

İNSANLIĞIN DİJİTAL UYGARLIĞINA DOĞRU

Sibel Avcı Tuğal¹

Cite this article as:

Tuğal, Sibel Avcı. (2022). İnsanlığın Dijital Uygarlığına Doğru. International University Museum Association Platform Journal of Cultural Heritage UNIMUSEUM, 5 (1) İstanbul Türkiye, 11-19.

ABSTRACT

Towards Humanity's Digital Civilization

Technology that shapes human needs and desires has become indispensable in life by increasing functionality along with efficiency. Digital technology is changing people and society. This transformation, which is experienced in all areas of human life, also affects economic dynamics. Production and consumption models, marketing and advertising strategies are controlled by algorithms in the digital environment. The individual using the digital environment is in intense and interactive communication with the digital universe. The digital culture and digital society that have developed in the global context, depending on technology, have not yet provided a democratic and social equality. Today's digital technologies and the digital societies that have started to emerge with it are moving forward to rapidly implement digital civilization strategies. It is possible for humankind to create an alternative system for humanity by considering common values and possible negativities, in this process of digital chaos regarding the meta verse models, which are still in the design phase. That is the digital civilization of humankind being constructed and designed. In this article, the fundamental changes and possibilities in social dynamics with digitalization are examined.

Key Words : Digital Culture, Digital Culture Industry, Meta Verse, Digitalization, Digital Civilization.

1- Assoc. Prof. Dr. Sibel Avcı Tuğal - FMV Işık University, Faculty of Fine Arts, Visual Communication Design Department

Submitted: 28.06.2022

Accepted: 02.07.2022

Published online: 02.07.2022

Correspondence: Sibel Avcı Tuğal

E-ISSN: 2651-3714

ORCID: 0000-0002-8155-5061

Giriş

Günümüz insanı ve toplumsal yaşamı dijital dönüşüme uğramaktadır. Bireyin var olma biçimi, sosyal yaşamla kurduğu her türlü ilişki, küresel bağlamda dönüşen ve değişen üretim - tüketim biçimleri, eğitim, yönetim, eğlence, finans, kültür, sağlık, bilim, sanat ve tasarım gibi bir çok alanla birlikte geleneksel tarzlarından farklı anlamlar kazanmaya başlamıştır. Zaman ve mekandan bağımsız ortamda; bilgiye ulaşma, hızlı iletişim kurma, var etme, var olma, sosyalleşme, istek ve amaçlara uygun seçeneklere ulaşabilme, yönetme, yönlendirme gibi bir çok yetkinlikle birlikte yaşanan dönüşüm, gerçek dünyanın ötesinde sınırsızlık sunmaktadır. Teknolojinin, işlevselliğin, giderek daha etkileşimli bağlantıların ve verimliliğin ön planda olduğu bu ortam, sistemin bütünselliğinde, kültür endüstrisinin etkilerini yoğun şekilde kullanmaktadır. Theodor W. Adorno (&Max Horkheimer), Aydınlanmanın Diyalektiği adlı çalışmasında araçsal rasyonelliğin modern dönemde teknolojik açıdan baskı aracı haline geldiğini öne sürer. Aydınlanmanın temel değeri olan rasyonellik bu yolla insanı tasarlanan bir nesneye dönüştürür ve kendine bağımlı hale getirir. Kapitalizmin standartlarını yaygınlaştırmak için kullanılan kültür endüstrisinde insanın her türlü kültürel değeri ve varlığı metaya dönüştürülmüştür. Bu yolla post modern dönem ve sonrasında hegemonyanın kültürel alanda ön plana çıktığı gözlenmiştir (Adorno&Horkheimer, 2014, 82-84).

İnsan yaşamının her alanına entegre olan teknoloji günümüzün vazgeçilmezidir. Jean Baudrillard insan, teknoloji, nesne ve gereksinim ilişkisini karşılıklı biçimlendirme olarak tanımlar. İnsan, yaşamın her alanında çağının teknolojik ve işlevsel biçimleriyle yeniden şekillenir (Baudrillard, 2014,155). Çağın başat teknolojileri olarak; dijital kodlama sistemiyle oluşturulan, eş zamanlı, hızlı, katmanlı etkileşimin gerçekleştiği çoklu medya içerikli iletişim sistemleri; bilgisayar, cep telefonları, tabletler, elektro-teknolojik her türlü araç, İnternet, web 2.0, web3.0 sayılabilir. İleri teknoloji ve İnternet, dijital kodlarla üretilen algoritmalar üzerinden algılamayı ve anlamlandırmayı sağlayarak insanın kimliğini, yaşamını ve kültürünü dönüştürmektedir. Gerçek ve sanal (yapay)

arasında birbirinden ayrı olmayan ancak değişik olan, iki farklı dünyada yaşamaya başlayan insan, sosyalleşmesini, toplumsal değerlerini, toplumsal kurallarını, iletişim şeklini, gizliliğini, aidiyetini, çalışma şeklini, üretim ve tüketim alışkanlıklarını, kısaca tüm yaşamını değiştirmektedir.

Bugün küresel olarak dijital teknoloji kullanımı her alanda baş döndürücü bir hızla artmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri, web 3.0, web 4.0 teknolojisi ve blok-zincir (blockchain) teknolojisi üzerinde kurgulanmakta olan öte evren (meta verse) yapıları gündemdedir. İnsan kendi de tasarlanan bir nesne olarak kurgulanan yeni yapıda yer alacaktır. Dijital yaşama bağımlı hale gelen insan, dijitalleşen kültür endüstrisi ile artık daha yoğun ilişki kurarak, bir veri-nesne olarak var olmaktadır. Ekonomi modelleri, algoritma kontrolü ve yönetiminde üretim ve tüketim, pazarlama ve reklam stratejilerini oluşturulmaktadır. Dolayısı ile kültürün tüm bileşenleri bu dönüşümde yer almaktadır.

Dijital imgelerle çevrili insan, gerçek ve sanal ikileminde, gerçeklik algısı karışarak, simülasyon ortamında gerçeğin görünen ve algılanan yapısını “yeni” olarak sunan hiper gerçeklikle karşılaşmaktadır. Simülasyonun gücü, gerçekten daha gerçek olan simülakr olandır. Baudrillard’ın söylemi ile, gönderenden yoksun, başı sonu belli olmayan, durdurulamayan gerçek olanın değil sadece kendi kendinin yerine geçebilen bir şey (Baudrillard, 2006, 54).

Dijital uygarlığı oluşturma yolunda, dijital toplumun geliştirilmesi ve küresel olarak yaygınlaşması önemlidir. Endüstri 4.0’ın tüm bileşenlerinin gerçekleştirilmesi küresel olarak dijitalleşme ile mümkün olacaktır. Toplumlar; ekonomik güç, sanayileşme kapasitesi, teknolojik birikim ve kültür ölçüsünde kurgulanan (tasarlanan) dijital evrene katkı yapacaklardır. Bu noktada güçlü olan toplumların tasarlanan sistemin temel kural ve değerlerini belirlemede öncü olacağı açıktır. Ayrıca, kurgulanan ve tasarlanan öte evren modellerinde dijital ortamların ve dijital nesnelerin oluşturulmasında sanat, görsel tasarım, görsel iletişim tasarımı gibi dijital görsel ve uygulama yapabilen alanların etkin rol oynayacağı yadsınamaz. Yeni dijital evrenin, öte evren modellerinin kapitalizmin yeni kitle kültürü kontrol aracı olması mümkündür. Geçmiş-

ten günümüze bu konuda yapılan çalışmalar ve görüşlere kısaca değinmek yerinde olacaktır.

Dijitalleşmeye Giderken

Bilinen geçmiş tarihin her geçen gün yeni bir arkeolojik bulgu ve keşifle yeniden yazılması söz konusu olsa da, insanlık uygarlık tarihinin en önemli düşünürlerinden Aristoteles'in (M.Ö. 384 - 322) yüzyıllar öncesinden günümüzü şekillendiren teknolojik gelişmeleri önermiş olması heyecan uyandırıcıdır. "Eğer her araç, emir verildiğinde veya kendisi buna göre ayarlandığında işini (verilen görevini) başarı ile yaparsa usta - çırak veya sahip - köle ilişkisine gerek kalmayacaktır. Aristoteles" (-Mathia, 2010, 1). Özünde demokratik ve sosyal eşilikçi, ütöpik bir düzen oluşturmayı hedefleyen bu söylem; çağlar boyunca yaşanan değişim, gelişim ve dönüşümün aslında bu yönde ilerlemediğini açıkça ortaya koymaktadır. Daha önce de bahsedildiği gibi, bilim ve teknolojinin gelişimi, insanı ve insanın toplumla olan bağlantılarını sürekli güncelleyerek yapılandırmakta, tanımlamaktadır. Düşün insanlarının yanı sıra sanatçıların, tasarımcıların, bilim insanlarının hayal gücü ve yaratma cesaretleri ile kurguladıkları dünyalar günümüz teknolojileri ile oldukça yakın söylemler içermektedir. Örneğin, 1930'larda Stanley G. Weinbaum tarafından yazılan "Pygmalion'un Gözlükleri" adlı hikayede 21.yüzyılda daha yoğun kullanılmaya başlanan sanal gerçeklik teknolojileri tanımlanmıştır. Hikayedeki baş karakterin, bir gözlükle bağlantıya girdiği sanal dünyada gerçek yaşamda olduğu gibi görme, duyma, tatma ve dokunma deneyimlerinden bahsedilir. Alt metin okumalarında, Yunan mitolojisindeki yontu sanatçısı Pygmalion'a gönderme yapan bir hikayedir. Sanatçı yarattığı güzel kadın heykeline tutku ile aşık olur. Tanrıça Afrodit, heykeli canlı varlığa dönüştürür (Wosk, 2015, 9-10). "Pygmalion'un Gözlükleri" hikayesinde tanımlanan gözlük, holografik, koku, dokunma ve tat alma yolu ile kurgulanan başka bir söylemle yeniden yaratılan dünyayı gerçek gibi algılamasını sağlayan bir araçtır. Kurgulanan dünya artık kullanıcının hayran olduğu yeni gerçek dünyası olur. Hikaye günümüzün sanal dünyalarını ve sanal gerçeklik deneyim hedeflerine oldukça yakın bir anlatımdır (Weinbaum, 2007).

1950'ler sonrası bilgi işlem sistemlerinin gelişimi, hesaplama, iletişim ve görüntüleme gibi alanlarında yaşanan dijitalleşme, 1990'larda Internet'in insan yaşamına girişi hiper gerçeklik olarak yaratılan ve oluşturulan etkileşim alanları ile insanı baş başa bırakmıştır. 20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişme hızını arttıran teknolojiler insan ve makine ilişkisini tanımlayan, sibernetik biliminden doğmuştur. Nobert Weiner'in sibernetik üzerine 1948 yılında yazdığı "Hayvanlarda ve Makinelerde Sibernetik ve Kontrol ve İletişim" adı kitabında insan ve makine ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bu ilişki üç ana noktada toplanır. Geri bildirim, kontrol ve iletişim. Bilgi ve bilginin iletim biçimi kontrol edilebilir. Bu öneri ve varsayımlardan yola çıkarak gelişen teknoloji özellikle elektronik ve bilişim teknolojileri ile insana dair bellek, zeka, duygu, algılama ve anlamlandırmaya yönelik yeni çalışmaların önünü açmıştır. Örneğin, sibernetik makineler olarak tanımlanabilecek genel amaçlı bilgisayar sistemleri insan benzeri zihin yapısını yeniden oluşturabilme olasılığını ortaya koymuştur. Bu sistemler, zihin, anlam ve muhakeme yapısını ve öğrenmeye, öğrendiğini uygulamaya ve geliştirmeye doğru evrilen sistemler haline gelmeye başlamıştır. Yapay zeka sistemlerinin temeli olan bu yapılar, ilk öngörülerini ortaya koyanlardan biri olan Nobert Wiener'in hümanist bakış açısından gittikçe uzaklaşmaktadır. Wiener, otomasyon teknolojilerinin geniş ölçekli kullanımının insanlık geleceği için önemli bir tehdit unsuru olabileceğini şiddetle savunmuştur (Heims, 1989, xix).

Teknolojik gelişime bağlı olarak zaman içinde gittikçe gelişen ve boyutları küçülerek neredeyse insan bedeni ile entegre olan dijital cihazlar, Internet ve ardından gelen farklı medya platformları, zamandan ve mekandan bağımsız olma yetisi ile bireye sözde özgürlük alanları yaratmıştır. Bu şekilde algılanan "yeni" teknoloji, aynı zamanda bağımlılık yaratarak bireyin yaşamında vazgeçilmez olmaktadır. 8 Aralık 1968 tarihi insan uygarlığı için radikal bir devrimin başlangıcıdır. Douglas Engelbart'ın bugün "The Mother of All Demos" olarak bilinen sunumunda; insanlığın içinde bulunduğu çok bileşenli sorunların bilgisayar ağları yardımı ile çözülebileceği öne sürülmüştür. Ağ bağlantılı kişisel bilgisayarın ilk demosu günümüzü hazırlayan radikal bir adımdır (Landau, 2018; SRI International, 2018).

Haberleşme, mühendislik, iletişim ve organizasyon alanlarında gerek yazılım (S/W), gerekse donanım (H/W) olarak baş döndürücü hızla gelişen ortam, 20.yüzyılın sonlarına doğru 1990'da Tim Berners - Lee'nin "world wide web - www" i insanlıkla buluşturması ile insan-makine ilişkisinde, insanlığın dijital uygarlığını oluşturma yolunda başka bir devrimdir (Google Arts&Culture, 2022).

Bu tarihle birlikte, siber (sanal) dünya ile daha yoğun etkileşime giren insanlık, yaşam alanlarını, iş yapma biçimlerini dijital ortamlarla entegre etmeye başlamıştır. Ekonomi, finans, pazarlama, yönetim, mühendislik, tasarım, eğitim, eğlence, sanat, kültür, haberleşme ve sağlık gibi bir çok alan gittikçe dijitalleşerek siber boyutta insan makine ilişkisini yakınlılaştırarak gelişmeye devam etmektedir. Sadece sıfır ve birlerin temel değer olduğu, dijital sistemlerin insanla buluşması için kullanılan giriş kapıları, yani kullanıcı arayüzlerinin etkili şekilde tasarlanması insan-makine etkileşiminde önemlidir. Görüntü ve görüntü katmanlarının taşıdığı bilgi ile kurulan her türlü statik ve dinamik ilişki teknolojinin sunduğu olanaklara bağlı olarak gelişmektedir. Anlam yaratma, bilgi aktarma ve etkili iletişim ekseninde tasarım ve sanatın teknoloji ile yakın ilişkisi; hayal gücü ve yaratma cesareti olan bireyler için sınırsız ve sonsuz olanakları sunmaktadır.

Bilim insanı ve dijital sanatının öncü temsilcilerinden Freider Nake'ye göre görüntüleme işlemi ve görüntü günümüzde tamamen dijital hale gelmiştir. Glenn Samith ile 24 Mayıs 2019 yılında yaptığı söyleşide, görüntü kodlamanın dijital biçiminin önemli olmadığını, asıl önemli olanın algoritmalar olduğunu savunur. 20. yüzyılda başlayan ve 21. yüzyıla asıl damgasını vuran Algoritmik Devrimdir. Toplum süreçlerinin ve insan davranışlarının Algoritmik Devrimle hesaplanabilir olması ve dönüştürülebilmesi önemlidir. Nake'ye göre algoritmik dönüşümle birlikte yaşamın dijitalleşiyor olması henüz bilim insanları, mühendisler, toplum bilimciler tarafından tam anlaşılmış değildir. Doğal olanın yapay - sanal ile değişimi gündemdedir: Doğal olanı anlaşılır kılmaya çalışmak ve bunun ötesine geçmek. Nake'ye göre, teknolojinin gelişiminin bir sonucu olarak bilgisayar sistemlerinin her türlü hesaplama, mühendislik ve tasarım ala-

nındaki yetkinlikleri gün geçtikçe artmakta, ortaya şaşırtıcı sonuçlar çıkmaktadır. Bu noktada Nake; yazılım ve donanım sistemlerinin yapabildiklerine olan hayranlığın aslında bunları geliştirecek kadar yaratıcı araştırmacı, deneysel uygulamacı ve tasarımcıları olan mühendisler olması gerektiğini belirtmektedir. Çünkü insan, daima mevcut teknolojiyi hayal gücü ve yaratma cesareti ile birlikte sentezleyerek ortaya "yeni" olanı koyar (Smith, 2019).

İnternet üzerinde gelişen sistemler hayatı kolaylaştıran, özgür kılan ama aynı zamanda düşüncüyü, algıyı yönetebilen bir yapıya, sisteme ve sanal bir organizmaya doğru evrilmektedir. Önceleri web 1.0, 2000'ler sonrası şu anda kullanmakta olduğumuz web 2.0 yapıları insana siber dünya ile etkileşimli yaşamı sunmaktadır. Örneğin web 2.0, statikten dinamiğe doğru ilerleyen bir sistem önermiştir. Paylaşımlı ve etkileşimli içerikler ve sosyal medya platformlarının ortaya çıktığı dönemdir. Bu dönemde; kullanıcıların oluşturduğu içeriklerin mevcut paylaşımına izin veren platformları kontrol eden işletici firmaların kontrolünde olması, yönlendirilebilir olması, bu firmalara kişisel bilgilerin ve kişisel içeriklerin verilmesi olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir. Örneğin en son yapılan ABD Başkanlık seçimlerinde psikolojik algıyı yöneterek Facebook üzerinden Cambridge Analytica'nın kişisel verileri usulsüz şekilde kullandığı bilinmektedir. Bu olay, insanların sadece bir veri(data) değeri olduğu günümüzde, gerçek ve gerçeklik algısının algoritmalarla ve yönetici merkez güçlerle istendiği takdirde ne şekilde yönetilebileceğine dair ortaya çıkan önemli bir kanıttır (Confessore 2018; Wong 2019). Gelişmekte olan web 3.0'ün ise, sistematik olarak daha nitelikli ve yetenekli bir web olması öngörülmektedir. Makine öğrenmesi ve yapay zeka yapılarına dayanan yeni nesil sistem teknolojisi üzerinde çalışılmaktadır. Bu teknoloji veri'nin makine temelli değerlendirilmesi ve işlenmesine yönelik olarak, akıllı web siteleri ve uygulamalarını destekleyecektir. Burada asıl amaç merkezizetsizlik olarak hedeflenmektedir. İçerik üretiminde, kişisel verilerin gizliliğinde, değer ve önem niteliklerini kaybetmeden İnternet'i kullanabilmek için yeni bir araç olacaktır. Blockchain, açık kaynak kod yazılımı, sanal gerçeklik, nesnelere İnterneti (IoT) gibi

teknolojilerle birlikte geliştirilmektedir (Polat & Öz 2021, 61-62).

Çekoslovak düşünür Vilem Flusser'in kültür tarihinin ilerlemesi ile ilgili süreç tanımında; somuttan soyuta doğru "yabancılaşma" süreci olarak açıklanan modelinde, teknik imgelerle karakterize edilen veri- işlem seviyesi; teknik imgelerin "gerçekçiliği", teknik imgeyi tasarlayan ya da oluşturan üreticisinin niyeti ile paraleldir. Flusser'e göre geleneksel imgeler dünyayı soyutlarken, teknik imgeler, evreni ve insan bilincini somutlaştırır. Dijitalleşme ile gelen yeni kültür ise insanın dijital uygarlığını yaratmaktadır. Flusser bu dönüşümü insanın evrenle olan ilişkisinde tasarımlarla var edilecek yeni bir iletişim ortamı (medya) ve yeni bir bilinç olarak tanımlamaktadır (Flusser, 1986, 331). Teknik imgeleri oluşturan temel yapılar yani sıfır ve birler soyut birer kavramdır. Soyut kavramların oluşturduğu, gerçek dünyadan tamamen farklı bir evrende oluşturulan soyutlama, yeni simülasyon yeni bir üst soyut katman oluşturarak olarak Baudrillard'ın değimi ile, hiper gerçek haline gelmektedir. Flusser, 1988 yılında katıldığı Osnabrück Medya Festivali'ndeki Miklós Peternák ile yaptığı söyleşide; sözlü ve yazılı iletişimin dünya için yeterli olmadığını ifade eder. Düşüncelerin, kavramların ve anlayışların daha yetkin ifade biçimleri ile aktarılmasının zorunlu olduğunu belirtir. Teknolojinin yarattığı statik teknik imgelerin, yeni kodlarla, tanımlamalarla birlikte farklı teknik imge kodları yaratımının önemini vurgular. Yaratılmakta olan teknik imge kodlaması düşüncenin ürünü ve göstergesidir. Flusser bunların kopya değil yeni projeksiyon ve model olduğunu düşünmektedir. Flusser'e göre; insan bedeni ve insan sinir sistemi taklitinin gelişmesi sonucunda tinsel bir devrimin yaşanması söz konusudur (Peternák, 1988).

Bu düşünceler ışığında bilimle birlikte ilerleyen teknolojinin daima "yeni"yi oluşturmaya çalışması, insan yaşamını etkin ve verimli kılması, yeni olasılıklarla konfor alanlarını geliştirmesi, verimlilik, sürdürülebilirlik gibi konularda öncü olması, bireysel ve toplumsal dönüştürücü olmasını sağlar. 20. yüzyılın sonlarına doğru, bilgi ve teknolojinin beraberliğinin gelecek başat ekonomi modellerinde temel bileşenler olması gerekliliği öne

sürülmüştür. Yeni Gelişim Kuramı (New Growth Theory), insan yaratıcılığının ana kaynak olması gerekliliğini savunur. Bu kurama göre, insan yaratıcılığı sınırsızdır. Bilim, sanat, tasarım yaratıcı sınıf olarak tanımlanan bireylerin bulunduğu alanlardır. Küresel bağlamda sosyal, ekonomik ve kültürel dinamizm yaratıcı sınıf tarafından oluşturulmaktadır. Toplumsal dinamikleri ve kültürü ve insan uygarlığını etkileyen bu yaklaşımda; düşünsel üretim, ekonomik yenileşim (inovasyon), yeni teknolojilere yatkınlık ve elindeki verilere bağlı oluşturduğu sentezle yaratıcı içerik üretebilen tüm bireyler yaratıcı sınıfı oluştururlar. Yaratıcı sınıf bireylerinin ortak noktaları arasında yetenek, merak, bireysellik, farklılık, duyarlılık, deneme ve yaratma cesareti sayılabilir. Bu değerler ile yeni, özgün ve yenileşim yaratan ekonomik değer oluşturabilirler (Florida, 2002, 2). 21.yüzyıl, yaratıcı bireylerin yanı sıra yüksek teknolojinin ön planda olacağı bir yüzyıl olacaktır. Dijital Yaratıcılık kitabında bahsedilen 3T Kuramına göre, yetenek, teknoloji ve tolerans etken bileşenlerdir ve yüzyılı şekillendirecektir (Florida, 2005, 37-39). Bununla birlikte, merkezi yönetimlerin, herhangi bir işin yapılması ile ilgili çağın en gelişkin teknolojilerinin kullanılması konusunda yarattığı yönlendirici algılar söz konusudur. Algı yönetimi etkisi ile, yeni teknolojinin genel kabul görmesi sağlanarak, işlevselliğin artırılması amacı ile küresel bağlamda yaygınlaştırılması zorlanabilmektedir. "Dijitalleşme ve Sürdürülebilirlik" adlı yazıda belirtilen bu konu, küresel ekonomi piyasalarının desteklemeleri ile dijitalleşmenin bir hegemonyaya dönüşmesinin tehlikesine işaret eder (Worthington, 2014, 72-73).

Farklı dinamiklerin yanı sıra, toplumların sanayileşme ile birlikte kültürel, ideolojik, ekonomik ve geleneksel yaklaşımlarının ve yetkinliklerinin teknolojinin sunduğu olanaklara ulaşımında ve kullanımında sınırlamalar getirdiği açıktır. Düşün gücünün toplumların özelliklerine bağlı olarak farklılaşması, dünya genelinde demokratik ve sosyalist bir yaklaşımla eşitlikçi ve adaletli paylaşımın olmaması, teknolojik gelişmelere ulaşmada sorunlar yaşanabilmesine sebep olmaktadır. Bu sorunların büyük bir bölümü ekonomik koşullara bağlı olarak teknoloji, teknolojik araçlar ve teknik alt yapılarla erişim ile ilgilidir. Sorunlar; bireyin içinde bu

lunduğu toplumun bilim ve teknoloji seviyesini, dolayısı ile sanayileşme farklılığını ortaya koyar. Toplumların kalkınmasında, sanayileşme farklılıkları ekonomi, bilim ve teknoloji seviyelerinden kaynaklanmaktadır (Ersungur, 1994, 41-43).

Buradan yola çıkarak, sanayileşmesi gelişkin olmayan toplumlar, küresel bağlamda önerilen yeni teknolojilerin ve yeni teknolojik uygulama alanlarının tasarımında, oluşturulmasında ve kurgulanmasında temel değer ve/veya kural ve/veya organizasyon tanımlamalarında katkı yapamazlar. Üretilen ve ortaya koyulan “yeni”yi mevcut koşullarına bağlı olarak kısmi ve/veya sınırlı bir şekilde ithal ederler. Bu durum, her türlü alanda olduğu gibi bilim, tasarım ve sanat alanında da gelişkin ekonomik gücü olmayan ve sanayisi gelişmekte olan toplumlar için kısıtlama demektir. Sonuç olarak, toplumların kendi kültür değerleri ve/veya kültürel birikimleri, gelenekleri, yaratıcılıkları yeni olarak sunulan ve küresel ölçekte kabul gören akışta zamanla azalmaya ve yok olmaya mecbur olur.

İçinde bulunduğumuz yüzyılın temel dinamiklerinden olan yüksek teknoloji, küresel ölçekte dönüşümü oluşturmaya başlatmıştır. Özgün ve yaratıcı tasarımlarla birlikte kurgulanacak sanal dünyalar, evrenler; insan makine ilişkisinde verimli ve etkilileşimli bağlantıların kurulmasının mümkün olabileceğini ortaya koymaktadır. Dijital dönüşümle birlikte gelmekte olan insanın dijital uygarlığında, yenileşmeyi destekleyecek şekilde düzenlenebilecek alternatif bir evren modeli ortaya çıkmaktadır. Simülasyon, otonom robotlar, akıllı fabrikalar, nesnelere İnterneti (IoT), bulut bilişim, büyük veri ve siber güvenlik ile birlikte entegre olacak şekilde tasarlanmakta olan model, kendi alt evrenlerini ve üst evrenlerini de oluşturarak katmanlı yapılarla doğru evrilme kapasitesine sahiptir. Öte evren modelleri; kapitalist sistemin dijital teknolojiyi ve dijital teknoloji merakını kullanarak oluşturduğu yeni bir tüketim ve kontrol stratejisi alanı olmaya adaydır. İnsanlığın dijital uygarlığında üretici, tüketici ve aynı zamanda bir oyuncu olacak bireyin fiziksel ortamını, fiziksel bedenini, düşüncesini ve algısını dolayısı ile ruhunu kontrol edebilecek bir sistemin modellenmesidir.

Adorno'nun, “Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünmek” adlı makalesinde (Adorno, 2003,76) sistemin

kasıtlı olarak tüketicileri kendine uygun hale getirmesinden bahsedilir. Sistemin yöneltmiş olduğu kitleler, bilinç ve bilinç altı yönlendirmeleri ile ikincil hale gelir ve hesaplanabilir nesnelere dönüşürler. Adorno'ya göre, tüketici özne değil nesnedir. Tüketim istenci haz ve zevk ile desteklenen ortamlar, hizmetlerle birlikte sisteme bağımlı, giderek kendilerine özgün olduğunu düşündükleri ve özgür olduklarını sandıkları ortamda gerçeklik algılarını sanal ile değiştirerek mutlu olurlar. Henüz geliştirilme aşamasında olan öte evren sistemi ve bileşik oluşabilecek kollektif öte evren yapıları içinde kurgulanmakta olan yaşam biçimleri henüz başlangıç aşamasındadır. Bu yeni yaşam biçimi ve alanları ile ilgili farklı sorular düşünülebilir, örneğin; bu sistemsel yapı bireyden onay alarak, zorlamadan, bu alana girmelerini sağlayarak farkında olmadan daha fazla sınırlandırarak, yönetecek ve kontrol edecek olabilir mi?

Kültür endüstrisinin biçimlendirdiği sistemdeki birey aidiyet, tüketerek haz duyma, yeni ile birleşme gibi bir çok farklı alanla sarmalanarak yönetilmekte ve yönlendirilmektedir. Dijital uygarlıkta insan, sadece bir nesne, sadece bir veri'dir. Özgür ve her şeye sahip olabileceğini sanan, hedonizmle desteklenen ve dolayısı ile bağımlılık yaratacak dijital kafes içinde var olacaktır. Jean Baudrillard'ın *Kötülüğün Şeffaflığı*'nda bahsettiği gibi; “Dünya çılgın bir seyir aldığına göre biz de dünyaya ilişkin çılgın bir bakış açısı edinmeliyiz.” Her şeyin özgür olma yolunda modernliğin ilk başladığı andan itibaren ortaya çıkan aşırılıktan bahseden Baudrillard, özgürlük kavramının anlamsal değişimi, gerçekliğin hiper gerçekle yer değiştirdiği ve yozlaşma ile gelen yeni anlamsallığın, hayal ötesini gerçekleştirilmeyi sunan bir sistemle karşılaştığını öne sürer (Baudrillard ,1998,5-9).

İletişimi destekleyen her türlü ağ yapısı, bilgisayar destekli sanal ortamlar, sanal dünyalar, Pokemon Go gibi arttırılmış gerçeklik uygulamaları, Upland gibi NFT (Non Fungible Token) oyunları öte evrene (Meta verse) giden yolda üretici (tasarlayan ve kurgulayan) ve tüketici (sistemi kullanan) ilişkisinin ilk öncü uygulamaları olmuştur. İnsanlığın ruhsal ve fiziksel yaşamının her yönü büyük veri (Big Data) deposunda toplanmaktadır. Öngörülen, geleceğin daha dijital olacaktır. Sanal gerçeklik

teknolojileri, haptik, optik cihazlar, 5G (ve gelecek diğer versiyonları) teknolojisi ve yapay zeka, insanlığı dijital uygarlığına hazırlamaktadır. Etkileşimin arttığı, hiper gerçek olan çoklu medya, daha güçlü bilgisayar cihazları, hızlı İnternet alt yapısı ve giyilebilir teknolojilerin yoğun olarak kullanılacağı bir ortam hedeflemektedir. Fiziksel gerçekliğe paralel yeni bir varlık alanı oluşmaktadır (Lee & vd, 2021, 2-3).

Öte evren ve olası alt evren siber yapılarının henüz gri bir alandan ibaret olduğu açıktır. Kurgulanmakta olan sistem her ne kadar merkezizsizlik üzerine oluşturulacak olsa bile, kültür endüstrisinin bir parçası olması kaçınılmazdır. Yüksek teknoloji gerektiren ve yeni olan kısaca çağdaş olan bir ortam önerilmektedir. Bu sebeple pazarlama stratejilerinin yönlendirmeleri ile tercih edilen olma yolundadır. Sonuçta ne bedel ödeneceği şu an anlamsızdır, çünkü “yeni”, “ayrıcalıklı”, “eğlenceli”, “hayallerin ötesinde mutluluk” ve “sınırsızlık” sunulmaktadır. Kapitalizmle birlikte gelen ve kültür endüstrisi ile desteklenerek neredeyse gelenekselleşen ise; tüketici olan bireylerin yani aslında sistemin nesnelere her yeni şeyi kendi yaşamına entegre etme istenci, diğerlerinden ayrı kalmama, dışlanma korkusu ile yabancılaşmayı en aza indirmeye isteği ile tüketmeye daha bağımlı hale gelmesidir. Gerçeklikten kaçarak, hiper gerçeklere sığınan, gerçeğin algısını hiper gerçeklik algısı ile değiştiren bireyler. Yani sahneye çıkıp gösterinin başlatıldığı yer. Kişiler, bireyler arasında var olan, imajlarla kurgulanan ilişki modelleri, yeni imajlar üzerinden yapılandırılan toplumsal alanda ve/veya toplumların parçası olarak yer alma; kısaca toplumda her şeyi birbirine bağlayan bütün bilinçlerin bir arada olmasını sağlayan; gösteri alanıdır. Göstergelerin evreninde var olmak için görünür olma istenci, değişimin göstergeye dönüşerek gösterge değeri üzerinden önem kazanmasıdır (Debord 2010, 36, 39-40). Baudrillard’ın sözleri ile; “Kendi varoluşunu ileri sürmek artık olanaklı olmadığından, ne var olmayı ne de bakılıyor olmayı dert etmeksizin boy göstermekten başka yapılacak bir şey kalmıyor geriye. Varım, buradayım değil; görüldüyorum, bir imajım; bak bana bak! Narsisizim bile değil bu; sığ bir dışa dönüklük, herkesin kendi görünüşünün menajeri haline geldiği bir tür reklamcı saflığı” (Baudrillard, 1998, 29).

Sonuç ve Değerlendirme

Aristoteles’in yüzyıllar öncesinden insanlığa önerdiği modelle, köle-efendi, usta-çırak ilişkisine gerek kalmayacaktır söylemi, insan, toplum ilişkisinde özgür, sosyal eşitlikçi olmanın ve demokrasinin hayalini kurdukmaktadır. Yüzyıllar boyu, ekonomi, teknoloji, ideoloji üçgeni arasında sıkışan, sınırlanan insanlık, bugün yaşamı ve kültürü oluştururken evrensel iletişim diline dönüşen dijital yapılarla bu hayali gerçekleştirme fırsatını eline geçirmiştir. İnsan Uygarlığı’nın dijitalleşme ile hibritleşen, fiziksel ve siber gerçekliklerle dengelenmiş, daha kapsayıcı bir yaşamsal sistem oluşturma potansiyeli yüksektir.

Bunun için kolektif bir çaba gerekmektedir. Bu ortam, insanın gerek kendi iç, gerekse dış dünyası ile kurabileceği ilişki modelini belirler ve yönetir. Küresel ölçekte insanların ve dünya üzerindeki varlıkların sadece veri değerine dö-nüştüğü günümüzün dijitalleşen ortamı, içinde kontrol ve sınırlanma tehlikesini barındırır da, sanatçılar, tasarımcılar, bilim insanları ve düşünürler için sınırsız olanak sunmaya devam etmektedir. Çünkü kurgulanan ortamın kendisi bir tasarımdır. Belirsizliğin getirdiği sonsuz olanaklar evreni düşünsel ve duygusal bağlamda yaratıcılığın ve yeniyi arayışın sınırlarını zorlamaktadır. Hızla ilerleyen İnternet ve web teknolojileri üzerinde kurgulanan öte evren modelleri kapitalist sistemin yeni ve güçlü tüketim stratejisi oyun alanı olmaya adaydır. Mevcut İnternet ve sosyal medya sistem-lerindeki gerçeklik algısı dönüşümünün, insanlar üzerindeki sosyolojik ve psikolojik etkilerinin öte evren modellerinde aynı şekilde devam etmesi olasıdır. Öte evren yapıları sanal gerçeklik teknolojileri ile entegre olarak onlarla birlikte anlam bulacaktır. Bu sistemleri destekleyecek teknolojik alt yapı, donanım ve yazılımla birlikte; dijital evrene giriş kapısı olacak sanal gerçeklik teknolojik cihazlarının güvenilirliği ve ulaşılabilirliği, kalitesi gibi bir çok farklı nokta gündemdedir. Merkezizsizliğin hedeflendiği ortamın nasıl bir yer olacağı yönündeki belirsizlik ise ayrı bir konu olarak incelenmelidir (Lee & vd, 2021,12).

Henüz tasarım aşamasında olan öte evren modelleri ile ilgili aslında dijital kaos döneminin yaşandığı bu süreçte in-sanlığın bir arada ortak değerlerle

olası olumsuzlukları gözeterek, insanlık adına bir sistemi oluşturması mümkündür. Küresel konjonktürün belirleyeceği bir süre içinde tamamlanacak olan bu kolektif tasarımda, sanayileşme kapasitelerine bağlı olarak ekonomik ve teknolojik yeterliliğe sahip toplumların ve bireylerin daha çok sözü sahibi olacağını düşünmek yanlış olmayacaktır. Demokratik, sosyal eşitlikçi ve özgürlükçü yaklaşımların tasarlanan sistemde yer alabilmesi ve bu şekilde kurgulanabilmesi ise onu tasarlayanların asıl sorumluluğu olmalıdır. Tasarımcılar yarattıkları hizmet, ürün ve özgün tasarımlarla etkileşime girdikleri insanlarda ve toplumlarda oluşturdukları etkiden sorumludur. Geçmişten günümüze düşün insanların, bilim insanların, sanatçıların ve tasarımcıların hayal gücü ve rasyonel bakış açısı ile ilerleyen insanlık uygarlığı, dijital uygarlığa doğru ilerlerken kolektif bilinç sıçraması ile dijital evrenleri tasarlamalıdır.

Dijital evrende üretici, tüketici konumunda, aslında bir nesne olacak insan, emek modelini değiştirmektedir. Fiziksel emek tanımını farklılaştırarak teknolojiyi kullanarak, dijital sistemin ürünleri yaratmak ve oluşturmak şeklinde değişecektir. İnsanların birer koda dönüştüğü bu ortamda, yönetimlerin her ne kadar kontrol, sansürleme ve denetleme yetileri var olsa da, dijitalleşme bunu aşabilecek olanaklar sunmaktadır. 2016 yılından itibaren teknolojik otomasyonun insanlık için bir tehdit olabileceğine dair kaygılar sebebi ile Japonya'da ortaya atılan Toplum 5.0 söylemi ile birlikte gündeme gelen web 5.0 teknolojisi, insan odaklı, insana yardımcı bir teknolojiyi önermektedir. Japon Ekonomik Organizasyonlar Federasyonu tanımı ile, Toplum 5.0, insanlığa odaklı akıllı toplum olacaktır. Bilim ve teknoloji birlikteliği ile yenileşime dayanan, ekonomik, sosyal gelişim ve dengelemenin sağlandığı bir model olarak düşünülmektedir (Endüstri, 2022).

Dijital ortamda, algoritmalar aracılığı ile gözetim, denetim ve kontrol olgularının yarattığı sonuçlarla küresel bağlamda şekillenen insan ve yaşam; insanlığın dijital uygarlığını oluşturacaktır. Dijital dönüşümün yaratacağı sıfır ve bir'lerle şekillenen dijital evrenler, olumsuzluklardan arındırılmış yeni bir dünya düzenine doğru gelişme fırsatı sunmaktadır. Tüm insanlık adına, İnternet ve üzerinde

şekillenmekte olan bu yeni sistem kolektif bilinçle; ekonomik, politik, dem-okratik, sosyal eşitlikçi şekilde tasarlanmalı ve oluşturulmalıdır.

Kaynaklar

Adorno, T., & Horkheimer, M. (2014). Aydınlanmanın Diyalektiği Felsefi Fragmanlar Çev. N. Ünler, E.Ö. Karadoğan. Kabalcı.

Adorno, T. (2003). Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken. Cogito Adorno Özel Sayısı içinde, çev. B.O. Doğan. sayı 36. YKY.

Baudrillard, J. (1998). Kötülüğün Şeffaflığı. Çev. I. Ergüden. Ayrıntı.

Baudrillard, J. (2014). Nesnelere Sistemi. Çev. O. Adanır. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2004). Tüketim Toplumu. Çev. H. Deliceçaylı & F. Keskin. Ayrıntı.

Baudrillard, J. (2005). Simülakrlar ve Simülasyon. Çev. O. Adanır. Doğu Batı.

Baudrillard, J. (2006). Kusursuz cinayet. Çev: Necmettin Sevil. Ayrıntı.

Baudrillard, J. (2011). Simülakr ve simülasyon. Çeviren: Oğuz Adanır. Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2016). Tüketim toplumu. Çev. H. Deliceçaylı & F. Keskin. Ayrıntı.

Berstein, J.M. (2007). Kültür Endüstrisi. Kültür Yönetimi. Theodor W. Adorno. "Sunuş" İletişim Yayınları.

Confessore, N. (2018). Cambridge Analytica and Facebook: The scandal and the fallout so far. New York Times. <https://www.nytimes.com/2018/04/04/us/politics/cambridge-analytica-scandal-fallout.html>, Erişim tarihi: 11.02.2022

Debord, G. (2010). Gösteri Toplumu. Çev. A. Ekmekçi & O. Taşkent. Ayrıntı.

Edwards, A.V. (2020). Dijital Her Şeyi Yok Ediyor. Çev. M. Yener. Siyah Kitap.

Endüstri (2022). Endüstri 4.0'dan Toplum 5.0'a. Türkiye'nin Endüstri 4.0 Platformu. <https://www.endustri40.com/endustri-4-0dan-toplum-5-0a/> Erişim tarihi: 23.01.2022

Erkayhan, Ş. (2015). Yaratıcı Endüstriler ve Dijital

- Gelecek Stratejileri. Erkayhan / E-Journal of Intermedia, Fall- Decem-ber, 2015/2(2) s.411 – 423
- Ersungur, M.(1994). İktisadi Kalkınma ve Teknoloji, Atatürk Üniversitesi İktisadi ve idari Bilimler Dergisi.
- Google Arts & Culture (2022). The birth of the world wide web. <https://artsandculture.google.com/exhibit/the-birth-of-the-world-wide-web-cern/rwJimV4JkYtgJw?hl=en>, Erişim tarihi: 24.01.2022.
- Heims, J.S. (1989). The human use of human beings : Cybernetics and society / Norbert Wiener ; with a new intro-duction by steve J. Heims. London Free Association Books.
- Florida, R. (2002). The Rise of the Creative Class. New York: Basic Books.
- Florida, R. (2005). Cities and the Creative Class. London: Routledge.
- Flusser, V. (1986). The Photograph as Post-Industrial Object: An Essay on the Ontological Standing of Photographs. Leonardo. Sayı: 19.
- Flusser, V. (1988). On writing, complexity and the technical revolutions. Interview in Onasbrück, European Media Art Festival. <https://www.youtube.com/watch?v=lyfOCAAcoH8>, Erişim tarihi: 13.01.2022.
- Landau V. (2018). How Douglas Engelbart Invented the Future? Smithsonian Maga-zine.<https://www.smithsonianmag.com/innovation/douglas-engelbart-invented-future-180967498/>, Erişim tarihi: 11.01.2022.
- Lee, L., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., ... & Hui, P. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. Journal of Latex Class Files, Vol.14 (No 8), September 2021.
- Mathia, K. (2010).Robotics for Electronics Manufacturing: Principles and Applications in Cleanroom Automation. Cambridge University Press.
- Peternák, M. (1988). Arşivlerden: Vilém Flusser – Teknik Devrim Hakkında 1988 Tarihli Röportaj, çev. D. İnal. <https://red-thread.org/teknik-devrim-hakkinda/>, Erişim tarihi: 13.01.2022.
- Polat,E., & Öz C. (2021). Web 3.0 Nedir? Elektrik Mühendisliği EMO Dergisi Mayıs 2021.
- Smith, G.W.(2019). The Machine as Artist (for the 21st Century). Interview with Freider Nake. Arts 2019, 8 (2). <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/2/69/htm>,Erişim tarihi: 22.01.2022.
- SRI International. (2018, Dec 7).1968 “Mother of All Demos” by SRI’s Doug Engelbart and Team [Video]. YouTube. <https://youtu.be/B6rKUf9DW-RI>,Erişim tarihi: 23.01.2022.
- Weinbaum S.G. (2007). Project Gutenberg’s Pygmalion’s Spectacles, [EBook#22893].<https://www.gutenberg.org/files/22893/22893-h/22893-h.htm>, Erişim tarihi: 10.01.2022.
- Wong, J.C. (2019). The Cambridge Analytica scandal changed the world – but it didn’t change Facebook. The Guardi-an. <https://www.theguardian.com/technology/2019/mar/17/the-cambridge-analytica-scandal-changed-the-world-but-it-didnt-change-facebook>, Erişim tarihi: 11.02.2022.
- Worthington,R. (2014). Dijitalleşme ve Sürdürülebilirlik. Mastny,L. (Ed.) Çev. G. Hotinli. Dünyanın Durumu 2014 içinde (s.71-73). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Wosk, J. (2015). My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves. Rutgers University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt15r3ztj> Erişim tarihi: 30.01.2022.