

YENİ MEDYA TERMİNOLOJİSİ - 3

DOÇ. DR. M. NUR ERDEM

DERS İÇERİĞİ

YENİ MEDYA VE KÜLTÜR

- Kültür Kavramı
- Dijital Kültür / Tekno-Kültür / Siber Kültür
- Katılımcı Kültür
- Hayran Kültürü
- Dijital Bölünme / Dijital Uçurum / Dijital Eşitsizlikler

KÜLTÜR

İnsan eliyle oluşturulan maddi ve manevi her şey...

Tylor (1871): "Kültür ya da medeniyet. . . bilgi, inanç, sanat, hukuk, ahlak, gelenek ve toplumun bir üyesi olarak edinilen diğer yetenek ve alışkanlıkları içeren karmaşık bütündür".

Karl Marx: "Kültür, doğanın yarattıklarına karşılık, insanoğlunun yarattığı her şeydir".

Toplumun oluşturduğu aile, eğitim, hukuk, politika, ekonomi, teknoloji vb. bileşenlerden oluşan, onlarla etkileşim halinde olan ve bu etkileşimi karşılıklılık ilkesi çerçevesinde yürüten bir sistem...



DIJİTAL KÜLTÜR

Dijital kültür, teknoloji-yoğun bir iklimi odak noktasına alarak, onun etrafında şekillenen kültürel yapı olarak tanımlanabilir.

Ve dijital kültür bu haliyle;

- günümüz toplumlarında giderek yaygınlaşan teknolojinin ve özellikle de internetin yarattığı,
- maddesel ve simgesel düzlemlerde gerçekleşen;
- sosyal etkileşimlerimizi, iletişim kurma biçimlerimizi, davranışlarımızı ve hatta düşünme biçimlerimizi dahi değiştiren bir şemsiye kavram olarak da ifade edilebilir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Digital Culturist yazarlarından Clayton D'Arnault dijital kültürün, internet, transhumanizm, yapay zekâ, siber etik, güvenlik, gizlilik, politika, bilgisayar korsanlığı, sosyal mühendislik gibi pek çok alanı kapsadığını ifade etmektedir.

Daha bağlamsal olarak ise;

- ana iletişim aracı olarak sosyal medyanın benimsenmesi,
- hayata dair her türden paylaşımın internet üzerinden çeşitli platformlarda varlığı,
- çevrimiçi satın alma ve ödeme davranışlarının yaygınlaşması,
- giyilebilir teknolojiler,
- taşınabilir cihazlara bağımlılık,
- nesnelerin interneti,
- bulut bilişim ve depolama vb. her şey dijital kültürün tanımıdır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Bu yeni kültürel yapıyı ortaya çıkaran ise tarih boyunca her bir gelişme neticesinde yeni isimlerle tanımlanan insan türünün teknolojik boyutudur: Homo Technologicus.

“Teknolojik insan” olarak Türkçeleştirilebilecek olan bu kavram, teknoloji ile simbiyotik bir ilişki içerisinde bulunan insanı tanımlamaktadır.

Zihinleri karıştıran “insan mı teknolojiyi yönetir, yoksa teknoloji mi insanı yönetir?” sorusu, öyle görünüyor ki cevabı Homo Technologicus kavramında bulmaktadır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Biyoloji ve teknolojinin birlikteliđi, ortaya teknoloji tarafından dönüştürülmüş bir Homo Sapiens çıkarmıştır.

Burada söz konusu olan teknolojinin artı bir unsur olarak eklendiđi insan bedeni değildir sadece ki böyle bir durumda siborglardan, human+'tan ve/veya artırılmış insandan söz etmek gerekirdi.

Kavram, orijinal Homo Sapiens'in teknolojinin yeni bir evrimsel birime eklenmesiyle şekillenmesi ve yeni bir ortamda geçirdiđi yeni bir evrimi işaret etmektedir.

Kaldı ki bu evrim sadece bedensel değil, aynı zamanda biyokültürel bir evrimdir.

Teknoloji artık, tıpkı beden gibi insanın ayrılmaz bir parçası olmuştur ve yaşamın merkezinde bulunmaktadır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Hatta öyle ki kapitalizm ya da sosyalizm gibi ideolojiler dahi geçerliliğini giderek yitirmekte, yerini her şeyin veriler (data) ve algoritmalar üzerine kurulduğu yeni bir ideolojiye (ya da bazılarınca dile getirildiği gibi bir dine) bırakmaktadır: Dataizm.

Brooks, 2013 yılındaki çalışmasında Dataizm kavramını "bugünün yükselen felsefesi"ne atıfta bulunmak için kullanmıştır ve;

- ölçülebilecek olan her şeyin ölçülmesi gerektiğini;
- verilerin, duygusallığı ve ideolojiyi filtrelememizi sağlayan şeffaf ve güvenilir bir mercek olduğunu;
- bu verilerin "kültürel varsayımlar" olarak dikkate değer şeyler yapmamıza yardımcı olacağını ifade etmiştir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Ve çalışmada Őu soruya odaklanmıŐtır:

“Hangi durumlarda sezgisel örüntü tanımaya güvenmeliyiz ve hangi durumlarda sezgiyi görmezden gelip verileri takip etmeliyiz?”



DIJİTAL KÜLTÜR

Harari de Homo Deus'unda aynı düşünceleri paylaşır ancak Brooks'un bu ucu açık sorusunu ortadan kaldırır.

Harari'nin Dataizm'inde verileri mümkün olan her yerde ve her zaman takip etme; sonrasında ise tüm geleneksel dini ödüllerin (mutluluk, refah, barış, mutluluk ve hatta ebedi yaşam) elde edilmesi taahhüdü vardır.

Ancak bu taahhüt, doğaüstü varlıklar yardımıyla ölümden sonra değil, bu dünyada ve veri işleme teknolojisi yardımıyla gerçekleşebilir.

Öte yandan Harari şunu da vurgulamaktadır; her ne kadar birtakım taahhütlerde bulunsa, 21. Yüzyılın teknoloji tabanlı kutsal bir anlatısı haline dönüşse ve "giderek doğruyu ve yanlışlığı belirleme iddiası taşıyan bir din olma yolunda ilerliyor" olsa da Dataizm yoluna tarafsız bir bilim teorisi olarak başlamıştır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Dataizm, evrenin veri akışından meydana geldiğini ve her olgunun ya da varlığın değerinin veri işleme sürecine yaptığı katkıyla belirlendiğini öne sürmektedir.

İki farklı bilimsel akımın yarattığı büyük sarsıntının kesişiminden doğmuştur.

Charles Darwin'in Türlerin Kökeni'ni yayımlamasından yüz elli yıl sonra; yaşambilimleri, organizmaları biyokimyasal algoritmalar olarak değerlendirmeye başlamıştır.

Bu büyük gelişmeyle eş zamanlı olarak, Turing Makinesi'nin üzerinden geçen seksen yılın ardından, bilgisayar bilimciler gittikçe karmaşıklaşan algoritmalar yaratmayı başarmıştır.

Bu iki önemli gelişmeyi birleştiren Dataizm, aynı matematik kanunlarının hem biyokimyasal hem de elektronik algoritmalara uygulanabildiğini göstermiştir



DIJİTAL KÜLTÜR

Dataizm ve beraberinde onu özümseyen Homo Technologicus, yaşamın odak noktasına yerleştirdikleri dijitalleşme olgusu kapsamında kültürel bir dönüşümü de yaratmışlardır.

Tekno- kültür, siber-kültür ya da dijital kültür, her nasıl adlandırılırsa adlandırılınsın, her halükârda insan ve makine etkileşiminin en yoğun olduğu dönemin kültürüdür.



DIJİTAL KÜLTÜR

Dijital kültürün kısa tarihçesi -insanlık tarihinde söz konusu olan gelişmelerin ilerleme hızıyla kıyaslandığında çok kısa bir zaman dilimini kapsamakta ve 1950'li yıllarda başlayan bir dizi gelişmeye dayanmaktadır.

- Daniel Bell'in Post-Endüstriyel Toplumu,
- Alvin Toffler'in Üçüncü Dalga Toplumlari,
- Tourain'in Bilgi / Enformasyon Toplumu,
- Neil Postmann'in Teknopolu,
- Lyotard'in Postmodern Durum,
- Manuel Castells'in Ağ Toplumu vb.

biçimlerde tanımladıkları yeni toplumsal yapılar, teknoloji, bilgi, enformasyon, telekomünikasyon, medya gibi alanlarda söz konusu olan gelişmelere ve bunların yaygınlaşmalarına vurgu yapmaktadır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Bu toplum ya da mevcut durum tanımlamaları 2. Dünya Savaşı ve sonrasında ortaya çıkan bir dizi endüstriyel, ekonomik, mesleki, teknolojik, politik, ideolojik vb. alanlarda söz konusu olan değişimleri kapsamlı bir biçimde ele almaktadır.

Bununla birlikte, hemen tümü kültürel bağlamda söz konusu olan değişimlere de odaklanmaktadır. Bu noktada ise iki temel sorunsal üzerine vurgu yapılmaktadır:

- İlki, özellikle Post-Endüstriyel toplumlarda gerçekleşen "ilerlemenin ve politika oluşturmanın asıl kaynağı olarak teorik bilginin merkezi konumu bağlamında kültürel değişim"dir.
- İkincisi ise -özellikle Bilgi/Enformasyon Toplumu bağlamında açıklanan- bu toplumsal yapının en çok kabul gören yönlerinden birini oluşturan kültürel dönüşümdür.



DIJİTAL KÜLTÜR

Gündelik hayata bakıldığında çok net görülebileceği üzere televizyon, internet vb. teknolojiler aracılığıyla, enformasyonun toplumsal sirkülasyonunda inanılmaz bir artış yaşanmaktadır.

Reklamlar, filmler, diziler vb. ile de kültürün toplumlararası aktarımı giderek kolaylaşmakta ve artmaktadır” (Webster, 2002: 9).

Castells (2008: 499) de çoğul iletişim biçimlerinin dijitalleşmiş, ağlar oluşturmuş bütünlüğüne dayalı yeni iletişim sisteminin temel özelliğinin, bütün kültürel ifadeleri kapsamı ve aktarması olduğunu belirtmektedir.

O’na göre Ağ Toplumunun temel özelliği en kötüsünden en iyisine, en elitistinden en popülerine her kültürel ifadenin, iletişime hazır zihnin geçmiş, şimdi ve gelecekteki ifadelerini devasa, tarih dışı bir hipertext’te birleştiren bir dijital evrende bir araya getirmekte, böylece yeni bir sembolik ortam oluşturmaktadırlar.



DIJİTAL KÜLTÜR

Açıktır ki gelişen teknolojiler, özellikle de iletişim teknolojilerinde söz konusu olan dijitalleşme olgusu, toplumsal bağlamda pek çok alanda dönüşüme yol açtığı kadar, kültürel bağlamda da bir dönüşüme yol açmıştır.

Bu noktada çoğunlukla kültürün bir alt başlık gibi ele alınmasının temel nedeninin, onun bağlamsal ve bağlayıcılık özelliği olduğunu ifade etmek de mümkündür.

Öte yandan dijital kültür gibi salt kültürel başkalaşıma adanan ve odaklanan çalışmalarda dahi kültürün bu özellikleri net bir biçimde görülmektedir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Charlie Gere (2018: 20), Dijital Kültür isimli kitabında, -tıpkı yukarıda sayılan tüm toplumsal ve kültürel tanımlamalarda olduğu gibi- söz konusu kültürel yapıyı ortaya çıkaran katalizörün 2. Dünya Savaşı olduğunu belirtmektedir.

2. Dünya Savaşı elektronik dijital iki bileşenli (binary) bilgisayarların ortaya çıkmasına neden olan bir katalizör, ardından gelişen Soğuk Savaş dönemi ise dijital kültürün gelişerek bugünkü haline ulaşmasını sağlayan bağlamdır.

O'na göre bugünkü anlamıyla dijital kültür, çeşitli bileşenleri ilk önce modern kapitalizmin açılımlarına bir yanıt olarak ortaya çıkan ve daha sonra 20. yüzyılın ortalarındaki savaşların beraberinde getirdiği taleplerle bir araya gelen tarihsel durumlara koşullu ve umulmadık bir fenomendir.

Bu yönüyle, başta teknoloji olmak üzere pek çok kaynaktan beslendiği de ifade edilebilir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Öte yandan, dijital kültürün beslendiği tek temel kaynak teknoloji değildir.

Gere, bilgi ve bilgi sistemleri hakkında yapılan

- tekno-bilimsel tartışmaların,
- avant-garde sanatın,
- karşı-kültür ütopyacılığının,
- eleştirel kuramların
- ve hatta punk gibi alt kültürel oluşumların da bu kaynaklar arasında olduğunu ifade etmektedir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Tekno-bilimsel Tartışmaların Ekseni:

Günümüz toplumları düşünülduğünde bütünüyle teknolojik bir kültürde yaşadığımızı söylemek yanlış olmayacaktır.

Teknoloji, yalnızca gündelik yaşamlarımız üzerinde etkili olmakla kalmayıp, aynı zamanda insani faaliyetleri ve bunların anlamlarını yeniden şekillendiren bir güç işlevi de görmektedir.

Örneğin endüstriyel bir çalışma alanında faaliyet gösteren bir robot yalnızca verimliliği arttırmakla kalmaz; aynı zamanda üretim sürecinin ve buna bağlı olarak iş tanımlarının da değişmesinde etkili olur.

Tıbbi tedavi yönteminde yeni bir teknolojik alet kullanılmaya başlandığında, bu yalnızca doktorların tedavi biçimini değiştirmekle kalmaz; aynı zamanda, insanların sağlık, hastalık, tıbbi bakım ve hatta ölümle ilgili düşünme biçimlerini de değişikliğe uğratar.



DIJİTAL KÜLTÜR

Sosyal inşacılık bilim, teknoloji ve toplum çalışmaları alanında kapsamlı ve önemli bir kuram olmayı başarmıştır.

Özellikle son yıllarda, bilimsel olgular ve teknolojik ürünlerin sosyal süreçlerin birer ürünü olduğu düşüncesi, bilim ve teknoloji sosyolojisinin başlıca ilgi alanı haline gelmiştir.

Buna göre, teknolojik ürünler de sosyal yapılar olarak anlaşılmaktadır.

İnşacı yaklaşım "sistemler kuramı", "aktör-ağ teorisi" ve "teknolojinin sosyal inşası" olmak üzere üç düzlemde hareket eder.



DIJİTAL KÜLTÜR

Bu noktada Teknolojinin Sosyal İnşası Kuramı (SCOT) önemlidir.

“Sosyal İnşa” ifadesini ilk kez Berger ve Luckmann (1966) The Social Construction of Reality adlı eserinde kullanmıştır.

Buradaki temel tartışma gerçekliğin sosyal olarak inşa edildiği ve inşa sürecinin bilim sosyolojisinin konusunu teşkil etmesi gerektiği üzerinedir.

Elbette onların asıl ilgilendikleri teknoloji ve bilim gibi alt kültürler değil, genel olarak toplum ve toplumsal kurumlardır.

Berger ve Luckmann’a göre toplumsal kurumlar, toplumun önemli bir kısmı onlardan haberdar olduğu, ona göre davrandığı ve süreç içinde bu kurumların meşruiyetini pekiştirdiği için vardır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, toplumsal gerçeklik, insanların eylem ve tutumları yoluyla varlık kazanan kurum ve yapılardan meydana gelir.

Dolayısıyla, toplumsal dünyada bir şey inşa etmek için gerekli olanlar şöyle sıralanabilir:

1. İnsanların o şeyin varlığına dair davranışlarını belirleyen bilgi,
2. O şeye dair yaygın bir genel bilgi,
3. O şey hakkındaki bilginin diğerlerine aktarımı yoluyla varlığının pekiştirilmesi ve o yokmuş gibi davranılmayacak duruma gelmesi.



DIJİTAL KÜLTÜR



Bilim ve teknolojinin sosyal olarak inşa edildiklerini söylemek, onların gerçek toplumsal nesnelere olduğunu söylemek demektir.

Sosyal kurumlar, bilgi kuramları ve bilimsel iddiaların tümü insan ürünüdür bu yüzden de sosyal yapılardan yoğun bir şekilde etkilenmektedir.

Bu türden bir iddianın gündeme gelmesi ise bilimi, saf rasyonel bir etkinlik olmaktan çıkararak pozitivist bilim algısının otoritesine de gölge düşürmüştür.

1970'li yıllarda sürdürülen bilimsel olguların inşası tartışmaları, 1980'lerde yerini teknolojik ürünlerin inşası tartışmalarına bırakmıştır.

Teknolojinin sosyal inşasını inceleyen araştırmacıların başlıca hedefi, teknolojilerin işleyişini anlayabilmek ve tarihsel süreçte teknolojik değişime yol açan dinamiklerin neler olduğunu keşfetmektir.

DIJİTAL KÜLTÜR



- Sosyal inşa yaklaşımı ılımlı ve radikal olmak üzere iki düzlemde ilerlemektedir.
- İlimli inşacılıkta, bilim ve teknolojinin gelişimi tanımlanırken yalnızca dahil oldukları sosyal bağlama vurgu yapılır.
- Radikal inşacılıkta ise, teknolojik ve bilimsel içeriğin sosyal olarak inşa edildiği tartışılır.
- Başka bir deyişle, bilimsel iddiaların doğruluğu ile makinelerin teknik işlerliği doğası gereği öyle değildir; aksine sosyal süreçte inşa edilirler.
- Dolayısıyla bilim ve teknoloji araştırmaları, içerik olarak aynı amaçları ve aynı altyapıyı paylaşırlar.
- Sismondo'ya göre, Pinch ve Bijker'in "bilginin uzlaşıya dayalı olduğu" yönündeki söylemi, bilginin sosyal inşası konusunda onları radikal düzlemde konumlandırmaktadır. Ancak söz konusu teknoloji olduğunda aynı radikal söylemi koruyamadıklarını görürüz.
- Teknolojileri, çeşitli sosyal grupların ihtiyaçlarını karşılayan sosyal ürünler olarak görmek, onların zaman zaman bu ihtiyaçları nasıl daha iyi karşıladığını açıklamada yeterli değildir.

DIJİTAL KÜLTÜR

Avangard - Sanat:

Avangart (Fransızca: avant-garde), Fransızca askeri bir terim olan öncü birlik sözcüğünden gelir. Gerek Fransızcada gerek diğer dillerde kültür, sanat ve politika ile bağlantılı olarak, "yenilikçi" kişiler veya "deneysel" işler anlamına gelir.

Sanat ve siyaset alanında kullanılan avangard terimi, Rönesans'ın askeri teorisinden devşirilmiş bir metafordur: Battaglia, retrogard, avangard, hareket halindeki bir ordunun üç bölümünü temsil eder. Bu terimi sanat alanında kullanan ilk kişi Saint-Simon'dur. Bundan sonra devrimci siyasi hareketlerin, özellikle komünist hareketlerin jargonuna girer.

Avangart sanat; kültürün, gerçeklik tanımları içindeki kabul edilmiş normlarını sarsıp sınırlarını değiştirmeyi amaç edinir. Bu normlar sosyal reformdan estetik deneyimlerin değişimine kadar çeşitlilik gösterebilir.



DIJİTAL KÜLTÜR



Karşı Kültür Ütopyacılığı:

Karşı kültür (ya da karşıt kültür), bir grup insanın belirli bir toplumun ana akım kültürüne karşı geldiği bir durumdur.

Genellikle, belirli bir topluluğun üyeleri, sosyal olarak kabul görmüş kültürel ve sosyal davranış kalıplarına bağlı kalmaları beklenir.

Bununla birlikte, kabul edilen toplumsal etiği ve değerleri takip etmeyi seven bazı gruplar olabilir.

Ardından ana kültürün dışına çıkarak kendi kurallarını ve davranışlarını oluştururlar ve bu gruplar karşı kültürel gruplar olarak tanımlanabilir.

Bir karşı kültürün temel özelliği, ana kültüre göre farklı olan kendi kural ve etiğine sahip olmasıdır. Örneğin, LGBT bireyler, insanların kabul edilmiş sosyal davranış modeline karşı giden bazı toplumlarda bir karşı kültür olarak tanımlanabilir.

Ayrıca, belirli bir topluluktaki bir karşı kültür başka bir toplumda bir karşı kültür olmayabilir çünkü kültürler birbirinden farklıdır.

Dahası, karşı kültürler, ana akım veya egemen kültür için tam bir muhalefet göstermektedir.

DIJİTAL KÜLTÜR

Karşı Kültür Ütopyacılığı:

Karşı kültürü ütopyacılık kapsamında değerlendirmek gerekirse de öncelikle ütopyacılığı açıklamak önemlidir.

Ütopya; aslında olmayan, tasarlanmış ideal toplum olarak tanımlanır. Ütopyalar, gerçekleşmesi imkânsız toplum tasarımlarıdır. Köken olarak Yunanca "yok/olmayan" anlamındaki ou, "mükemmel olan" anlamındaki eu ve "yer/toprak/ülke" anlamındaki topos sözcüklerinden türemiştir.

Ütopyacılık ise Toplum Kuramı veya Siyaset Teorisinde, mükemmel bir toplum modeli veya tasarısını temele alan yaklaşım; sadece daha iyi değil, fakat yetkin bir toplum düzeni inşa etmeyi amaçlayanların düşünsel çerçevesini ifade etmektedir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Bu bağlamda karşı kültür ütopyacılığı, gerçekleşmesi imkansızmış gibi görünen toplum tasarımlarının karşı kültürlerin varlık göstermeleri ve domine etmeleri ekseninde gerçekleşeceğini savunmaktadır.

Teknoloji ile bağı ise özünde korku ve temkinle karışık teknofil yaklaşımlarla kurulmaktadır.

Yapay zeka, nesnelerin interneti, bulut ve deoplama, gerçeklik teknolojileri yanı sıra; insan makine yakınsaması, bu tür bir bakış açısının teknolojik gelişmelerini kapsamakta; bu teknolojiler aracılığıyla gelişen insan toplumlarında ortaya çıkan / çıkacak karşı kültürlerin, bizi ütopyik bir dünya ve toplum tasarımına ulaştırabileceği varsayılmaktadır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Eleştirel Kuramlar:

Eleştirel kuramlar, teknolojiye doğrudan karşı olmamakla birlikte, özellikle kapitalist sistem ekseninde onun toplumsal etkilerine yoğunlaşmaktadır.

İlk olarak araçsal bağlamda değerlendirmek gerekirse, salt işlevsel açıdan sorun bulunmamaktadır. Ancak araçların mülkiyeti ve bu doğrultuda toplum içerisinde söz konusu olan üretim - tüketim ilişkileri etik ve ahlak ekseninde soru işaretleri doğurmaktadır.

İkinci sorun teknolojinin, daha doğrusu teknoloji aracılığıyla tesis edilmeye çalışılan hegemonyanın kültürel etkileridir.

Bu doğrultuda çözüm yolu ise direniş, ya da teknolojinin demokratikleşmesidir.



DIJİTAL KÜLTÜR

Alt Kùltürler:

Alt kùltür, bir kùltür içindeki bir grup insanı tanımlamak üzere kullanılan bir kavramdır. Hakim kùltürle bağlantısını koparmadan ancak çeşitli önemli noktalarda ayrılarak gelişen bir kùltür "alt kùltür" olarak tanımlanır.

Alt kùltür örnekleri arasında punklar, hippiler, hipsterler, gothlar, motosiklet kulübü üyeleri ve dazlaklar sayılabilir. Alt kùltür kavramı sosyoloji ve kùltürel çalışmalarda geliştirilmiştir. Alt kùltürler, karşı kùltürlerden farklıdır.

Alt kùltürün kaynağı, belli bir yaş grubuna, üyelerin kökenine, ırkına, ekonomik sınıfına, cinsiyetine dayanabilir ve alt kùltürü belirleyen unsurlar genellikle grubun estetik, dinsel, mesleki, siyasi ve cinsel bakış açılarıdır. Hiç şüphesiz teknoloji de bu doğrultuda önemlidir.



DIJİTAL KÜLTÜR



Bu farklı unsurlar da bilgisayar gibi soyutlama, kodlama, öz-düzenleme, sanallaştırma ve paradigmalarının ürünleridir.

Dijital kültür bu unsurların arasındaki karmaşık ve diyalektik etkileşimlerin tümüdür.

Arpad Rab, dijital dünyanın incelenmesi gereken birçok yeni özelliği olduğunu belirtmektedir.

Bununla birlikte, bu özelliklerin hiçbirinin teknoloji tarafından belirlenmediğine dikkat etmenin önemine de vurgu yapar, çünkü O'na göre bu özelliklerin tümü kültürdeki değişikliklerin bir sonucudur.

Öte yandan, Gere'deki "karmaşık ve diyalektik etkileşimler" söylemini de destekleyecek nitelikte olan iki yönlü bir süreçten de söz etmektedir: kültürdeki değişiklikler, daha sonra kültür üzerinde de etkisi olan teknolojik değişiklikleri tetiklemektedir.

DIJİTAL KÜLTÜR

Ancak bu özelliklere geçmeden önce, tekrar Gere'e dönmek ve dijital kültürün temellerini oluşturan gelişmelere biraz daha detaylı bakmak uygun görünmektedir.

Gere (2018: 23-54), dijital kültürün ortaya çıkışında etkili olan belli başlı gelişmelere dikkat çekmektedir. Bu gelişmeleri şu şekilde sıralamak mümkündür:

- Turing'in Kavramsal Makinesi
- Emek ve Sermayenin Bölünmesi ve Soyutlanması
- Soyutlama, İletişim ve Temsil
- Kapitalizm ve Bilgi Teknolojileri
- 2. Dünya Savaşı'nın Sonuçları



DIJİTAL KÜLTÜR

Turing'in Kavramsal Makinesi, 1930'ların sonlarında Alan Turing tarafından kaleme alınan Saptama Sorunu Hakkında Bir Uygulamayla Birlikte Hesaplanabilir Sayılar başlıklı çalışmada, değişik durumlarda bulunabilmeye ayarlanabilecek şekilde tasarladığı tamamen kavramsal bir makinedir.

Bütünüyle düşünsel bir yapı arz etmesine ve teorik bir çalışma olmasına rağmen bu kavramsal makine, modern bilgisayarların gelişiminde ve bugün dijital medyada kullanılan algoritmaların oluşumunda kullanılan önemli bir tasarı olma niteliği taşımaktadır.

Turing'in makinesi sadece bilgisayarların gelişmesi için teorik bir zemin oluşturmakla kalmamıştır. Gere'e (2018: 23) göre, kapitalizm de bu kavramsal makine ile aynı prensiplere sahiptir. Dolayısıyla, Turing'in çalışmasında yer alan soyutlama, standartlaştırma, makineleşme ve dolayısıyla ayrı fenomenleri evrensel ve eşit bir şekilde idare edebilme benzeri özellikler; emek ve sermayenin bölünmesi ile soyutlanması bağlamında da söz konusu olmuştur.



DIJİTAL KÜLTÜR

Gere (2018: 36), "Soyutlama, İletişim ve Temsil" bileşeni başlığında ise fotoğraf ve telgraftan başlayarak tüm görsel cihazları konu edinmektedir. Göstergelerin çeşitli şekillerde dolanmasını sağlama zorunluluğunun giderek karmaşıklaşan iletişim ve bilgi teknolojilerinin gelişmesine neden olduğunu belirtmektedir.

Dolayısıyla bu noktada asıl olan görsel iletişim teknolojilerinin hızlı gelişiminin dijital kültürün ortaya çıkması üzerindeki etkidir. Kapitalizmin bilgi teknolojilerini etkin bir biçimde kullanımı da yine bu noktada önemlidir.

Hesaplama makineleri, dosyalama sistemleri ve hatta yazarkasalar dahi dijital kültürün tarihinin bir parçası olan gelişmeler olarak tarih sahnesinde yerini almıştır.

Ve son olarak 2. Dünya Savaşı ve sonrasında söz konusu olan gelişmeler Gere'in dijital kültüre dair tarihçesinde önemli yer tutmaktadır. Savaş esnasında ortaya çıkan şifreleme ve şifre çözme sistemleri, radyodan gelen sinyalleri engelleme yönündeki çabalar sonucu ortaya çıkan gelişmeler savaş sırasında üretilen cihazlar ve mühendisliğin ne denli önemli bir alan olduğuna dair keşif, yanı sıra elektroniğin tüm olanaklarını kullanma eğilimleri ile birlikte, savaş sonrası için de önem taşımaktadır.



DIJİTAL KÜLTÜR

Zira, dijitalleşmenin ne zaman gerçekleştiğine dair sorulacak bir sorunun cevabı 1960'lı yıllardır. Bu yıllarda özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde 1960'lı yıllarda telefon sistemlerinin sayısal altyapıya dönüşümü ve optik teknolojilerin ortaya çıkması, dijital teknolojinin sadece savunma sanayiindeki etkin kullanımını değil, sıradan ve sivil insanların hayatına dijitalin nasıl entegre olacağına da işaretlerini vermekteydi.



Gere'in vurguladığı biçimde dijital kültürün temellerini atan gelişmeler bu şekilde özetlenebilir. İçinde bulunduğumuz çağda etkisini iyiden iyiye hissettiğimiz dijital kültürün özelliklerini ve bileşenlerini de bu noktada ele almak gerekmektedir.

DIJİTAL KÜLTÜR

Ancak öncesinde bir konuyu daha açıklığa kavuşturmak gereklidir, ki bu da içinde yaşadığımız dijital dünyanın özellikleridir. Arpad Rab (2007: 15 – 17), dijital dünyanın özelliklerini belirli kavramlar çerçevesinde açıklamaktadır. Bu kavramlar:

- Etkileşim: Dijital teknolojiler ve özellikle de iletişim teknolojileri bağlamında, bu teknolojilerin etkileşimli bir biçimde kullanılması.
- Bağlantılararasılık: Yer ve zamandan bağımsız olarak dijital cihazları kullanabilme durumu. Yakınsaklık ile de yakından bağlantılı olan bu özellik, eşzamanlı olarak birçok cihazı aynı anda kullanabilme olanağı sağlamaktadır. Kalıcı kullanılabilirlik ve bağlantı olasılığı, kişisel alanın nasıl kullanıldığından iş yapma biçimlerine değin birçok geleneksel kültürel modeli değiştirmiştir.



DIJİTAL KÜLTÜR



- Karmaşa: Bu özellik kullanılan cihazların karmaşık yapısının yanı sıra, her gün kullanılan cihazların karmaşık süreçleri de ortaya çıkarabilme potansiyeline işaret etmektedir. Arpad Rab bu noktada dünyanın bir yerinde önemli bir politikacının yaptığı konuşmanın dünyanın bir başka yerindeki borsa hareketlerini etkileyebilmesi örneğini vermektedir.
- Sözlü ve yazılı iletişimin birleştirilmesi: Yazılı kayıtlar çoğu kültürün ayrılmaz bir parçasıdır ve genellikle bilgiyi korumanın ve yaymanın temel araçlarından biridir. Dijital ortamda yazılı iletişimin, klasik anlamda anlaşıldığı gibi, yazılı iletişimin yazılı kayıtlardan farklı olarak sözlü iletişimin bazı özelliklerine sahip olduğu görülebilir. Kişilerarası mesajlaşma türleri bu noktada örnek verilebilir.
- Hız: Bilgiye ve verilere ulaşma ile bunları kaydetme, depolama ve yayma hızının giderek artış göstermesidir.

DIJİTAL KÜLTÜR



- Anlaşılma: İçinde yaşadığımız çağ itibarıyla dijital ortamlarda, alıştığımız gerçeklik duygusunu hissedebileceğimiz gerçek bilgi ve nesnelere uzak oluşumuza yönelik bir özelliktir. Belki de en büyük kültürel değişimlerden biri "gerçek" ve somut olmayan kültürel nesnelere hakkında nasıl hissettiğimizle ilgilidir. Bu bir değer kaybına yol açabilir gibi görünmekle birlikte, Rab, önümüzdeki on yıllarda insanların büyük olasılıkla dijital eylemlerin, dijital kelimelerin ve dijital nesnelere gerçek eylemler, gerçek kelimeler ve her anlamda gerçek nesnelere olduğunu kabul edeceklerini ifade etmektedir.
- Yakınsaklık: Bilgi toplumu bağlamında, başlangıçta matematiksel yakınsama duygusu iki anlamda yorumlanmaktadır: bir yandan, çeşitli ağ platformlarının temelinde benzer hizmetler sunma yeteneği anlamına gelirken; diğer taraftan, telefon, televizyon ve kişisel bilgisayar gibi tüketim mallarının birleştirilmesi durumu. Yakınsama aslında daha önce birbirinden farklı olan alanların, kanalların, çözümlerin ve ürünlerin bir araya getirilmesi anlamına gelmektedir.

DIJİTAL KÜLTÜR



- Öngörülemezlik: Dijital teknolojilerin gelişimi ve insan yaşamına katacağı değerin öngörülemez ve saptanamaz olma durumudur.
- Çoklu görev: Dijital cihazların aynı anda pek çok işlevi yerine getirebilme özelliği.

DIJİTAL KÜLTÜR

Dijitalleşme sürecinin ve teknolojinin bu özellikleri, bizi, kültür ve teknoloji arasındaki bağı yeniden düşünmeye itmektedir.

Söz konusu iki kavramın birbirine içkin olma durumudur zira dijital kültürü yaratan.

“Bilgi ve iletişim araçlarıyla ilişkili teknolojiler sadece pasif araçlar olarak değil, bilişsel yetenekleri radikal olarak değiştiren etkileşimli sistemler olarak da düşünülmelidir (Uzelac, 2010: 27).

Ancak değişim sadece bilişsel olanla sınırlı değildir, aynı zamanda harekete geçme ve deneyimleme yetileri de büyük oranda dönüşüme uğramıştır (Erdem, 2017: 250).



DIJİTAL KÜLTÜR



Dijital kültürün alt alanları ise yine Arpad Rab (2007: 4) tarafından şu şekilde sıralanmaktadır:

- Dijital kültüre erişmek için gerekli teknik ekipmanlar; bu ekipmanların gelişimi, değişimi ve ortaya çıkardıkları yeni fırsatlar, vb. Bu alan, (bilgisayarlar, mobil telefonlar, kişisel dijital yardımcılar (PDA), dijital kameralar, modern televizyonlar gibi) dijital kültüre ait unsurların ve olguların erişebileceği her türlü ekipmanı içermektedir.
- Dijital kültürün kullanımı, yani bilgi okuryazarlığı yoluyla değer yaratma becerisi. (Ki Rab'a göre bu noktada sadece teknolojiye sahip olmak yeterli değildir, aynı zamanda bu teknolojinin artı değer yaratabilecek biçimde kullanılabilmesi de gerekmektedir.)
- Dijitalleşmenin bizzat kendisi.
- Dijital olarak ya da dijital ortamda yaratılmış kültürel elementler.

DIJİTAL KÜLTÜR

Bu bileşenler doğrultusunda dijital kültür iki kaynağa sahip olabilmektedir; halihazırda var olan kültürel nesnelerin dijitalleştirilmesi ve kültürel elementlerin dijital yaratılışı (Rab, 2007: 5).

Hangi kaynaktan olursa olsun dijital kültür bağlamında gerçekleşen değişimler radikaldir ve oluştuğu toplumu da kendisiyle birlikte radikal bir biçimde değiştirmektedir.

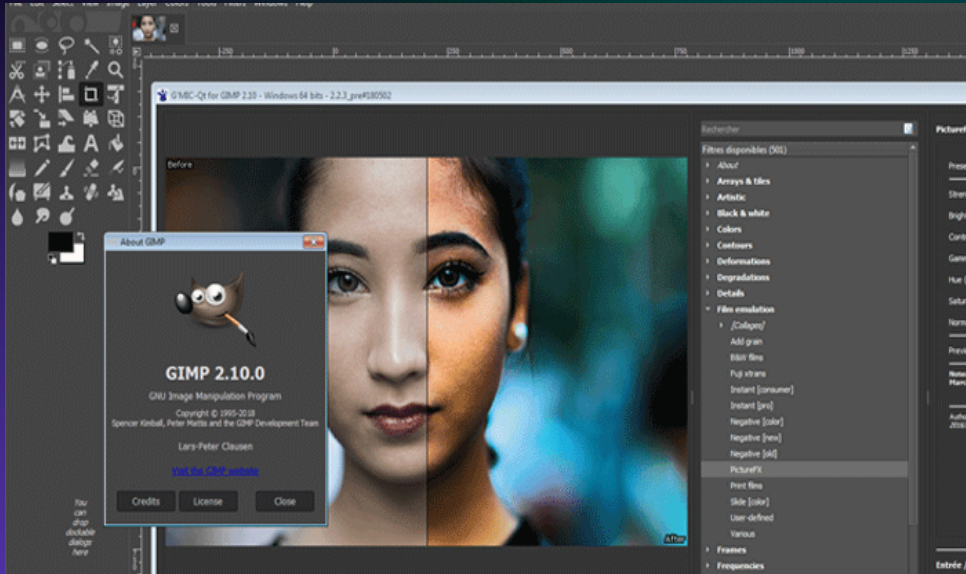
Öyle ki, özellikle iletişim teknolojilerindeki dijitalleşme olgusu ve bu teknolojilerin kullanılma şekli kültürün özünü etkilemektedir (Erdem, 2019: 126).



DIJİTAL KÜLTÜR

Van Dijk da (2016: 294-300), dijital kültüre dair bazı özelliklerden söz etmektedir:

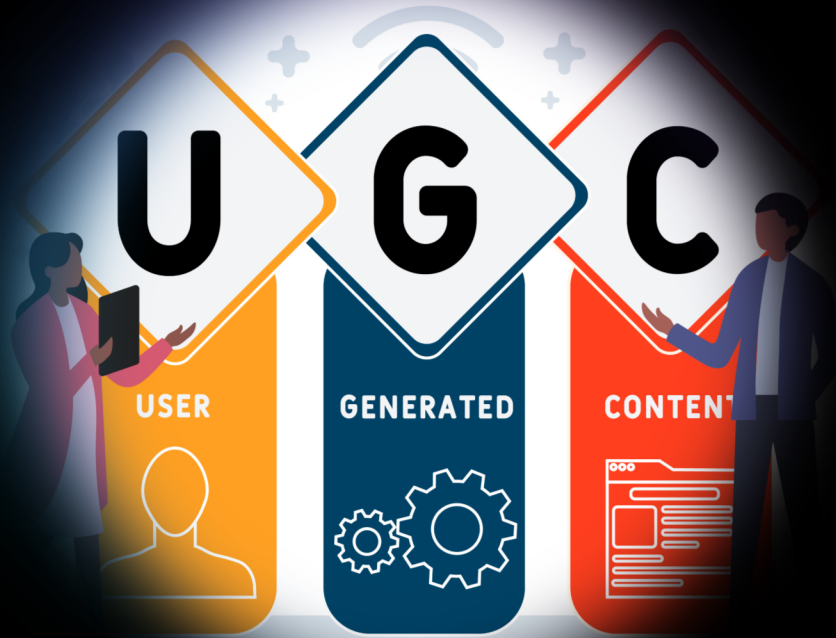
– **Önceden Programlama ve Yaratıcılık:** Bu özellik, dijital medyanın sunmakta olduğu üretim araçlarına işaret etmektedir. Geleneksel anlamda oluşmuş bir kültür vardır, ancak dijital medya tam da bu noktada kültürel mirasımız içerisinde sınırsız seçenekler meydana getirme ve halk arasında (ya da kullanıcılar arasında) potansiyel bir yaratıcılığı ortaya çıkarma açısından etkindir. Kendi sanat işlerini yapmak, geleneksel kültür üzerinde çalışmak isteyen herkes için yeterli üretim aracı bulunmaktadır. Bununla birlikte bu araçların kendileri önceden programlanmış ve kısmen otomatikman çalışmaktadır. Kullanıcıya düşen bunları kendi işine uyarlamaktır. Öte yandan Van Dijk, bu araçların ve sahip olduğumuz seçeneklerin kültürün hem farklılaşmasına hem de standartlaşmasına neden olmakta olduğunu ifade etmektedir. Bu durum oluşturulan içeriklerin özelliklerinin birbiriyle giderek benzeşmesine ve çoğu içeriğin de bu süreçte eriyip gitme olasılığının yüksekliğine vurgu yapmaktadır.



DIJİTAL KÜLTÜR

- **Parçalanma ve Kolaj:** Dijitalleşme analog kaynakların bitler ve baytlara teknik olarak bölünmesine neden olmaktadır. Bu da kaynakların içeriğinin sınırsız bölünmesine olanak tanımaktadır. Dijitalleşme ve analog kaynakların multimedya ekipmanı tarafından işlenmesinin halihazırda kültürümüz üzerinde bölücü bir etkisi olmuştur. Nasıl ki standart bir metin keskin bir yapıda sunuluyor, argümanlar önceden yapılandırılmış biçimde karşımıza çıkıyor ancak konulara, maddelere ve paragraflara bölünüyorsa; internetin yapısı da bu bağlamda ele alınabilir. Web sitelerinin içeriklerinin her biri, bir tıkla erişilebilecek çeşitli sayfalara ve imgelere yayılmıştır. Böylece içeriğin geleneksel doğrusal işlenmesinin yeri, yapılan bağlantılar, atlamalar ve ilişkilerle değiştirilmiştir. Dijitalde her bir içerik kolaylıkla birbirinden ayrılabilen, değiştirilebilen, modellenen ve (yeniden) birleştirilebilen ayrı birikmiş katmanlar ve parçalardan oluşmaktadır. Bu parçalanabilen yapı, kolaylıkla kullanıcı tarafından kolaj oluşturmak için de kullanılabilir.

DIJİTAL KÜLTÜR



- **Kullanıcı Üretimi:** Dijitalleşme, dijital teknolojilerin kullanıcıları tarafından her türden içerik üretimini de mümkün kılmaktadır. Geleneksel mecralarda hayli yavaş işleyen ve hatta çoğu zaman hiç gerçekleşmeyen izlerkitlenin içerik üretimi olgusu karşısında dijital medya, sonsuz bir olanaklar zinciri sunmaktadır. Web 2.0 teknolojisinin gelişimi de bu türden bir olanağın gelişiminde asıl etkenlerden biridir.

DIJİTAL KÜLTÜR

- **Hızlanma**: Dijitalleşme, enformasyon ve iletişim sinyallerinin üretimini, yayılmasını ve tüketimini büyük ölçüde artırmaktadır. Donanımda "hızlı" anahtar kelime haline gelmiştir: hızlı bilgisayarlar, hızlı modemler, hızlı hatlar ve hızlı programlar. Bu süreçte zamanın önemi de giderek radikalleşmektedir.

DIJİTAL KÜLTÜR

- **Görselleştirme:** Kültürel içeriğin sunumu ekranlar aracılığıyla gerçekleşmektedir. Basılı metinleri okumanın yerini görüntü izleme almıştır, dinleme eylemine görme de eşlik etmekte aksi takdirde radyo ya da ses kayıtları arka planda çalışmaya mahkûm olmaktadır. Ve hatta daha önce dijital yerlilerin öğrenme biçimlerinden söz ederken de değinildiği üzere, yeni nesil görseller eşliğinde yaşamaktadır. İnfografikler, resimler ve fotoğraflar gibi durağan ya da çeşitli platformlarda profesyoneller veya amatörlerce oluşturulmuş videolar dahil çok sayıda görsel, kültür içerisinde hakimiyet alanını kurmuştur. Ve hatta AR ve VR gibi teknolojiler aracılığıyla gerçekliğin görsel olarak yeni bir somutlaştırma alanı ortaya çıkmaktadır.



Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.
Integer ante elit.



TEKNO - KÜLTÜR



- Tekno-kültür, teknoloji ile ayrılmaz bir biçimde eklemlenerek bir tekno-bilime dönüşen günümüz biliminin etrafında inşa edilmekte olan kültürel iklimdir.
- Teknokültürün, ilgili literatürde bazen 'tekno-bilimsel kültür' olarak anılması ya da tanım temelinde tekno-bilim ile eş olarak görülmesi bu yüzden.
- Toplumun öngörülebilir, hesaplanabilir ve denetlenebilir olması amacının arkasındaki teknik akıl, ideolojisini gerçekleştirmek amacıyla kültürü hızla dönüştürmek istemektedir.
- Bu dönüşümün maddi koşulları büyük ölçüde teknolojinin bilim ile eklemlenmesi ile oluşturulmaktadır.
- O yüzden tekno-kültür kavramının kuramsal arka planı tekno-bilim kavramı ile de ilişkilidir.

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- İnsanlık tarihi ilk olarak ilkel toplumlara sahnesinde yer vermiş, bu süreci daha sonra tarım toplumları, sanayi toplumları ve son olarak da bilgi / enformasyon toplumları takip etmiştir.
- Alvin Toffler Üçüncü Dalga isimli kitabında, insanlık tarihinin yaşadığı bu değişimlerin dalga metaforu ile açıklanabileceğini, içinde yaşadığımız çağın ise "üçüncü dalga" olduğunu ifade etmektedir.
- O'na göre insanlık tarihini şekillendiren ilk dalga, Büyük Sanayi Devrimi öncesi toplumlarının yapısını oluşturmaktadır.
- İkinci dalga bizzat Büyük Sanayi Devrimi ile birlikte gelen toplumsal, politik, teknolojik, kültürel tüm alanlarda yaşanan bir dizi değişimi işaret eder. Birinci dalganın izleri dünya üzerinden hemen tümüyle silinmiş olmakla birlikte, ikinci dalga halen varlığını sürdürmektedir.

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- Üçüncü dalga ise özellikle Batılı toplumların büyük oranda tamamladığı, gelişmekte olan ülkelerin ise takip ettiği bir toplumsal dönüşümü, içermektedir. Eşdeyişle bilgi / enformasyon toplumuna dönüşüm.
- Toffler'ın dalga metaforunu kullanarak açıkladığı dönüşüm sürecinin sonunda gelinen nokta, toplumların önce sanayi sonrası toplum ve ardından bilgi / enformasyon toplumu, olarak anılmaya başlamasıdır.
- Sanayi sonrası ya da post - endüstriyel toplum fikri, özellikle 2. Dünya Savaşı sonrasında sosyologları büyük ölçüde etkilemiştir.
- "Sanayi ötesi terimi ilk kez David Riesman tarafından kullanılmıştır ve 1890'larda yazan William Morris'i takip eden Arthur Penty'ye atfedilmiştir".

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- Alain Touraine ve Krishan Kumar gibi isimler sanayi sonrası toplum üzerine yazmış ve çeşitli yorumlar geliştirmişlerse de, özellikle Daniel Bell'in bu düşünceyi formüle ettiği biçimi çok etkili olmuş ve Bell bu kavramın önde gelen temsilcisi olarak kabul edilmiştir.
- Bell bu kavramı ilk kez, 1959 yılında Salzburg'da bir sosyoloji seminerinde dile getirmiştir.
- Daha sonra 1974 yılında sanayi sonrası toplum tipinin beş temel özelliğini şöyle sıralamıştır:
 - . Endüstriyel
 - . Mesleki
 - . Politik
 - . Kültürel
 - . İdeolojik

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- Endüstriyel Açıdan - Mal üretiminden hizmet ekonomisine geçiş.
- Mesleki Açıdan - Mavi yakalı endüstriyel mesleklerden beyaz yakalı profesyonel ve teknik konumlara, işçi sınıfı ağırlıklı bir toplumdaki daha orta sınıf bir topluma geçiş.
- Politik Açıdan - Politikacılar ve işadamlarından oluşan geleneksel güç yapısına meydan okuyabilecek yeni bir bilgi sınıfının yaratılması.
- Kültürel Açıdan - İlerlemenin ve politika oluşturmanın asıl kaynağı olarak teorik bilginin merkezi konumu.
- İdeolojik Açıdan - Teknolojinin kontrolü ve teknolojik değerlendirmeye dayalı bir gelecek yönelimi.

	Sanayi Öncesi Toplum	Sanayi Toplumu	Sanayi Sonrası Toplum
KAYNAKLAR	TOPRAK	MAKİNE	BİLGİ
Sosyal Mevki	Çiftçilik, Büyük çiftçilik (Geniş ekim alanı)	Ticarethane	Üniversite, araştırma kurumları
Başat Tipleri	Arazi sahipleri, ordu	İşadamları	Bilim insanları, araştırmacılar
Gücü Kullanma Yolları	Doğrudan kas gücüne dayalı kontrol	Politika üzerinde dolaylı etki	Teknik – politik gücün dengesi, imtiyazlar ve haklar
Dayandığı Sınıf	Mülkiyet, askeri güç	Mülkiyet, politik organizasyon, teknik beceri	Teknik beceri, politik organizasyon
Elde Etme	Miras, ordular tarafından el konma	Miras, himaye, eğitim	Eğitim, hareketlilik (sosyal), atama ve seçim

Tablo 1.1. Sanayi Öncesi

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- Bell böylelikle, Batılı toplumlara dair son derece iyimser bir bakış açısıyla, bilginin hâkimiyet kurduğu gelişkin bir toplumsal yapı kurgusu ortaya koymaktadır.
- Bell'e göre, yeni bir bilgi sınıfı yükselmiş ve bu sınıfın yükselişi geleneksel güç ve ayrıcalıklar dengesinde de önemli bir etkiye sahip olmuştur. Sanayi dönemine ait sermaye ve mülkiyete dayalı gücün yerine, bilgi ve uzmanlığın yerleştiği yeni bir yapılanmayı ön plana çıkarmıştır.
- Bu durum Bell'in The Coming of Post-Industrial Society (1973) adlı kitabında yer alan sanayi öncesi, sanayi ve sanayi sonrası toplumlarda tabakalaşma ve gücün nasıl değiştiğini gösterir tabloda da açıkça görülmektedir.
- Bu yönüyle Bell'in sanayi sonrası toplumlar için belirlemiş olduğu tipik özellikler, bilgi / enformasyon toplumu kavramı ile de önemli ölçüde ortak noktalara sahip bulunmaktadır.

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- Bilgi / enformasyon toplumu en genel anlamıyla, "ulusal ve uluslararası düzeydeki iletişimi kolaylaştırmak ve kütüphanelere, veri arşivlerine, özel kuruluşların ya da kamu kurumlarının kontrolündeki diğer enformasyon kaynaklarına daha kolay ulaşmayı sağlamak üzere düşük maliyetli enformasyon teknolojisinin, bilgisayarların ve telekomünikasyon araçlarının yaygın bir biçimde kullanıldığı toplum" olarak tanımlanabilmektedir.
- Bilgi / enformasyon toplumu olmak, evrimleşme sürecini içeren bir nitelendirme değildir. Bilgi / enformasyon toplumu ile ilgili olarak beş temel kriterden yola çıkarak bazı özellikler sıralamak mümkündür.

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



Bu kriterler Webster tarafından şu şekilde sıralanmaktadır:

- Teknolojik - Teknolojik fikirler, 1970'lerin sonundan itibaren görünür olmaya başlayan inovasyon gösterişine odaklanmaktadır. Yeni teknolojiler, yeni zamanların en görünür işaretlerinden biridir ve buna bağlı olarak da sıklıkla bilgi / enformasyon toplumunun göstergesi olarak görülmektedir.
- Ekonomik - Bu kriter, enformasyonel aktivitelerin ekonomik değerini gösteren çizelgelerdeki gelişime odaklanmaktadır.
- Mesleki - Özellikle sosyologlar tarafından üzerinde en çok durulan noktalardan birini oluşturan bu yaklaşım, aynı zamanda özellikle Daniel Bell'in Sanayi Sonrası Toplum kavramıyla örtüşmektedir. Bilgi / enformasyon toplumu, hizmet sektöründe çalışmakta olan beyaz yakalılarının artışına odaklanmakta olan bir kriterdir.

TEKNO – KÜLTÜR

Toplumsal ve Kültürel Dönüşümler Üzerine Notlar



- Uzamsal - Enformasyon toplumuna yönelik olarak bu özelliğin en önemli vurgusu, konumları bağlaması ve uzay ile zamanın organize olmasındaki derin etkileri dolayısıyla, enformasyon ağlarıdır. Enformasyon teknolojilerindeki gelişmeler, tüm dünyayı bu teknolojiler aracılığıyla birleştirmekte ve küresel bir ağ oluşturmaktadır.
- Kültürel - Bu özellik, enformasyon toplumunun en çok kabul gören yönlerinden birini oluşturmaktadır. Gündelik hayata bakıldığında çok net görülebileceği üzere televizyon, internet vb. teknolojiler aracılığıyla, enformasyonun toplumsal sirkülasyonunda inanılmaz bir artış yaşanmaktadır. Reklamlar, filmler, diziler vb. ile de kültürün toplumlararası aktarımı giderek kolaylaşmakta ve artmaktadır.

TEKNO - KÜLTÜR

TEKNO CULTURE

- Günümüzde Batı medeniyeti başta olmak üzere dünya çapında yaşanan teknolojik devrim ve enformasyon çağı, teknolojinin kültürel anlamı üzerine bir analiz bağlamı oluşturmaktadır.
- Teknoloji ile kültür artık birbirine yapışmış durumdadır.
- Teknoloji, söylemini gündelik hayata müdahale üzerinden kurmaktadır.
- Bir yüksek teknolojiye geçiş evresi öylesine hızlıdır ki tek bir nesilde ve hatta bir insan hayatı içinde bu açıdan büyük değişim gözlemlenebilmektedir.

TEKNO - KÜLTÜR

- Penley ve Ross'a göre tekno-kültür, yeni kültürel teknolojilerin en derine nüfuz ettiği ve yaratılan dünyaların bize neredeyse ikinci bir doğa gibi görüldüğü Batı toplumuna odaklanmaktadır.
- Ancak bu çalışma alanı sadece Batı toplumunu ilgilendirmez.
- Kroker, "Sibernetik ekonomi-politiğin mantığı, en çok da yoksulları, görünmeyenleri ve zayıfları derinden etkileyen bugünkü sömürgeciliğin altında yatan dili oluşturuyor. Bugün de her zaman olduğu gibi, kimse dijital tahakkümden azâde değil, ancak tarihsel bağlamlarına bağlı olarak bu tahakkümün biçimi farklılaşıyor" diyerek bu türden bir analizin sadece postendüstriyel Batı toplumlarıyla alakalı olmadığını belirtmektedir.



Eleştirel düşüncenin teknoloji konusundaki işlevi Batıda uzun süredir tartışılmaktadır.

Teknolojinin bizim bilme ve harekete geçme şekillerimizi yeniden inşa eden geniş bir fenomen olduğunu belirten Cooper, teknolojinin olası kötüye kullanımının üzerine düşünmek ya da basitçe iyi mi kötü mü olduğuna karar vermek yerine sahip olduğumuz sosyal olarak inşa edilmiş anlam dünyasına nasıl etkide bulunduğu veya onunla nasıl kesiştiğini sorgulamayı daha önemli bulmaktadır.

Cooper'a göre: "Örneğin; internetin iyi ya da kötü bir teknoloji mi olduğunu sormak, kapsamlı bir yaklaşım adına şu soruları sormak kadar etkili değildir:

- 'Diğerleriyle geçici, uçucu ilişkilere dayanan (internetin sadece bir bölümünü oluşturduğu) bir sosyal bütünleşme şeklini ne ölçüde benimsemek isteriz?
- Bu daha soyut sosyal yaklaşım içinde inşa edilmiş değerler bizim daha somut sosyal bütünleşme şekillerimizi nasıl etkiler?'

Teknolojinin gündelik kullanımının demokratik anlamda nasıl daha işe yarar hale getirilebileceği sorusu asıl önem kazanan sorudur.

- Cooper, tekno-kültürün tarihçesini Heidegger, Benjamin ve İtalyan Futurizmi'ne;
- Ross ise 1939 New York Dünya Fuarı'na ve General Motors'un yeniden yapılanan kenti otomobil endüstrisine göre tasarlama niyetlerine kadar götürmektedir.
- Ancak; Robins ve Webster, 70'lerden itibaren hızla değişen teknolojinin ürünü tekno-kültürün belirleyici olduğu asıl dönemi şu şekilde belirtmişlerdir:
"1990'larda ortaya çıkan özgün bir tekno-kültür, 'sibermekan' ve 'sanal gerçeklik' kavramlarının özgürlükçü imkanları olarak algılananlara dair bir ilgi ile başlamıştır."
- Günümüzün tekno-kültür kavramı da donanım düzeyinde gündelik hayatımıza nüfuz etmiş teknolojilerin getirdikleri kadar yazılım düzeyinde birlikte yaşadığımız sibernetik teknolojilerin getirdikleri ile de ilgilidir.

FÜTÜRİZM İLE KISA BİR ARA...



- Fütürizm ya da diğer adıyla gelecekçilik, İtalya'da 20. yüzyılda ortaya çıkmış bir sanat akımıdır.
- Bu sanat akımını oluşturan dallar ise dönemin çağdaş sanatı ve toplumsal hareketlerdir.
- Fütürizm akımını oluşturan ve daha sonra da büyük kitlelere ulaştırılmasını sağlayan sanatçılar o dönemde her türlü sanat dalları ile uğraşmışlardır.
- Özellikle de resim, heykel, edebiyat, müzik, mimarlık alanında büyük eserler vermişlerdir.
- Fütürizm'in genel düşünme mantığı ise; geçmişe, şimdiki zamana ve geleceğe yönelik duyumların, öngörülerin aynı anda tasvirlenerek anlatılmasıdır.



FÜTÜRİZM İLE KISA BİR ARA...

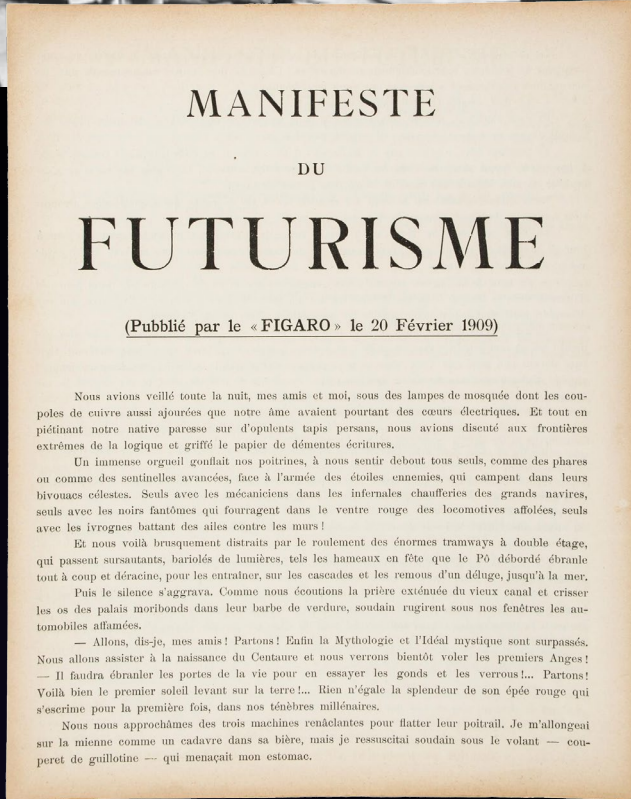
- Fütürizm akımını oluşturan ve ilerletme yolunda büyük uğraş ve çalışmalar yapan sanatçılar, Filippo Tomasso Marinetti, Umberto Boccioni, Gino Severini, Giacomo Balla'dır.
- Bu sanatçılar ve oluşturdukları Fütürizm akımının temel amaçları ise, geçmiş dönemdeki klasik sanatsal değerleri ve geleneklerini tamamen reddetmek ve dünyada ki geleceğin modernleşme yoluyla gerçekleşebileceğidir.
- Sanatçılar; savundukları bu düşüncelerle, ülkelerin geleceğinin modernleşme sayesinde kurulacağını altını çizmekteydi.

FÜTÜRİZM İLE KISA BİR ARA...

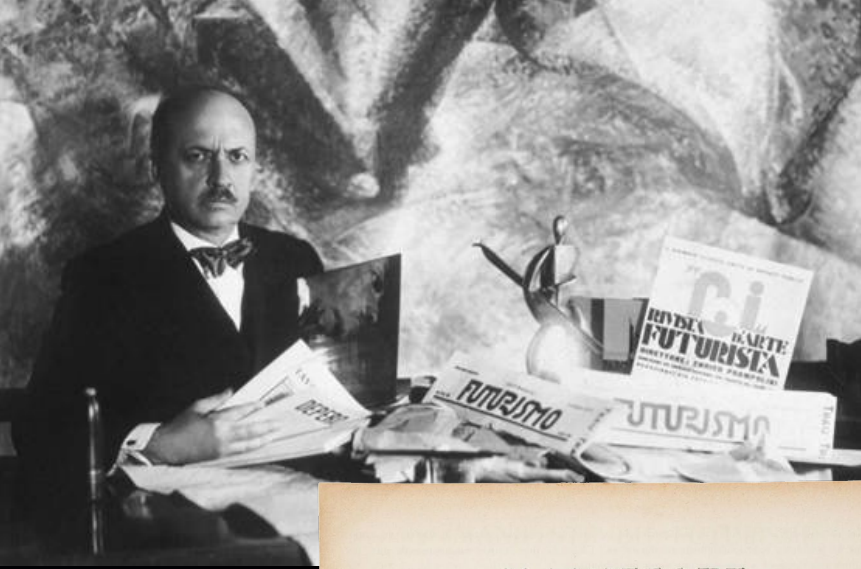
Fütürizm Bildirisi

Fütürizm akımının oluşmasına öncülük eden ve bu akımın en önemli sanatçılarından biri olan Filippo Tommaso Marinetti, fütürizm akımının kurucusu olarak Manifesto Futurista (Fütürizm Bildirisi)'ni hazırlayarak yayımladı. Bu bildiri daha sonra dönemin ünlü gazetelerinde yayımlandı. Fütürizm Bildirisi'nde şu cümleler yer alıyordu:

"Geçmişle hiç ilgimiz olmamasını istemekteyiz. Müzeleri, kütüphaneleri yerle bir ederek, ahlakçılık, feminizm ve bütün yararcı korkaklıklarla savaşıyoruz. Mutlak içinde yaşıyoruz, çünkü her yerde hazır ve nazır olan edebi sürati biz yarattık. Biz dünyadaki gerçekten sağlıklı tek şeyi, yani savaşa ve ölüme götüren güzel düşünceleri yüceltiyoruz."



FÜTÜRİZM İLE KISA BİR ARA...



MANIFESTE DU FUTURISME

(Publié par le « FIGARO » le 20 Février 1909)

Nous avons veillé toute la nuit, mes amis et moi, sous des lampes de mosquée dont les coupes de cuivre aussi ajourées que notre âme avaient pourtant des cœurs électriques. Et tout en piétinant notre native paresse sur d'opulents tapis persans, nous avions discuté aux frontières extrêmes de la logique et griffé le papier de démentes écritures.

Un immense orgueil gonflait nos poitrines, à nous sentir debout tons seuls, comme des phares ou comme des sentinelles avancées, face à l'armée des étoiles ennemies, qui campent dans leurs bivouacs célestes. Seuls avec les mécaniciens dans les infernales chaufferies des grands navires, seuls avec les noirs fantômes qui fourragent dans le ventre rouge des locomotives affolées, seuls avec les ivrognes battant des ailes contre les murs !

Et nous voilà brusquement distraits par le roulement des énormes tramways à double étage, qui passent sursautant, bariolés de lumières, tels les hameaux en fête que le Pô débordé ébranle tout à coup et déracine, pour les entraîner, sur les cascades et les remous d'un déluge, jusqu'à la mer.

Puis le silence s'aggrava. Comme nous écoutions la prière exténuée du vieux canal et crisser les os des palais moribonds dans leur barbe de verdure, soudain rugirent sous nos fenêtres les automobiles affamées.

— Allons, dis-je, mes amis ! Partons ! Enfin la Mythologie et l'Idéal mystique sont surpassés. Nous allons assister à la naissance du Centaure et nous verrons bientôt voler les premiers Anges ! — Il faudra ébranler les portes de la vie pour en essayer les gonds et les verrous... Partons ! Voilà bien le premier soleil levant sur la terre... Rien n'égale la splendeur de son épée rouge qui s'escrime pour la première fois, dans nos ténébres millénaires.

Nous nous approchâmes des trois machines renicantes pour flatter leur poitrail. Je m'allongeai sur la mienne comme un cadavre dans sa bière, mais je ressuscitai soudain sous le volant — coupé de guillotine — qui menaçait mon estomac.

Fütüristler; yayımladıkları bildiride genel olarak eski, klasik düşmanlığını dile getirdiler ve kendilerini modern, güzel, medeni düşünürler ve sanatçılar olarak tanımlayarak bu akımı başlattılar.

FÜTÜRİZM İLE KISA BİR ARA...

Fütürizmin Özellikleri

Fütürizm genel olarak kinetik enerjiyi hedef alır. Durağan bir olay üzerinde düşünmez. Gelecekçi bir düşünceyi kendisine bir görev olarak benimsemiştir.

Hıza ve sürekliliğe odaklanarak modern düşünceler üretir. Toplumunu, geleceğe bu düşünce ile taşımayı hedefler.

Sanatta modern makineleşme, şehirleşmeyi konu edinir. Kullandığı kelimelere özgürlük yüklemiştir.

Klasik düşünceyi reddeder, ileri düşünmenin tek yolunun geleneksel ve eski olanı kabul etmemek olduğunu dile getirir.



MANIFESTE DU FUTURISME

(Publié par le « FIGARO » le 20 Février 1909)

Nous avons veillé toute la nuit, mes amis et moi, sous des lampes de mosquée dont les coupes de cuivre aussi ajourées que notre âme avaient pourtant des cœurs électriques. Et tout en piétinant notre native paresse sur d'opulents tapis persans, nous avions discuté aux frontières extrêmes de la logique et griffé le papier de démentes écritures.

Un immense orgueil gonflait nos poitrines, à nous sentir debout tons seuls, comme des phares ou comme des sentinelles avancées, face à l'armée des étoiles ennemies, qui campent dans leurs bivouacs célestes. Seuls avec les mécaniciens dans les infernales chaufferies des grands navires, seuls avec les noirs fantômes qui fourragent dans le ventre rouge des locomotives affolées, seuls avec les ivrognes battant des ailes contre les murs!

Et nous voilà brusquement distraits par le roulement des énormes tramways à double étage, qui passent sursautant, bariolés de lumières, tels les hameaux en fête que le Pô débordé ébranle tout à coup et déracine, pour les entraîner, sur les cascades et les remous d'un déluge, jusqu'à la mer.

Puis le silence s'aggrava. Comme nous écoutions la prière exténuée du vieux canal et crisser les os des palais moribonds dans leur barbe de verdure, soudain rugirent sous nos fenêtres les automobiles affamées.

— Allons, dis-je, mes amis! Partons! Enfin la Mythologie et l'Idéal mystique sont surpassés. Nous allons assister à la naissance du Centaure et nous verrons bientôt voler les premiers Anges! — Il faudra ébranler les portes de la vie pour en essayer les gonds et les verrous!... Partons! Voilà bien le premier soleil levant sur la terre!... Rien n'égale la splendeur de son épée rouge qui s'escrime pour la première fois, dans nos ténébres millénaires.

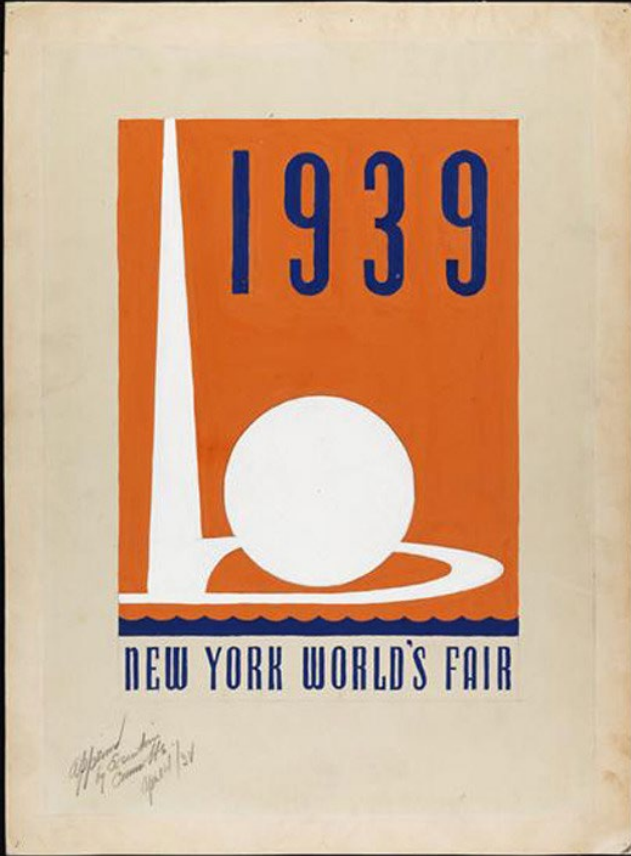
Nous nous approchâmes des trois machines renicantes pour flatter leur poitrail. Je m'allongai sur la mienne comme un cadavre dans sa bière, mais je ressuscitai soudain sous le volant — coupé de guillotine — qui menaçait mon estomac.

FÜTÜRİZM İLE KISA BİR ARA...

- Fütürist; kendisi ve tüm insanlık için olumlu, ileriye dönük, belli bir konuda vizyon üreterek topluma bir yarar sağlamaya çalışır.
- Tüm insanlara karşı kendini sorumluluk sahibi olarak görür ve çalışmalarını bunu dikkate alarak yürütür.
- Fütürist, geleceğin bir tasarımını yapar ve adeta yeni bir dünya yaratır.
- Fütürist kendini dünyanın örgütlenmesinde yerini alacağını farkındadır ve geniş kitleleri bu fütürizm yaklaşımı etrafında toplayarak topluma önderlik etmek ister.

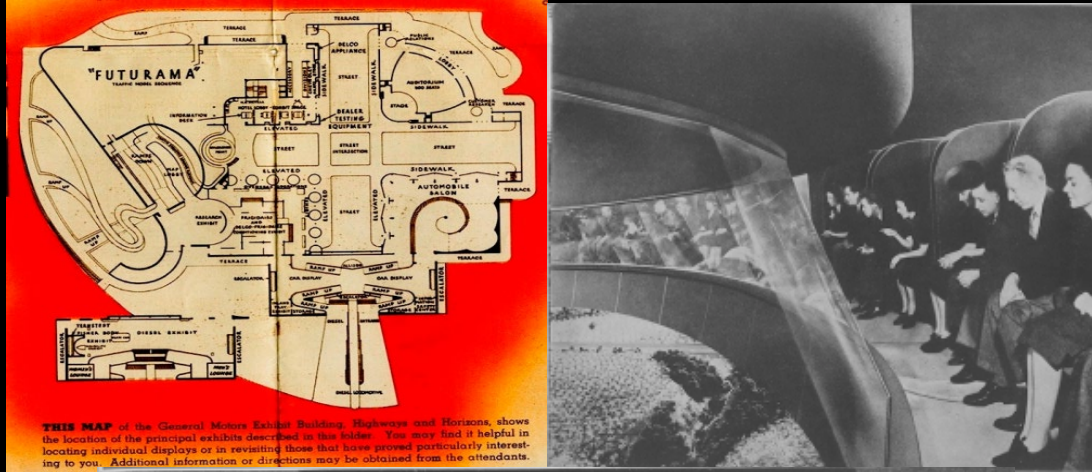


1939 NEW YORK DÜNYA FUARI



- Kuruluş amacı hem ABD'yi tanıtmak hem de "dünyanın geleceğinde barışı inşa etmek" olan ve bir "dünya fuarı" olarak adlandırılan New York Dünya Fuarı, 30 Nisan 1939'dan 31 Ekim 1939'a kadar geçen altı ay süresince açık kalmış ve Yarının Dünyasını İnşa Etmek (Building the World of Tomorrow) temasıyla, 490-500 hektarlık geniş bir alanda çok sayıda milletin katılımıyla gerçekleşmiş en önemli uluslararası fuarlardan biridir.
- Amerika'nın bağımsızlığının 150. yılında açılması planlanan fuarda kullanılan tema için seçilen ve yukarıda işaret edilen Yarının Dünyasını İnşa Etmek sloganı, teknolojik ve bilimsel ilerlemelerin, gelecekte insan yaşamının kalitesini artıracaklarını göstermek için tercih edilmişti.
- Diğer bir ifadeyle fuar, ziyaretçilerine, gelecekte günlük yaşamın nasıl olacağını gösterecekti.

1939 NEW YORK DÜNYA FUARI



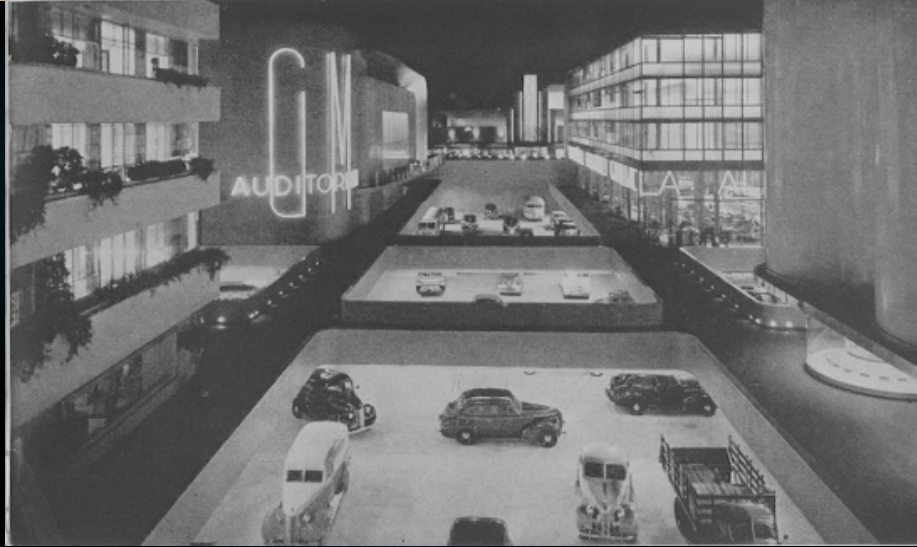
- Bir diğer sebepse, fuarın, 1929 krizinin bıraktığı izlerden kurtulmayı sağlayacak tedbirlerden biri olarak görülmesiydi.

Fuar, gelecekte, ülkelerin ekonomik krizler yaşamaması için neler yapılması gerektiğini halka sunacaktı.

Bu bağlamda, Amerika Telefon ve Telgraf Şirketi, Ford, General Motors gibi birçok firma, yeni ürünlerini tanıtmak amacıyla fuarda yerlerini alacaktı.

Bu tip büyük firmalar sadece ürünlerini tanıtmakla kalmamış, aynı zamanda büyük sergi mekanlarının yapımı için sponsor da olmuştu.

- Ford, Chrysler, General Electric, Kodak ve Lucky Strike bunlardan sadece bir kaçıydı.
- Bu firmalar; televizyon, klima, çamaşır makinesi gibi aletlerin gelecekte temsilcisiydiler.
- Örneğin, fuar içinde açılmış özel bir sergi olan Futurama, General Motors tarafından desteklenmişti.



1939 NEW YORK DÜNYA FUARI

- Açılış sloganı "Yeni Bir Günün Şafağı" olan, geleceğe dayalı ilk sergiydi ve tüm ziyaretçilerin "yarının dünyasına" bir göz atmalarına olanak sağladı.



TEKNO – KÜLTÜRE DÖNÜŞ...



- Doğrudan tekno-kültür kavramı üzerine bulunan kaynaklar incelendiğinde öncelikle bütünlüklü bir tanım yerine tekno-kültürün tarihçesi, etkileri ve sonuçlarının yer aldığı görülmektedir.
- Menser ve Aronowitz tekno-kültüre şu şekilde bir tanım getirmektedir: "Tekno-kültür terimi teknoloji ve kültür arasındaki derin bağa vurgu yapar ve bizi teknolojik olanın insandan ayıramayacağını anlamaya zorlar. O içimizde (tıbbi teknolojiler, işlenmiş yiyecekler), yanımızda (telefonlar) ve dışarıdadır (uydular). Bazen biz onun içine gireriz (klima kontrollü ofis alanları), bazen de o içimize girer (kalp pili). Bazen bir ek ya da protez işlevi görür (gözlük), bazen de biz ona bir ek işlevi görürüz (seri üretimde çalışan işçiler olarak). Teknolojiler sıklıkla bizle ilişkidir, başka zamanlar ise biz onlarla ilişkideyizdir."



- Yukarıdaki tanımdan hareketle tekno-kültürün getirdiği insan tasviri, ilham kaynağı bilimkurgu edebiyatı olan Haraway'ın "siborg" figürünü akla getirmektedir.
- Güney'in belirttiği üzere: "Yapay protezlerin eklemelenmesiyle oluşan siborg, gerçek anlamıyla bir sibernetik-organik meleziydi ve ilk bakışta mekanik ve organik, yapay ile doğal olanın arasındaki sınırı muğlaklaştırıyordu."
- Güney'e göre sabit kimlik tanımlarını geçersiz kılan bu figür ile Baudrillard'ın "Trans-seksüel" figürünün ortak noktaları, ikisinin de "bir tür sınır-aşımı ve sınır-yıkımını" vurgulamalarıdır.
- Haraway'a göre: "Siborg tasavvuru; bedenlerimizi ve aletlerimizi, kendimizi onlar yardımıyla açıkladığımız ikilikler labirentinden bir çıkış yolu gösterebilir bize. Siborg tasavvuru, makineleri, kimlikleri, kategorileri, ilişkileri hem kurmak hem de yok etmek demektir."
- Baudrillard, kimliğe dair sınır ihlallerini karamsar bir bakış açısıyla ele alırken Haraway, siborg figüründe özgürleştirici imkanlar bulur.



- Teknoloji gündelik hayatla iç içedir ve ona birçok yoldan derinlemesine nüfuz etmektedir.
- Öte yandan tekno-kültür, yerel ağlarda bir karşı-kültür yaratma potansiyelini de beraberinde taşımaktadır.
- Gelişmekte olan ülkelerin Batıdan gelen tek yönlü teknoloji akışına karşı koymalarına imkan veren bu karşı kültürün bir örneği açık kaynaklı özgür yazılımlar olarak değerlendirilebilir.
- Bu yazılımlar, tekelleşen firmaların pahalı ve kontrolü kullanıcıya vermeyen yazılımları yerine her isteyen özgürce kullanabildiği ve tüm dünyadan kullanıcıların kolektif katılımıyla geliştirebildiği açık kaynaklı yazılımlardır.
- Virilio'nun "demokratik bir teknoloji kültürü" kurulması gerektiğine ilişkin düşüncesi, belki de, bu karşı kültürlerin çoğalması ile mümkün olabilecektir.

Açık Kaynak Özgür Yazılımlar....

Açık kaynak yöntemi, açık kaynak topluluğu içindeki bir düşünme ve işbirliği biçimidir.

Bu felsefe, düşünce özgürlüğünü ve şeffaflık, işbirliği, hizmet sağlama, dahil etme ve topluluk gibi temel ilkeleri esas alır.

Topluluklar tarafından geliştirilen fikir ve yazılım alışverişi, eğitim, devlet, hukuk, sağlık ve üretim gibi sektörlerde yaratıcı, bilimsel ve teknolojik ilerlemelere yön vermiştir.

Bu hareket, küresel bir topluluğun, hem bireysel hedeflerde hem de grup hedeflerinde kaynak kod aracılığıyla işbirliği yapması, bunları paylaşması ve desteklemesi için bir yöntem oluşturmuştur.



- Tekno-kültür konusunda ikili bir düşünme yöntemi oluşturmak mümkündür, çünkü teknoloji ile ilgili literatür her zaman teknolojinin getirdiği yeni olanaklar ile birlikte sahip olduğu yıkıcı ve baskı kurucu potansiyeli de gözletmiştir.
- Teknoloji bir yandan bize ihtiyaçlarımızın neler olduğunu anlamamız konusunda yardımcı olurken diğer yandan da bu ihtiyaçları yönlendirme kapasitesine sahiptir.
- Teknoloji, insanlara dünya ile bağ kurmak için daha yapıcı yollar sağlarken aynı zamanda bir baskı aracı işlevini de görmektedir.



- Haraway'a göre bilim-kurgu ve gerçek hayat arasındaki ayırım kaybolmaktadır.
- Kontakt lensler, kalp pilleri, cep telefonları, kişisel bilgisayarlar gibi ekler ile biz de bireysel olarak siborga dönüşmekteyiz.
- Bu durum mekanik ve yapay olan ile organik ve doğal olan arasındaki ayrımı bulanıklaştırır.
- Haraway, siborgu şu şekilde tanımlar: "Bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın bir melezi, hem sosyal gerçekliğe ait hem de kurgusal olan bir yaratık."
- Bostic'e göre siborg, bir önerme olmaktan çıkıp kültürel ikona dönüşmüştür. O, kendimize uzaktan bakıp keşfetme yolunu sağlar. Hem gerçek hem de hayal edilenin oluşturduğu gelişmelerin bir ürünüdür.
- Görüntü sistemleri ve yazılım paketleri yardımı ile bilgisayar teknolojisi siborgu, görsel anlamda inandırıcı ve sanal anlamda gerçek olarak işleyebilmektedir.



- Öyleyse canlı olmanın ne olduğuna ilişkin yeni tanımlar gerekmektedir. İnternetteki MUD ve MMORPG25 platformlarında da oyuncular kendilerine bir avatar oluşturup orta çağ benzeri fantezi dünyalarında ya da distopik siberpunk dünyalarda diğer oyuncular ile etkileşim kurabilmektedirler.
- Bu oyuncular heterojen sosyal bir yapı içerisinde, parçalanmış kimlikleriyle sibermekanda Haraway'ın siborg figürününe eşdeğer bir konumda yer almaktadırlar.
- Aynı şekilde Facebook, Twitter gibi sosyal medya platformlarında da benzer çoklu kimliklerle benliklerine ait her türlü kişisel malzemeyi paylaşan kullanıcılar da dijital ortamda serbestçe dolaşmaktadırlar.
- Bunun muhalif anlamda potansiyeli elbette tartışmalıdır; ancak, geleneksel kültürden apayrı bir şey olduğu da yadsınamaz ki sadece bu bile muhalif potansiyeli ciddiye almak gerektiğini ortaya koymaktadır.

- Kozmopolit şehirlerde yaşayan insanlar olarak yazmak, oyun oynamak, film izlemek, müzik dinlemek, iletişim kurmak, planlamak vb. için kullandığımız bilgisayarlara bağımlılığımız bizi -en düşük seviyede olsa bile- siborg figürüne yaklaştırmaktadır.
- Lury'ye göre, siber teknolojiler insanlara çeşitli bireysellik versiyonları denemeleri için fırsatlar sunmaktadır.
- Second Life gibi grafik tabanlı online platformlarda görünüşünü istediği gibi değiştirebilen/geliştirebilen kullanıcılar sosyal gerçeklik içinde de tıptaki gelişmeler sayesinde aynı değişiklik/geliştirmeleri uygulayabilmektedir.
- Haraway'ın bilimkurgu ile gerçek hayat arasındaki ayrımın bulanıklaştığına dair gözlemi şu anda olduğu gibi yakın gelecekte daha da fazla deneyimlenecektir. Çünkü teknoloji ile eklemlenip bir tekno-bilime dönüşen bilim, kültür ile olan ilişkisini baskın olarak teknoloji üzerinden kurmaya hevesli görünmektedir.

- Gelecek 50 Yıl adlı kitapta yakın geleceğe dair öngörülerini yazan bilim adamlarından Hauser'a göre hayvanların nöron sinyalleri kaydedilip zihinleri okunabilecektir.
- Aynı şekilde kendi beyin dalgalarımızı da onlara aktarabilmemiz mümkün olacaktır ki yazara göre bu sanal gerçeklik oyunlarının son noktasıdır.
- Dawkins'e göre ise gen haritası çıkarma projesi 2050 yılında çok ucuzlayacaktır ve herkes kendi gen haritasını kendi çıkarttırabilecektir. Böylece tarihçiler tarihteki her türlü ırk hareketliliğini kesin olarak saptayabilecektir.
- Doktora gittiğimizde kendi genlerimize uygun reçete alıp, gelecekte hangi hastalıklara yakalanacağımızı ve doğal sonumuzu öğrenebileceğiz.
- Holland'a göre öğrenebilen ve evrim geçirebilen yazılımlar üretilecek ve kolumuza takacağımız mini planlayıcılar ile gerçek hayatı simüle edip kararlarımızı ona göre vereceğiz.
- Yapay zeka üzerine çalışan Brooks, bedenlerimizin ve imalat sürecimizin teknolojik altyapısı elli yıl içinde tamamen değişeceğini belirtmektedir. Mühendislik artık fizik temelli değil biyoloji temelli olma yolundadır. Sakat insanlara kas hücreleri enjekte edilip organik protezler üretilecek, hastalıklar konusunda öngörülecek programlar geliştirilecek ve beyin hastaları için sinir protezleri yapılacaktır.

- Önümüzdeki on-yirmi yıl içinde bedenlerimize robot teknolojisinin, silikonun ve çeliğin girmesini benimseyeceğimiz bir kültürel değişim yaşanacaktır.
- Kör olmayan biri, bir gözüne kızılötesi ya da mor ötesi ışınlar duyarlı bir düzenek yerleştirilmesini tercih edebilir.
- Belki hepimiz beyinlerimize takılmış bir kablosuz internet bağlantısına sahip olabiliriz. Beyinlerimize ek nöron katmanları ekleyerek IQ'müzü birkaç puan yükseltebileceğiz.
- Shank'a göre insanlar öğrenmek istedikleri şeyleri yüksek sesle söylediklerinde teknolojiyle yüklü küresel ağa bağlı duvarlardan cevap gelecektir. Böylece her bilgiye bu kadar kolay ulaşılan bir yerde cevap bulmak değil soru sormak önemli olacaktır.
- Sanal deneyimlere ve dünyanın en iyi öğretmenlerine bu kadar kolay erişim imkanı olduğunda da bildiğimiz şekilde okullara artık ihtiyaç kalmayacaktır.
- Gelecek'e göre evimizden çıkmadan eğitim, iş ve sosyal yaşantımızı devam edilebileceğiz. Böylece, iş ve okul mekanları ayrı şirketlerde çalışan ve okullarda okuyan insanların sadece sosyallik için bir araya geldiği mekanlar haline gelecektir (Ki geldi ☺).

- Bütün bu olası gelişmeler olumlu bir portre çizer gibi gözükse de aslında geleceğin toplumunun teknoloji üzerinden bir denetim ve eşitsizlikler toplumu olma tehlikesi bu portrenin ötesinde belirmektedir.
- Tekno-bilimsel süreçten geçen bilgi, alınıp satılabilmesi, pazarlanabilmesi ile kimlik ve bedenlerimizi dönüştürme potansiyeli taşıması üzerinden değer kazanır. Böyle bir süreç teknik odaklı bir toplum mühendisliği gerektirmektedir.
- Teknisyen kültür, her özne ve nesneyi hesaplanabilir, açıklanabilir bir hale getirmek amacıyla bu toplum mühendisliğini gerçekleştirmek üzere devreye girmektedir.
- Virilio'ya geri dönecek olursak; o, insan ve teknoloji ilişkisi konusunda karamsardır. Ona göre, bedenlerimize olduğu kadar bedenlerimizin imgesine de sahibiz, ancak artık bu imge elimizden alınıp yönlendirilmektedir; çünkü, amaç bu modern beden kalıntılarını ele geçirip onları sanal dünyaların aktörleri haline getirmektir.

- Aynı şekilde teknolojik ve bilimsel gelişmenin de bir "gelişme" olduğu şüphelidir. Virilio'ya göre modern bilim idealist felsefi temellerinden uzaklaşarak tekno-bilim haline gelmiştir ve aynı zamanda kitlesele bir tekno-kültürü işaret etmektedir.
- Bu biçimiyle ilerleyen tarihin bir öznesi değil, modern hayatın getirdiği hızlanmanın yarattığı baş dönmesinin öznesidir.
- Modern toplumun ölçülebilirlik ve hesaplanabilirliğe verdiği önemin sonucunda dünyanın "büyüsünün bozulması", teknik akıl ön plana çıkarmış ve insan öznesinin ön görülemezliğinden doğan akıl dışı, duygusal alanı geri plana atmıştır. Bu büyü bozulmasının yarattığı eksiklik duygusu, insanların "teknik protezlere" başvurmasına neden olmuştur. Böylece beden ile birlikte zaman, mekan ve görüntü de sömürgeleştirilmiştir.

- Baudrillard da Virilio'nun hız ve teknoloji konusundaki fikirlerine katılmaktadır.
- Batı'nın diğerkleri üzerinde bırakmaya çalıştığı bu 'hız' izlenimi, gerçekte tam zıddı olan bir 'atalet' durumunu gizlemek içindir.
- Baudrillard'ın başka bir gözlemi de teknolojinin gelişimiyle arkaik kültürün de giderek yaygınlaşmasıdır. Örneğin; sanal çok kullanıcı platformları için kullanılan MUD terimi hem çok kullanıcı alan (domain) hem de çok kullanıcı zindan (dungeon) anlamında kullanılır.
- Avatar ise, Sanskritçe bir kelimedir ve ilahi anlamda yüksek bir varlığın bedenlenmesi, enkarnasyonu (Hıristiyanlıkta Tanrı'nın İsa'nın vücudunda bedenlenmesi) ya da en yüce varlığın dünyaya bedenle inmesi anlamına gelmektedir.
- Ayrıca internette oynanan çoklu kullanıcı oyunları büyük çoğunluğu orta çağ ya da Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanında yarattığı "Orta Dünya" benzeri mekanlarda geçmektedir.

- Modern yaşamın getirdiđi hızın yanında arkaik kltrn de ykseliřte olduđu byle bir sreçte inanç sistemi de dnřme uđramıřtır.
- Virilio, yeni teknolojilerin metafiziksel inřa edildiđini gzleminden hareketle, inancın teknoloji ile yer deđiřtirmesine tekno-fundamentalizm adını vermektedir.
- İnanç, içten gelen ve bireye zel bir iman duygusundan ziyade pragmatist ve materyalist bir zden inřa edilmektedir.
- Gnmzde "new age" inançlar ile ileri fizik bilimi arasında kurulmaya çalıřılan iliřkiye dair kavramlara sıkça rastlayabilmekteyiz.
- "Kuantum Dřnce", "Kuantum İyileřme", "Matrix Felsefesi" ve benzeri kavramlar gndelik hayatta karřımıza çıkmaya bařlamaktadır.

*** Arkaik, anlam itibariyle zerinden çok zaman geçmiř olan bir dnemi, eskiye ait inanıř ve dřnceleri, ilkel toplulukları, kısacası dnyanın ve insanlıđın ortak bilincinin oluřumunu anlatmak için kullanılan genel bir kelimedir.

- Baudrillard'ın arkaiklikten söz etmesi, Virilio'nun büyü bozumu sonucunda teknik protezler takılması düşüncesiyle paralel olarak düşünülebilir.
- Modern anlamdaki rasyonel düşüncenin egemenliğinden önce insanlar doğayı bizim algılamakta olduğumuz gibi algılamıyorlardı.
- Onlar için doğa büyüleyici, sihirli, gizem dolu bir varlıktı.
- World of Warcraft gibi oyunlardaki pagan görsellik, bu döneme duyulan yüzeysel bir nostalji olarak okunabilir. Birçok başka oyunda bu pagan öğelerle yüksek teknolojik öğelerin hatta distopyaların iç içe geçtiği gözlemlenebilmektedir.
- "Orta Dünya" evrenine benzer modern fantazi edebiyatına özgü temsiller sinemada, televizyon dizilerinde ve bilgisayar oyunlarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

- Somay'a göre; «Aydınlanma Çağından başlayan bir inanç sistemi, insan aklının oluşturduğu yasa ve kuralların "nesnel" gerçekliği bir bütün olarak bilip açıklayabileceği inancı sarsıldı, yerini çeşitli relativist, bilinemezci, kuşkucu yarı-kuramlara bıraktı... Fantazi edebiyatı bu nedenle bilimkurgunun zayıflamasıyla eşzamanlı olarak yükselişe geçti; gerçekçi/doğalcı edebiyattaki fantastik unsurlar bu dönemde hızla artmaya başladı».
- Fantastik edebiyat uyarlaması filmlerde ve onların ivme kazandırdığı MMORPG türü çoklu kullanıcı online oyunlarda modern öncesine ait pagan öğeler, sihir ve büyünün çokça kullanıldığı görülmektedir.
- Bu tarz oyunlar fantastik olduğu kadar bilimkurgu ve siberpunk dünyaları, hatta her iki dünyanın karışımını içerir. Bu da rasyonel olan ile olmayanın arasındaki sınırın bir nevi ihlali olarak düşünülebilir.
- Ancak; Poole'a göre, kendine göre oyun içi sanal bir ticaretin ve sanal bir kariyerin bulunduğu bu oyunlar, fantastik bir dünya sunsa da aslında iş hayatında süren kapitalist zihniyeti evde devam ettirmeye yaramaktadırlar. Çünkü kullanıcılar içten içe bu zihniyetin dışında düşünmek ve harekete geçmek istememektedirler.
- Edebiyat alanında bir modern rasyonalite sorgulaması olarak okunabilecek modern fantazi, görselleştiği anda tekno-kültürel ve tekno-bilimsel bir teknik aklın hizmetine de girmektedir.

- Oyunlar da dahil bilgisayarla kurulan her türlü ilişkide insanın kendisini tanıması için olumlu bir potansiyel gören Sherry Turkle'a göre, teknoloji değişimi belirlemese de bizi belli yönlere sevk etmektedir.
- Enformasyon teknolojisi bir kimlik teknolojisidir.
- Teknolojiyi; demokrasi, düşünce özgürlüğü, hoşgörü, çeşitlilik ve çoğulluğu destekleyen bir düşünce ile eklemlenmek, yakın geleceğin başa çıkılması gereken en büyük meselelerinden biri olacaktır.
- Bilgisayar işletim sisteminin görsel arayüzündeki pencereleri bir metafor olarak kullanabileceğimizi söyleyen Turkle'a göre, günlük yaşamında pencereleri kullanan özne aynı anda birçok dünyada bulunabilir ve bir çok rol oynayabilir (Dünyada kişisel bilgisayarlarda en çok kullanılan işletim sistemi olan Microsoft Windows da adını bu pencerelerden alır).
- Turkle'a göre online personamızı var etmek, bize gündelik hayatımıza neleri yansıttığımızı daha çok farkında olabileceğimiz bir konum sunmaktadır.

- Siber-kültürü ulus ötesi ve kültür ötesi olarak niteleyen Parker'e göre; "(bu kültürün) retorik çatısı herhangi bir otantik kültürün kodlarından değil, bir teknolojik yazılımdan türemiştir.
- Bu yazılım dünyasıyla birlikte soluk alıp verme, aynı zamanda bilişsel bir farklılığı getirmektedir ki tam da bu nedenle internet kültürü 'kuşak' ötesidir.
- Diğer bir ifadeyle siber uzamda erişim olanağı olanlar arasında yaş, ülke, statü gibi geleneksel sınırlar bir ölçüde tasfiye olurken, günlük hayatta sanal gerçekliğe aşina olanlar ve yabancı kalanlar arasında keskin bir mesafe açılmaktadır."
- Bu da insanların hem kendileriyle, hem birbirleriyle hem de dünya ile ilişki kurmasında potansiyel fırsatların ve tehditlerin aynı anda var olduğunu ortaya koymaktadır.
- Turkle, sanal özgürlüğün kolayca gerçeğin reddine dönüşebileceğini de belirtir. Yaptığı kişisel görüşmelerden çıkardığı sonuç şu şekildedir: MUD'lardaki odalar ve labirentler şehirdeki sokaklardan daha güvenlidir, MUD arkadaşlıkları gerçek arkadaşlıklardan daha yoğundur, ancak işler yolunda gitmediğinde sanal dünyadan kolayca ayrılabilirsiniz.

- Buna göre sibermekan kullanıcıları deneysel radikallikle muhafazakar bağımlılık arasında sürekli müzakere içinde bulunmalıdır. Halen inşa süreci devam etmekte olan tekno-kültür geniş bir müzakere alanıdır.
- Modern kent hayatıyla modern öncesi kent hayatını kamusal alana katılım üzerinden karşılaştıran Sennett'e göre ise; dış dünyadan korkma ve cemaatleşme, kentin içinde bir kabile düzenine dönüş ve medeniyetsizleşmedir. Ona göre bu, kişi üzerinde mahremiyetin despotluğudur.
- Kişi kendi özelinin ve mahreminin içine öyle bir gömülmüştür ki yaşamını mahremiyetinin toplumsal ilişkilerini yönetmesine izin vermekten başka çaresi kalmaz. "İnsanlar ancak birbirlerine karşı korunabildikleri ölçüde sosyalleşebilirler; engeller, sınırlar, kişi-dışılığın gereği olan karşılıklı mesafe olmaksızın insanlar yıkıcıdırlar."
- Yabancı olanla ve bilinmeyenle karşılaşmayan insan olgunlaşamaz ve kurulu düzeni sorgulayamaz. İnternette sosyal ağlara üye olan ve diğerleriyle bu ağlar üzerinden iletişim kuran insanların, gerçekten kamusal alanda olup olmadığı ve iletişim kurmaktan ziyade benliklerini paylaştığı kişisel malzemeler üzerinden inşa edip etmekten başka bir şey yapmadığı yine bir tartışma konusudur.
- Bu "yeni" kamusal alanın, Sennett'in anladığı anlamda kamusal alanın yerine geçip geçemeyeceği ileride anlaşılacaktır.

- Sibermekanının sınırsız keşif ve deneyime olanaklar sunmasına karşın Zizek, sibermekanı 'var olmanın dayanılmaz kapanımı' olarak tanımlar.
- Zizek, sanal mekanların anlamlı öznel eylem olanaklarını kapattığını söylemektedir. Birçok aktiflik fırsatına karşın teknolojinin getirdiği seçimler pasifliğin belli bir formunu yansıtır.
- Yeni teknolojilerin getirdiği interaktiflik olanaklarının diğer yüzünü Zizek 'interpasiflik' olarak adlandırır.
- Sibermekan ile gerçek dünya arasındaki ayırım, sanal ve gerçek arasındaki ayırma değil, görünüş (appearance) ve simulakrum arasındaki ayırım ile benzeşir.
- Zizek'e göre bugünün dijital simülasyonları içinde kaybolan şey, görünüştür. Sanal gerçeklik, özneliği oluşturan temel fantezileri açığa vurarak sanal olmayan evreni sömürgeleştirir.
- Öte yandan Zizek; tüm gerçekliğin -sayısallaştırılma, kopyalanma ve tekrarlanma yoluyla- radikal bir biçimde sanallaştırılmasının, yeni bir algılama olanağı açarak gerçek hayata borcunu ödeyeceğini belirtmektedir.
- Görüldüğü üzere tekno-kültüre baskın biçimde eleştiri ile yaklaşan düşünürler, onun olumsuz yanlarının yanı sıra farklı bakış açıları kazandırma olanaklarını da yadsımamaktadır.

- Kltr, bilim ve teknoloji arasındaki iliřkinin sreklilięi, tekno-kltrn devam eden bir projenin parçası olmakla birlikte inřasının srdęn de gstermektedir.
- Bilim, teknoloji ve kltr arasında devamlı bir iliřki vardır ve bu yzden birbirlerine baęlıdırlar.
- Teknoloji, kltr řekillendirir; bilim teknolojiye bilgi olarak zemin saęlar ve kltrel, gndelik pratiklerde hangi kategorilerin geęerli olacaęını belirler.
- Bylece bilim, teknoloji ve kltr arasında kronolojik bir iliřki kurmanın gnmzde neredeyse pek mmkn olmadığı anlařılmaktadır.
- Sonu olarak teknolojik olanın insandan artık ayrılamayacaęı řeklinde tasarlanan ve eřitli olumlu ve olumsuz potansiyelleri bir arada barındıran bir yařam biimine dřnsel olarak hazır olmamız byk nem tařımaktadır.