu gibi onun sesinde de doğal olmayan bir tını var. Sanki ses dört bir yandan aynı anda geliyor. Yine de korkuyla birinin sihirli bir şekilde odada belirdiğini düşün-

rek odaya bir giriş olduğunu ve dolayısıyla bir çıkışın da olacağını görme umuduyla arkamı dönüyorum. Ama yalnızım.

“Ne?” diye soruyorum.

“Soruyu anlamadım.”

“Sen... sen kimsin?”

“Benim adım Alice.” diye cevap veriyor ses. “Yani ‘Advanced Language Interpretation Counseling Extension’¹.”

“Neredeyim ben?”

“Bulunduğun konuma ya da durumuna dair daha detaylı bilgi verme yetkisine sahip değilim.”

“Kimim ben?”

“Sen hastasın.”

Bu kelime kafamda ürkütücü fikirler oluşturuyor.

“Bir hastanede miyim?”

“Bulunduğun konuma ya da durumuna dair daha detaylı bilgi verme yetkisine sahip değilim.”

“Ne yapma yetkisine sahipsin peki? Tüm bunlar da ne? Neden buradayım?”

“Yeni çevreni tanımana yardımcı olmak için buradayım.”

Neler olduğunu anlamıyorum. Bu kötü bir şaka mı? Bilişsel bir deney mi? Ya da yeni bir terapi yöntemi mi? Belki de o bildiğimiz hastanelerden birinde değil de bir psikiyatri kliniğindeyimdir. Belki de bana hafızamı bloke eden, dokun-

1 Ed. N. Gelişmiş Dil Yorumlama Uzantısı

ma hissimi yitirmeme sebep olan ve sesimi donuklaştıran bir tür ilaç enjekte etmişlerdir. Ne olursa olsun buradan çıkmak istiyorum. Buradan çıkmak zorundayım!

“Lütfen çıkarın beni buradan!”

“Komutu anlamadım. Temel işlevlerim hakkında bir açıklama almak için ‘yardım’ de.”

“Yardım.”

“Hoş geldiniz. Benim adım Alice, yani ‘Advanced Language Interpretation Counseling Extension’. ‘gelişmiş dil yorumlama uzantısı’ anlamına geliyor. Yeni çevreni tanıyıp öğrenmende sana yardımcı olmak için buradayım. Bunun yanı sıra bana basit komutlar verebilir ya da sorular sorabilirsin. Anladığım komutlardan bazıları şunlar: ‘göster’, ‘nedir’, ‘nerede’, ‘aç’ ve ‘kapat’.”

“Kapıyı aç.”

“Komutu anlamadım.”

“Bu odanın dışında ne var?”

“Soruyu anlamadım.”

“Lanet olsun! Bana neler olduğunu söyle artık!”

“Komutu anlamadım. Temel işlevlerim hakkında bir açıklama almak için ‘yardım’ de.”

Hayal kırıklığıyla yumruğumu sıkıp duvara vuruyorum. Fakat bunu yaparken hiçbir şey hissetmemem durumu daha beter hâle getiriyor.

“Yardım.” diyorum çaresizce ve bilgisayar sesinin ayarlanmış yardım metnini okumasına neden olan hissiz ve ritimsiz bir kelime çıkıyor ağızımdan.

Bir müddet yırtıcı bir hayvan gibi hiç durmadan kafesinde bir sağa bir sola yürüyorum. Bu odanın yavaş yavaş küçüleceğine, parlayan duvarların git gide birbirlerine yaklaşacağına dair bir his var içimde. Eşit adımlarla defalarca odayı ölçüyorum –iki duvar arasındaki mesafe tam beş adım– ve bu mesafe hiç değişmediği hâlde alanımın giderek küçüldüğüne dair hislerimden kurtulamıyorum. Havasız kaldığımı hissediyorum. Şu an kontrolümü kaybetmenin hiç sırası değil. Eğer burada neler olduğunu anlamak istiyorsam kendimi toparlamalı, odaklanmalı ve planlı bir şekilde hareket etmeliyim. Derin derin nefes alıp veriyorum. Fakat nefes alış verişime odaklanmaya çalıştığımda ciğerlerimi hissetmiyorum. Nefes alamıyorum! Gözlerim kararıyor ve bir an için bayılacak gibi oluyorum. Neyse ki bayılmıyorum.

Sakin kalmalıyım. Artık her neredeysem etrafta doğrudan beni tehdit eden bir tehlike görünmüyor. Tüm bunların bir sebebi olmalı. Bu düşünce beni yüreklendiriyor.

“Buraya nasıl geldim?” diye soruyorum bilgisayar sesine.

“Soruyu anlamadım.”

“Burası neresi?”

“Burası bir bilgisayar simülasyonu, yani bir sanal gerçeklik odası.”

Tabii ya! Bunu neden daha önce düşünmedim? Sanal dünya hakkında bir şeyler biliyorum. Aklıma bazı bilgisayar oyunları geliyor: Minecraft, World of Warcraft, League of Legends, Team Defense, Assassin's Creed. Detayları pek hatırlayamıyor olsam da muhtemelen bu oyunlarla çokça zaman geçirdim.

Belki de biri bana şu 3B gözlüklerden taktı ve ardından bana bir ilaç verdi. Böylece kim olduğumu ve nerede olduğumu unuttum. İyi ama bunu kim yapmış olabilir? Neden biri böyle bir şey yapar?

Suratıma dokunuyorum, fakat ellerim hiçbir şey hissetmiyor. Kafamı çevirdiğimde odanın başka bir bölmesini görüyorum. Sağa sola koşuyor, hatta olduğum yerde zıplıyorum. Ancak fark edilir herhangi bir görüntü kayması ya da gecikme olmuyor. Piksel de seçemiyorum. Eğer bu gerçekten bir gözlükse oldukça yüksek bir performansa sahip olmalı.

“Burası bir bilgisayar oyunu mu?”

“Bilgisayar oyunu, bir ya da birden fazla kullanıcıya etkileşimli olarak belirli kurallara dayanan bir oyunu oynamayı mümkün kılan bir bilgisayar programıdır. Bu konu hakkında daha fazla bilgi edinmek ister misin?”

Bu ahmak programı “gelişmiş” olarak nitelendirmek ki-min fikriydi acaba diye düşünüyorum. “Şu an bir bilgisayar oyunun içinde miyim?”

“Bulunduğun konuma ya da durumuna dair daha detaylı bilgi verme yetkisine sahip değilim.”

Eğer gerçekten bu bir bilgisayar oyunuysa, muhtemelen görevim bu odadan çıkmak. Ama nasıl? Görünürde herhangi bir geçit açmaya yarayacak bir mekanizma olmadığına göre geriye tek seçenek olarak Alice ile konuşmak kalıyor. Belki de kapı ya da benzeri bir şeyi açmak için bir anahtar kelime bulmam gerekiyordur. Hemen bu yolu deniyorum, “Anahtar kelimeyi söyle.”

“Komutu anlamadım.”

Anlaşılan sorularla ilerleme kaydedemeyeceğim. Alice’e verilebilecek komutlar nelerdi: “göster”, “aç”, “kapat”.

Gelişigüzel bir şekilde, “Filleri göster!” diyorum.

Şaşırtıcı bir şekilde Alice bu komutu anlıyor. Duvarlarda dört satır üç sütundan oluşan bir tabloya yerleştirilmiş fil videoları açılıyor. Besbelli videoların çoğu hayvanat bahçelerindeki fil kafeslerinin güvenlik kameralarından yansıtılıyor. Düşük bant genişliğine sahip bir internet aracılığıyla sağlanan video yayınının piksel yapısı ve tipik şeritleri kolaylıkla seçiliyor. Denemek için işaret parmağımla resimlerden birine dokunuyorum. Diğer resimler küçülerek alt köşeye çekilirken dokunduğum resim büyüyor ve neredeyse tüm duvarı kaplıyor.

Video görüntüsünün üst kısmında fil kafesinin konum ve tarih bilgisi yer alıyor. Gösterilen fil kafesi Hollanda’daki bir hayvanat bahçesinde bulunuyor ve tarih 27 Nisan 2017 saat 10.15’i gösteriyor. Diğer kameraların birkaçında da bulunan konum ve tarih bilgisi sayesinde bu video akışının canlı yayınlandığını anlıyorum. Her ne kadar hâlâ nerede olduğumu

bilmiyor olsam da en azından artık tarihi biliyorum. Sanki bir işime yarayacakmış gibi.

En azından internet bağlantım var. Yani bu bilgi ışığında Alice'in bahsettiği iki komut yeni bir anlam kazanıyor.

“Google’ı aç!”

Fil resimleri yok oluyor ve duvarlar tekrardan beyaza bürünüyor. Şimdi yalnızca benim karşımdaki duvarda arama motorunun açık olduğu bir internet tarayıcısı görünüyor. Giriş alanına dokuyorum ve bir imleç beliriyor. Besbelli bu duvarlar devasa birer dokunmatik ekran. Ancak ekranda bir klavye görünmüyor.

“Fil.” diyorum yüksek sesle. Bir anda söylediğim kelime Google arama çubuğunda beliriyor. Üzerinde “Google’da ara” yazan butona bastığımda, belirtilen hayvan türüne ait resim ve bilgilerden oluşan arama sonuçları listesi açılıyor.

Sanal dokunmatik ekranlar aracılığıyla internete erişim sağlayabildiğim yapay bir odadayım. Bu ne anlama geliyor? Neden Google’ın nasıl çalıştığını biliyorum da daha önce bu arama motorunu kullandığımı hiç hatırlamıyorum?

“Google Earth’ü aç.”

Şimdi duvar bir uydu görüntüsü gösteriyor. Bir nehrin koyu çizgileri gri-yeşil yüzeyin sol üst kısmından sağ alt kısmına doğru uzanıyor. Nehir resmin tam ortasında iki kola ayrılıyor ve kollar soğan şeklindeki bir adayı çevreleyip ardından tekrar birleşiyor. Nehrin çevresindeki pikseller sanki kül serpiştirilmiş gibi gri renkli. Resmin ortasındaki

beyaz yazı olmasa bile bu görüntünün nereye ait olduğunu bilirdim –ama bunu nasıl bildiğimi bilmiyorum. Google, IP Adresi vasıtasıyla bulunduğunuz yeri tespit ediyor ve o bölgenin haritasını açıyor. Nasıl edindiğimi bilmediğim hâlde bu bilgi de birdenbire zihnimde beliriyor. Ama bu bilgi çok işime yarıyor, çünkü bu sayede bulunduğum yerin sınırlarını belirleyebiliyorum.

“Hamburg’da mıyım?” diye soruyorum.

“Bulunduğun konuma ya da durumuna dair daha detaylı bilgi verme yetkisine sahip değilim.” diye cevap veriyor Alice, yine o hissiz, donuk sesle.

“Hamburg’u göster.” diye komut veriyorum.

Harita ve arama motoru sayfası yok oluyor ve yerlerine yine bir düzine web kamerası açılıyor. Hepsi şehrin farklı yerlerinden kayıt alıyorlar; fıskiyele İç Alster Gölü, Hafen-City’deki iskele, Elbphilharmonie Konser Salonu, tren garı, havaalanı, ilk bakışta tanıyamadığım birkaç sokak... Görüntülerin içinden kayıp giden arabalar, gidecekleri yere ulaşmak için sağa sola yürüyen insanlar... Burada, ulaşılmaz bir gerçekliğin görüntüsünü izlediğim bu sanal odada olmaksansa onların yerinde, kameraların görüş alanında olmayı öyle çok isterdim ki!

Kimim ben? Neredeyim? Neden buradayım? Geçen her dakika soruların ağırlığı artıyor.

Belki kameralardaki görüntülerden biri zihnimde bir harita canlandırabilir. Ancak göze çarpan bina ve meydanların

çoğunu tanısam da sanki yalnızca Hamburg hakkında bir film izlemişim ama orada şahsen hiç bulunmamışım gibi hissediyorum.

Kameralardan birindeki görüntü dikkatimi çekiyor. Resimde, gayet sıradan bir görüntü var -sakin bir sokakta, bir parkın yanındaki asfalt bisiklet yolu-, ancak kameranın açısı bir web kamerası için oldukça olağandışı: Hemen hemen göz hizasındaki kamera yolda ilerliyor, sanki sarhoş bir el tarafından kontrol ediliyormuş gibi dalgalı hareketlerle bir sağa bir sola dönerek yanından geçen ağaçlara, yayalara ve arabalara bakıyor. Görüntünün sağ üst köşesinde bir internet servisinin logosu bulunuyor: Eyestream.

Görüntü birden aşağı dönüyor ve bisiklet yolu üzerinde duran bir kaykayın ucunu görüyorum. Muhtemelen kamera, kaykayı süren kişinin kafasına bağlı bulunuyor.

“Alice, Eyestream’i aç!”

Video kamera görüntüleri yok oluyor ve sade tasarımlı bir internet sayfası açılıyor. Sayfada, açılı olarak kaykaycının yaptığı yayına benzeyen, fakat ona kıyasla bir hayli yavaş ilerleyen, yayaların taşıdığı kameralara ait olduğunu düşündüğüm birkaç video görünüyor. Görüntülerin altında yayını yapan kişinin adı ve konum bilgileri bulunuyor: Carol Amsterdam’da, Jorgen Trondheim’da, Ralf Pisa’da, Maria Regensburg’da.

Kısa bir metin Eyestream’i tanımlıyor: “Canlı görüntüleri izleyebilmek dünyanın hayatına dâhil olmasını sağlar. Tabii ki yalnızca kişi bunu ister ve mahremiyet kurallarını kabul

ederse. Hizmetin hâlihazırda 300.000'den fazla üyesi var, ancak şu anda yalnızca yaklaşık bin kamera aktif durumda.” Bunlardan birini az önce gördüm.

Arama çubuğuna “Hamburg” yazıyorum ve dört farklı yayın daha açılıyor. En üsttekine tıklamak istediğimde sayfa kayıt olmamı talep ediyor. Hadi bakalım. Kullanıcı adı? Adımın ne olduğuna dair hiçbir fikrim yok. “Beyaz Odadaki Çocuk” yazıyorum. E-mail adresim mi? Hatırlamıyorum. Google’ı açıyorum ve yeni bir e-mail adresi oluşturuyorum: beyazodadakicocuk@gmail.com.

Nihayet kayıt işleminin tamamlanmasıyla birlikte seçtiğim yayın açılıyor. Mike adında 21 yaşında bir öğrencinin yayını, Mönckeberg caddesinde Rathausmarkt istikametine doğru ilerliyor. Kamerasının mikrofonu sayesinde sokaktaki trafiğin boğuk gürültüsünü ve bir sokak sanatçısının patırtısını duyuyorum.

Tam diğer yayına geçecekken yüksek sesli, agresif bağrışmalar duyuyorum. Mike kafasını çeviriyor ve yaşlı köpeği ile birlikte bir binanın önünde oturan, pejmürde kıyafetli ihtiyar bir adam görüyorum. Adamın önünde deri ceket giymiş iki genç dikiliyor. Her ne kadar konuşmalarını anlayamasam da hareketlerinden küfür ettikleri ve adamı tartakladıkları açıkça belli oluyor.

Yaşlı adam kendini korumak için ellerini başının üstüne kaldırıyor. Görüntünün artık hareket etmediğini ancak şimdi fark ediyorum. Mike durmuş, yaşanan olayı izliyor. Görüntünün kenarında insanlar beliriyor. Besbelli meraklı

bir izleyici kitlesi toplanıyor, fakat kimse saldırıya uğrayan adama yardım etmek için bir girişimde bulunmuyor.

“Bir şeyler yapsana!” diye bağıyorum.

“Komutu anlamadım.” diye karşılık veriyor Alice.

“Alice, polisi ara!”

“Komutu anlamadım.”

Bu esnada küfreden adamlardan biri elindeki bira şişesiyle yaşlı adama saldırıyor. Bunun üzerine çelimsiz köpek ileri atılıp saldırganın kolunu yakalıyor. Saldırgan acıyla bağırarak geri sendeliyor. Hayvan çenesini adamın deri ceketine kenetliyor ve bırakmıyor. Diğer adam bir çakı çıkarıyor ve hayvanın karnına saplıyor. Kan fışkırmaya başlıyor.

Kimse yardım etmiyor. İnsanlar sadece orada dikilip bön bön seyrediyor.

Bir şeyler yapmam gerekiyor, herhangi bir şey!

Eyestream, kullanıcılarının birbirine mesaj göndermesine izin veriyor. Fakat bunun için artık çok geç: Yaşlı adam hüngür hüngür ağlayarak ölen köpeğinin üzerine kapanırken saldırganlar ortadan kayboluyor ve meraklı izleyiciler dağılıyor. Mike da önüne dönüyor ve yoluna devam ediyor. Bir ses duyuyorum: “Dostum, bu gerçekten korkunçtu. Gördünüz mü? Birileri yoldaki bir adamı patakladı ve köpeğini bıçakladı. Bahse varım şu an ‘ayın yayını’ ödülünün en iddialı adayıyım. Oy vererek bana destek olun, tamam mı?”

Kusacak gibi oluyorum. Konuşma penceresine, “Polisi arasana, aşâğılık herif!” yazıyorum.

Mike'tan bir tepki gelmiyor. Tiksinerek Alice'e Eyestre-am sayfasını kapatmasını söylüyorum.

Bir müddet boş gözlerle tekrar beyaza dönen duvara bakıyorum. Midem bulanıyor. Buna sebep olan şey az önce izlediğim kanlı görüntüler mi yoksa hissettiğim çaresizlik mi bilmiyorum. Dalgınlığımdan kurtularak tıpkı kafese kapatılmış yırtıcı bir hayvan gibi tedirgin, çaresiz ve öfkeli bir hâlde beyaz odanın içinde yürüyorum, ta ki tekrar mantıklı bir fikir bulana kadar.

Ne biliyorum? Çıkışı olmayan bir sanal gerçeklik odasıydım. Hafızamı kaybettim ve bedenimin nerede olduğunu bilmiyorum. Binlerce pencereden dış dünyayı görebiliyorum, fakat nereye bakmam gerektiğini bilmediğim için bunun bana bir faydası olmuyor. Bir de Alice var, yapay zekâ bozuntusu. Belki de o elimdeki en iyi ipucu.

“Google’ı aç!”

Arama çubuğuna tıklayıp “Alice” yazıyorum. Arama sonuçlarında Lewis Carroll’un kitabı Alice Harikalar Diyarında ile ilgili bilgiler çıkıyor, daha önce okuduğumu hatırlayamadığım hâlde kitabın içeriğini biliyorum. Ayrıca ilk sayfada bir telefon sağlayıcısı, bir şarkıcı ve bir de kadın hakları savunucusu çıkıyor. Bu isimde bir programa ait bilgi bulunmuyor. Zaten bu fazla kolay olurdu.

Bunun üzerine “Advanced Language Interpretation Counseling Extension” yazıyorum.

Google, “Advanced Counseling” ya da “Language Interpretation” ile ilgili çeşitli sonuçlar buluyor, fakat bunlardan hiçbirisi basit komutları anlayan bir programla bağlantılı şeyler değil. Yani bu yoldan da bir yere varamıyorum.

“Hamburg Yapay Zekâ” başlığını aratıyorum. En üstte Mycrologic isminde bir firmanın web sayfası çıkıyor. Bu firma veri madenciliği denen algoritmaların geliştirilmesiyle ilgileniyor ki bu da hemen hemen aynı şey. Ana sayfada bu firmanın Alice’in geliştircisi olabileceğine dair bir işaret bulunmuyor, ama bu öyle olmadığı anlamına da gelmiyor.

“Mycrologic kim?” diye soruyorum Alice’e.

“Mycrologic, sinir ağlarını kullanarak büyük miktarda veriyi analiz etme ve işleme alanında lider bir sağlayıcı.” diye cevap veriyor hemen. “Mycrologic’in müşterileri arasında Philips, Siemens, Deutsche Telekom, Commerzbank, DKV, BMW ve Vattenfall gibi saygın uluslararası işletmeler bulunuyordu. Mycrologic, veri tabanınızı en ince ayrıntısına kadar inceliyoruz!

İlginç! Normalde pek bir şey bilmeyen Alice, Mycrologic hakkında oldukça fazla bilgi sahibi gibi görünüyor. Belki de şirketin web sayfasını daha yakından incelemekte fayda vardır.

İlk bakışta gözüme sıra dışı bir şey çarpmıyor. Ne Alice’e benzeyen sistemler hakkında bir bilgi var ne bilgisayar simülasyonları ya da sanal dünyalar hakkında. Görünüşe göre firma, tüketici davranışlarını daha iyi tahmin edebilmek için örnekleme ve ilişkilendirme yoluyla büyük veri stoklarında

arama yapmayı mümkün kılan yazılımlar üretiyor. Muhtemelen bu, veri madenciliği anlamına geliyor. Google’da “Myrologic” başlığını aratınca bir ekonomi dergisinin 2013 yılında yayımlanan bir makalesi çıkıyor karşıma. Makalede, milyarder Henning Jaspers’in iki basamaklı milyonlar ödeyerek şirkete ortak olduğu yazıyor.

Bu isim bir yerden tanıdık geliyor, sanki daha önce duymuş gibiyim. Fakat belirli bir bilgiyi, hele de bir anıyı bu isimle ilişkilendiremiyorum. Buna karşılık Google ve Wikipedia Henning Jaspers hakkında oldukça fazla bilgiye sahip. Ortağı Marten Raffay ile birlikte Dark Star Game Studios adında bir firma kurmuş ve oyun listelerinin başında yer alan Team Defense adlı oyunları sayesinde dünya çapında başarı yakalamışlar. Belki de o ismi bu sebeple tanıyorum.

Yaklaşık sekiz ay öncesine ait eski bir haber gözüme çarpıyor:

Hamburg’lu milyarderin karısı hırsızlar tarafından vuruldu.

Hamburg. Pazar gecesi kimliği belirsiz kişiler internet girişimcisi Henning Jaspers’in villasına girdi. Bu olay esnasında milyarderin karısı, Maria Jaspers vuruldu. Ağır yaralanan 15 yaşındaki oğlu Manuel özel bir kliniğe sevk edildi ve şu anda hayati tehlikesi devam ediyor. Cinayet masasının beyanına göre failler büyük olasılıkla çocuğu kaçırmak istiyordu ve tam evden çıkacakları esnada kendilerine göz yaşartıcı gazla müdahale eden anne tarafından yakalandılar. Henüz failler hakkında kesin bir bilgi bulunmuyor. Ama en

az iki kiři oldukları düşünölüyor. Aile avukatı, Henning Jaspers'in konuyla ilgili bir kamuoyu açıklamasında bulunmayacağını ifade ediyor. Bununla birlikte polis soruşturmasına var gücüyle destek olacağını ve bu korkunç olayın açıklığa kavuşması için elinden gelen her şeyi yapacağını söylüyor. Olayla ilgili işe yarar bilgi vermek isteyenler en yakındaki polis merkezine müracaat edebilirler.

Makalede lüks bir villanın fotoğrafı bulunuyor. Evin etrafında kimse görünmüyor. Üzerine tıklayıp fotoğrafı büyütüyorum. Daha önce orada bulundum mu? Hatırlamıyorum.

“Henning Jaspers kim?” diye soruyorum.

“Henning Jaspers senin baban.” diye yanıtlıyor Alice.