

egemia 



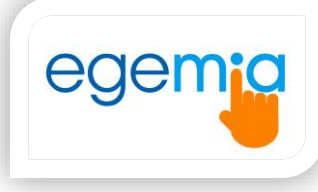
EGE ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ
MEDYA VE İLETİŞİM ARAŞTIRMALARI DERGİSİ



<http://iletisim.ege.edu.tr>



egemia@mail.ege.edu.tr



EGE ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ
MEDYA VE İLETİŞİM ARAŞTIRMALARI HAKEMLİ E-DERGİSİ
*EGE UNIVERSITY FACULTY OF COMMUNICATION
MEDIA AND COMMUNICATION RESEARCH REFEREED E-JOURNAL*

Nisan 2023 // April 2023

Sayı 12 // Vol 12

ISSN 2636-8471

| | |
|---|---|
| Sahibi // Owner | Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Adına Dekan Prof. Dr. Bilgehan GÜLTEKİN |
| Editör // Editor | Doç. Dr. Selin BİTİRİM OKMEYDAN |
| Editör Yardımcısı // Assistant Editor | Öğr. Gör. M. Şebnem CANTÜRK |
| Alan Editörleri // Field Editors | Doç. Dr. Burcu BALCI Doç. Dr. Hidaye Aydan BİLGİLİER Doç. Dr. İlknur AYDOĞDU KARAASLAN Doç. Dr. Selma Didem ÖZŞENLER Doç. Dr. Yurdagül BEZİRGAN ARAR Dr. Öğr. Üyesi Alahattin KANLIOĞLU Dr. Öğr. Üyesi Murat ÇELİK Arş. Gör. Dr. Miray BEŞBUDAK Arş. Gör. Beste ELVEREN ARI Arş. Gör. Selçuk BAZARCI |
| Yazım ve Dil Editörleri // Spelling and Language Editors | Arş. Gör. Ece Nur KAYA YILDIRIM Arş. Gör. Sedef Ege KARATAŞ Arş. Gör. Serhatcan YURDAM |
| Yabancı Dil Editörü // English Language Editor | Öğr. Gör. Dr. Lale BARÇIN AKA |
| Grafik, Mizanpaj // Graphic, Layout | Öğr. Gör. M. Şebnem CANTÜRK |
| Kapak ve Logo Tasarımı // Cover and Logo Design | Doç. Dr. Cem GÜZELOĞLU |
| İletişim // Contact | Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi Ege Üniversitesi Merkez Yerleşkesi İletişim Fakültesi 35100 Bornova, İzmir, Türkiye Tel: 0 (232) 311 10 10 - 0 (232) 311 22 27 - 0 (232) 311 16 33 E-posta: egemia@mail.ege.edu.tr, egemiadergisi@gmail.com |

Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi (EGEMİA), 2017 yılında yayın hayatına başlayan ve elektronik ortamda yayınlanan ulusal hakemli bir dergidir. Her yıl Nisan ve Ekim aylarında olmak üzere iki sayı halinde yayınlanır. Türkçe ve İngilizce çalışmalara yer vermektedir. Dergide yayınlanan makalelerde ifade edilen görüşler yazar(lar)ın kendi görüşleri olup, tüm bilimsel, içeriksel, dilsel, yasal sorumluluğu yazarlarına aittir. Yayımlanan yazıların telif hakkı dergiye aittir ve referans gösterilmeden aktarılamaz.

Yayın Kurulu// Editorial Board

Prof. Dr. Bilgehan GÜLTEKİN (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Ayhan BİBER (İstanbul Arel Üniversitesi)
Prof. Dr. Aylin GÖZTAŞ (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Belma FİRLAR (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Burcu ÖKSÜZ (İzmir Katip Çelebi Üniversitesi)
Prof. Dr. Elif YILDIZ (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Füsun TOPSÜMER (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Hüseyin ALTUNBAŞ (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Nesrin KULA DEMİR (Afyon Kocatepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Özlem ALİKILIÇ (Yaşar Üniversitesi)
Prof. Dr. Pelin BAYTEKİN (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Pelin DÜNDAR (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Yalçın KIRDAR (İstinye Üniversitesi)
Prof. Dr. Zakir AVŞAR (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Zuhal ÖZEL SAĞLAMTİMUR (Ege Üniversitesi)

Danışma Kurulu//Advisory Board

Prof. Dr. Ayla OKAY (İstanbul Üniversitesi)
Prof. Dr. Aytekin CAN (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Başak SOLMAZ (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Bülent KÜÇÜKERDOĞAN (Hasan Kalyoncu Üniversitesi)
Prof. Dr. Bülent VARDAR (Beykent Üniversitesi)
Prof. Dr. Dilek TAKIMCI (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Ebru GÜZELCİK URAL (Beykent Üniversitesi)
Prof. Dr. Emel KARAYEL BİLBİL (Marmara Üniversitesi)
Prof. Dr. Erkan YÜKSEL (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Erol Nezi ORHON (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Faruk KALKAN (Lefke Avrupa Üniversitesi)
Prof. Dr. Filiz BALTA PELTEKOĞLU (Marmara Üniversitesi)
Prof. Dr. Işıl ZEYBEK (İstanbul Kültür Üniversitesi)
Prof. Dr. Işık ÖZKAN (Yaşar Üniversitesi)
Prof. Dr. İdil SAYIMER (Kocaeli Üniversitesi)
Prof. Dr. M. Ali BAYRAKTAROĞLU (Trakya Üniversitesi)
Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Müjde KER DİNÇER (Ege Üniversitesi)
Prof. Dr. Özlen ÖZGEN (Atılım Üniversitesi)
Prof. Dr. Rengin KÜÇÜKERDOĞAN (Hasan Kalyoncu Üniversitesi)
Prof. Dr. Simber ATAY (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Hakem Kurulu // Referee Board

Prof. Dr. Sibel Fügen VAROL
Doç. Dr. Esra CİZMECİ ÜMİT
Doç. Dr. Gül Dilek TÜRK
Doç. Dr. İpek OKKAY
Dr. Öğr. Üyesi Esra SERDAR TEKELİ
Dr. Öğr. Üyesi Gülten ARSLANTÜRK

İÇİNDEKİLER // CONTENTS

Araştırma Makalesi // Research Article

4-24 Gizem ÇELİK

A New Field In Music Production: Metaverse Concerts// *Müzik Üretiminde Yeni Bir Alan: Metaverse Konserleri*

Derleme Makale // Review Article

25-42 Nilüfer ATLI ŞENGÜL

Dijital Kültür ve Siberfeminizme Dijital Bölünme Üzerinden Bir Eleştiri// *A Critique of Digital Culture and Cyberfeminism Through Digital Divide*

Araştırma Makalesi (Research Article)

DOI: 10.56075/egemiadergisi.1230583

Egemia, 2023, 12: 4-24

A New Field In Music Production: Metaverse Concerts

Müzik Üretiminde Yeni Bir Alan: Metaverse Konserleri

Alınış (Received): 06.01.2023

Kabul Tarihi (Accepted): 28.02.2023

Gizem ÇELİK¹

Orcid No: 0000-0002-4244-8140

¹Arş. Gör, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

sorumlu yazar: gizem.celik@yeniuyuzuil.edu.tr

Keywords:

Music, Virtual Field, Metaverse Concerts, Avatar.

Anahtar Sözcükler:

Müzik, Sanal Alanlar, Metaverse Konserleri, Avatar.

ABSTRACT

Music is an important communicative power for humanity and the power of music is advancing and getting stronger together with the mass media that develops in parallel with the technological developments. The physical concert structure of music, which only the immediate environment can access, first turned into an imaginary music field with the radios. Later, these imaginary musical areas became shows where auditory activities were visualized with the spread of television. Visual shows, on the other hand, have been moved to higher levels in digital media, and finally, they are transformed into virtual reality by passing to virtual environments that are included with avatars. This whole process transforms the one-way communication style of music into two-way communication. Music performances, which turned into shows held in virtual spaces, completed the biggest step towards reaching millions with metaverse concerts, and succeeded in reviving the music market, which had necessarily stagnated during the pandemic period. Metaverse concerts, which became widespread in this period, transform the audience, who attend the concerts with their avatars, from the position of passive concert listeners to an audience profile that begins to take an active role in concerts and shows. Audiences, who become active through their avatars, begin to have a direct presence in virtual environments, with their new position flying, floating, changing costumes and shape-shifting, directing their song selections, accompanying and dancing songs by interacting directly with singer avatars. In this study, the freedom environment and comfort of movement provided by metaverse environments will be emphasized. Examples of metaverse concerts that took place in recent years and the artist-audience interaction that took place in these concerts will be given.

ÖZ

Müzik insanlık için önemli bir iletişimsel güçtür ve teknolojik gelişmelere paralel olarak gelişen kitle iletişim araçları ile birlikte, müziğin gücü ilerlemekte ve güçlenmektedir. Müziğin, sadece yakın çevrenin erişebildiği fiziksel dinleti yapısı önce radyolarla birlikte hayali bir müzik alanına dönüşmüş; daha sonra bu hayali müzik alanları televizyonların yaygınlaşmasıyla birlikte işitsel etkinliklerin görselleştiği şovlar haline almıştır. Görsel şovlar ise dijital medyada üst düzeylere taşınmakta ve son olarak da avatarlarla dahil olunan sanal ortamlara geçerek sanal bir gerçeklik haline dönüşmektedir. Tüm bu süreç müziğin tek yönlü iletişim şeklini geliştirerek çift yönlü iletişim şekline dönüştürmektedir. Sanal alanlarda gerçekleşen şovlara dönüşen müzik performansları, metaverse konserleriyle birlikte milyonlara ulaşma yolundaki en büyük adımını tamamlamış ve özellikle pandemi döneminde zorunlu olarak durağanlaşan müzik piyasasını tekrar canlandırmayı başarmıştır. Bu dönemde yaygınlaşan metaverse konserleri, konserlere avaturlarıyla katılan izleyicileri pasif konser dinleyicisi konumundan çıkararak aktif bir izleyici profili haline dönüştürmektedir. Aktif bir hale gelen izleyiciler avaturları aracılığıyla, uçan, yüzen, kostüm ve şekil değiştiren, şarkı seçimlerini yönlendiren, şarkıcı avaturlarıyla doğrudan etkileşime geçerek şarkılara eşlik ederek dans eden yeni konumuyla sanal ortamlarda doğrudan varlık göstermeye başlamaktadır. Bu bağlamda, bu çalışmada metaverse ortamlarının sağladığı özgürlük ortamı ve hareket rahatlığı üzerinde durulacak; son yıllarda gerçekleşen metaverse konserleri ve bu konserlerde gerçekleşen sanatçı izleyici etkileşimine örnekler verilecektir.

INTRODUCTION

Music is communicational in nature. Throughout human history, sound, as an artistic performance, has had great importance and vital effects on people as a communicative force, regardless of what purpose, in which culture or in which place it is performed. The communicative value of music, especially in terms of its representation potential, has benefited greatly from the development of mass media. From radio as an imaginary field of music; and then to television and cinema as ideal places to visualize musical representation; most recently, it continues to progress on a path towards new digital media environments where this communicative potential is expanded. These new digital media environments enable a union between different approaches and the expression possibilities of music, transforming all forms of audio representation and marking the beginning of a new era.

Prior to the development of the media, spaces devoted to musical performances had to be places that were easily accessible and known by audience. These physical imperatives began to gradually disappear with the advent of radio. Music performed in public and traditional places (theatres, assembly halls, opera houses, etc.) then spread to the modern world from a single audible source: the radio receiver. The beginning of listening to music from radio stations with the help of radio receivers allowed the spread and creation of new music genres. However, the radio provided a one-sided communication and the listener had to be content with just listening. According to Bruckman (1997:73), radio did not provide a democratic environment, but music should have two-way communication and the listener should not be content with just listening. The fact that radio has a one-way communication due to its nature has led to new searches in the representation of music.

In addition to the auditory power of music, its structure that can be strengthened by visual performances has made the use of screens an effective area for musical representation. The musical representations that splashed onto the television screen enabled auditory shows and visual shows to be intertwined and made accessible from all over the world thanks to the screens. Television has become the perfect broadcast companion for the musical field as an extension of what is already happening in radio: a multi-media stage that can reach millions of seats that would never fit in a theatre, movie theater or stadium. Thus television became a fundamental representative of music in all its forms, technological changes and representations.

Despite all this, television found itself in the same position as the radio. Its one-sided nature made real interaction impossible. In Negroponte's words (cited by Gertrudix §

Getrudix, 2012:112), television was no longer sufficient, especially in these areas where interaction is very important. New searches continued to save the audience from the passive position. Music, which has become a growing force throughout the 20th and 21st centuries, has started to consolidate the liberation in the field of activity with digital media. Music, which found different areas and various places in the digital environment, had the opportunity to rapidly diversify, develop and progress with visual shows. Digital media, like an ecosystem, has come to be home to the integrated nature of each media genre that enables multimedia presentation and music streaming worldwide. With the spread of shows in which the audience takes an active part in various ways, passive positions began to give way to active positions. Thus, digital media began to expand the potential of musical representation and become a spider web that connects users regardless of the media used. Relatedly, in this study, it will be suggested that the communicative power of music has increased with the development of mass media and its transformation into a two-way communication form thanks to the freedom provided by virtual environments. The recent metaverse concerts will be evaluated and the future of metaverse concerts will be mentioned.

VIRTUAL ENVIRONMENTS: AN EFFECTIVE AREA FOR MUSIC REPRESENTATION

People, who have been a very important part of the story to date, are often lacking due to the one-way nature of technological innovations such as radio and television. In the virtual worlds, which are the latest technology, there were activities that audiences were not actually there and watched only virtually. This absence created major barriers that severely limited interaction and creativity. However, in general, interactive media offer varying degrees of digital interaction and experience. It engages users both with their environment and with other users; they surround the user with different experiences. At the same time, interactive media is based on strategies that combine transnational, symbolic and sensory factors. Due to its timeless and placeless nature, it is minimally affected by physical and biological limitations, that is, digital environments leave behind the limitations imposed by the physical world. The passive viewer becomes an active user/experiencer. Users' experiences in virtual immersive worlds help them transform into performing actors, and the lived experience becomes much more permanent. In such environments, imagination replaces physical reality and the use of imagination increases. They help the relationship between reality and fantasy by creating a new environment in which problems can be resolved; they can become an environment that

also develops their thinking and creation skills, which are very important for the acquisition of musical skills (Gertrudix § Getrudix, 2012:181).

Virtual world have an environment simulated by a computer, where users represented by avatars live (Yengin and Bayrak, 2017:32). Avatars (digital representations) are considered representations of the user on the computer, are usually three-dimensional and used as an icon in any public Internet space. Some virtual environments have their own ecosystems; they have existing or subsequently created rules. These environments can be a model of a real environment or a completely imaginary world. A common area created for all users and a graphical interface for each user are among the common features for these environments. Everything happens in real time, so there is a sense of intimacy between users. It is possible to interact with users in different places and time zones simultaneously. User-generated personalized content can be continually edited, enhanced, recreated or modified. These arrangements also proceed simultaneously with a high degree of interaction. Digital representations of all users are permanent. Even if the user is not connected to the virtual environment, the included world continues to exist. In addition to all these, the relations and sociability established within the created community continue to develop and grow in line with the area of interest organized around it.

The media used can be different types of media and users may be using these media in different situations from different environments.. The important thing is that the environment used has a functional expression. The media used should establish a connection, create viable communication, protect the sound and the quality of the sound recording and transfer it to the audience (Gertrudix § Getrudix, 2012:156). If the media environment adapts to each change and the whole, it creates a versatile diversity and increases the potential power of each element that adapts to the whole.

Virtual concerts can reach a much wider audience than physical concerts. A single venue and usually a single atmosphere are used in physical concert the place where the concert will be held should be suitable for transportation and other technical infrastructures. This severely limits the possibilities of venues for concerts. At the same time, the realization of physical concerts depends on various factors, with limitations such as distance, time zones, travel difficulties, physical and biological disabilities of individuals, and financial difficulties. In addition to all these, the times when social bans are applied also constitute an important obstacle to the performance of concerts. Virtual concerts held in such limited times can reach audiences from all over the world at the same time.

Virtual concerts are live performances that can be watched online. Playing a previously recorded video is not considered a virtual performance. They are published with special systems on various platforms. These concerts may be completely free or require special conditions, such as being an actor of a play. There are also metaverse concerts that can be watched by purchasing tickets. Viewers who purchase tickets are given access to watch the virtual concerts live. Audiences can enjoy concerts in their living room thanks to live streaming services. Virtual performances also provide comfort for artists. Repeated long shows or near-impossible shows are easily performed. One of the most important features of performances is to establish a relationship with the audience. The performing artist watches and observes the audience. The audience is included in the performance and moves according to the tempo of the audience. Since the artist performs simultaneously, the emotions experienced also develop simultaneously with the performance.

There are several different ways to create virtual concerts. These concerts are performed with different software and game infrastructures. Virtual performance is planned by choosing the most suitable server according to the needs or target audience. A virtual concert is more flexible than a physical concert. Imagination and creation are endless; the realization of all the desired opportunities can be achieved with the relevant technological competence. A performing artist can easily change clothes during the concert or transform the stage from a space world to an underwater world. The audience can continue a concert they attended as an astronaut, as an underwater diver. Many shows that cannot be performed at physical concerts are possible for virtual concerts. Virtual concerts also have a great potential to be used as an opportunity to market brands or products, and these concerts can help reach potential audiences that would normally be difficult to reach (Chen, 2022). With the virtual data obtained, the potential to reach the target audience directly increases. A suitable environment is provided for the marketing of any product or service. At the same time, since participant information and data are stored online, post-event reports are easily created.

THE MAGIC OF VIRTUALITY AGAINST REALITY

Metaverse is a huge virtual environment parallel to the physical world, where users interact with other users or environments through avatars. Users can exist in these virtual environments simultaneously with the physical world through a representation. While existing in worlds planned as a navigable universe and designed accordingly, real representations are replaced by representations formed by the imagination of the users (Çelik, 2022:59). Thus, the representations in this world are not expected to be exactly the same as the physical world.

Because these environments themselves are planned as digital-virtual; they can be unique environments created entirely by imaginary representations, or they can be half physical, half imaginary, blended environments. In these environments, which are far from the structure of the physical world limited by physical rules, the creativity of the users is at a high level and this creativity is directly reflected in their digital representations (Çelik, 2022:61). Users have direct interactions with each other and with their environment. With these interactions, the world in which we live can evolve and evolve towards different options. With the interaction, the user actively influences the content (Lee et al., 2021:57) and the user moves from a passive to an active position. Thus, the users are positioned in the center of the virtual world with their active role (Molo, 2021). With this interaction, user participation increases and options increase; the user can easily take part in this environment with an avatar that adapts to his physical reality or is completely imaginative and can turn many activities that are considered impossible into active. This new positioning strengthens their presence in the virtual world and makes their position desirable.

Presence in the virtual world consists of online representations. In virtuality, which is a metaphor for real worlds, users have various avatars that represent their physical selves to experience an alternative life, environment and relationships. Thanks to these beings represented in various ways, these new worlds created offer freedom of movement to the users. Users are in a much more free environment than in their real life. At the same time, they have the right to remain confidential and to be away from the familiar environment offered by digital life. The physical and mental freedom that this will provide is as limitless as the limitlessness of virtual environments. Online life is about being creative and doing things you cannot do in the physical world (Ludlow & Wallace, 2007:83). Users continue to exist in both environments. In other words, users simultaneously have a physical existence, that is, a physical body; they also have a digital virtual existence, namely avatars with body technology (Moretti & Schlemmer, 2012:155). They have both physical and digital identities.

Virtual environments can change, develop and evolve into different environments over time. Due to this feature, it becomes especially preferred for entertainment and music presentations. Atmosphere changes specific to songs or events and the speed of these changes make the show much more impressive. These environments offer new living possibilities full of unmatched imagination and limitless possibilities. What is perceived by the mind can be directly experienced by the user through avatars. There are real experiences in what is called virtual, and the lived experience situation is real.

In virtual environments, users can maintain their existence both with their own selves and with their representative selves. Thus, a single user can exhibit different forms of presence in different domains (Lee et al., 2021:43). With these new possibilities, the official and hierarchical structure of the real world disappears, an unrestricted freedom of expression is offered, and it becomes easier for people to establish personal bonds with each other (Yengin & Bayrak, 2017:76). The social status, gender, education, language, religion, place, time and other similar distinctions drawn between users in real life disappear. With the forms of communication where these distinctions and boundaries disappear, virtual interactions turn into real experiences.

Nitsche (2012:184) speaks of the existence of a parallel world represented by images, myths and symbols. Subjects represented by various avatars interact with each other, embodying these parallel worlds. Together with real interactions such as meetings, entertainment, concerts in virtual environments, these parallel worlds become a part of real experiences.

Humanity, which aims to reach more, get more pleasure, achieve more and exceed its limits, is in a constant and cumulative search. This search continues with the creation of three-dimensional virtual spaces and the adventure of living their own selves in these spaces. Barlow (1996:65) defines these three-dimensional worlds as a world that is both everywhere and nowhere, not just a place where bodies live. It is a world that anyone can enter without the privileges or prejudices of race, economic proficiency, military strength, and place of birth. Identities held in the real world are not valid in this world. No innate or acquired trait will return as privilege or prejudice in this world. In other words, these areas have become places used to leave real spaces surrounded by social, biological, economic and political defects beyond physical lives. Individuals have the opportunity to exist independently of any deficiencies that can be considered as a defect or deficiency in these areas. These areas continue to provide opportunities for users, who are techno-social beings, to socialize without including problems such as body, gender, race and identity.

In metaverse environments, the time zone different from today's time zone may apply; the flow of the day can be much faster or slower.. Environment and atmosphere changes can be made quite quickly, that is, the communication flow is carried out digitally in a timeless time. In events such as concerts and entertainment, temporal and spatial limitations are removed, and users have the opportunity to express themselves in a much more free environment than in real life. In addition to this, there is an opportunity for users to establish

personal relationships with people they may never meet. They can interact directly with their favorite artists, singers or groups, and directly share a simultaneous environment with them. At the same time, they can establish social relations with users from all over the world who have common tastes, without being stuck with space and time limitations. Experiences such as entertainment and listening to music are directly experienced by users. The purpose of these concerts is to transcend current reality. Metaverse concerts are more a product on their own than a compensation for real concerts.

METAVVERSE CONCERTS

Music experience is rapidly increasing in immersive virtual worlds. One of the first metaverse environments, Second Life is a platform that hosts multiple virtual worlds (more than 5,500) where the main content is music, especially live concerts by amateur and professional musicians who perform their songs on their own computers and even earn money (Gertrudix & Gertrudix, 2012). The live performance performed by the artist Suzanne Vega in August 2006 is accepted as the first simultaneous concert given in these virtual worlds. An audience of 80-90 people watched Suzanne Vega, who sang Tom's Dinner and The Queen and The Soldier and played the guitar, and the audience in front of their computers participated in a simultaneous virtual concert through their avatars. This performance is characterized as the beginning of the simultaneous virtual concerts to be held in the future.



Picture 1: Concert by Suzanne Vega singing Tom's Dinner and The Queen and The Soldier in Second Life.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=YCLSkTEBj2k>

Simultaneous virtual concerts, which increased rapidly after the Suzanne Vega concert, started to turn into multimedia-related live festivals and reach thousands of users. Mirror worlds, which are exact replicas of real cities such as Berlin, Singapore, London, Miami, and New York, were created in 2008 to create these giant organizations (Chen, 2022).

The metaverse environment, whose prevalence and awareness increased especially with the worldwide pandemic in 2019, became a new exit door for the music world where bans and strict measures were in place. The fact that the artists were not subject to any

restrictions while performing their concerts undoubtedly provided them with wide movement opportunities. The fact that they can suddenly change clothes or recreate their avatars according to the songs while performing their concerts, give concerts easily in environments where it is impossible to give a concert, and interact with millions of viewers at the same time has had positive effects. These positive effects, which also developed the loyalty between the artist and the fan base, allowed the metaverse concerts to become more and more widespread.

In February 2019, a virtual concert with electronic dance music producer Marshmello in the game Fortnite made by Epic Game attracted a lot of attention. Actors and viewers attended the virtual concert with various avatars. 10.7 million people watched the concert simultaneously. The singer performed each performance in a different environment and performed impressive visual shows as well as his music.

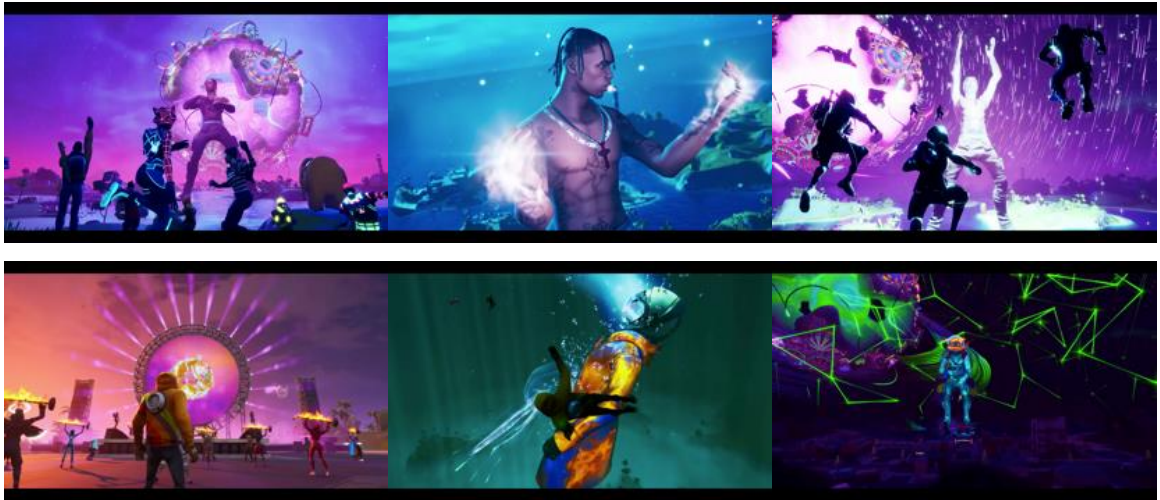


Picture 2: Marshmello Epic Game Fortnite Concert, February 2, 2019.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=NBsCzN-jfvA>

In April 2020, in the game called Fortnite made by Epic Game, a concert called Astro Nomical was performed by singer Travis Scott with his avatar the size of a skyscraper. At the beginning of the concert, an asteroid crashed from the sky to the ground and the giant Scott avatar appeared in an explosion singing his popular song Sicko Mode. This event, which consisted of 5 concerts in total, was followed by more than twelve million live participants in a single day, and a total of more than 45 million. Throughout the concert, Scott's avatar and the audience's avatars were able to interact directly. During part of the concert, two stars descended from the sky towards Scott and brought the ability to fly to both Scott's avatar and the surrounding avatars, and the avatars began to fly. During the concert, there were various

visual shows as well as underwater and space sections. Scott chose to announce his new album with a metaverse concert by singing songs from his new album.



Picture 3: Travis Scott Epic Game Fortnite Concert, April 24-26, 2020.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU>

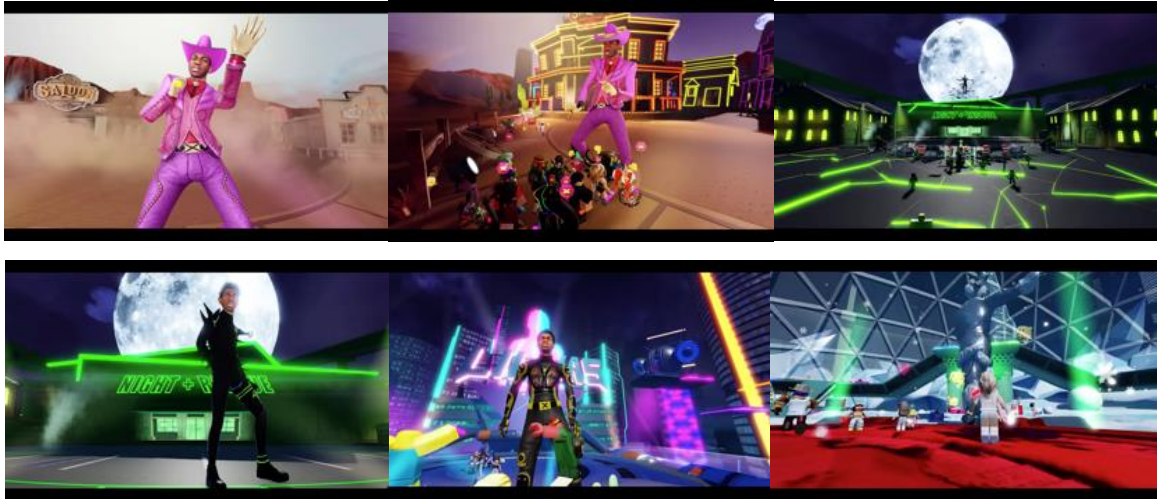
Moreover, TikTok was one of the first apps to step into the metaverse during the pandemic period. At the concert held by The Weeknd on August 7, 2020, the artist's avatar took the stage with the song *Blinded By The Lights* and performed a dance. In the concert, where glowing neon signs covered the entire concert venue, specially dressed dancers performed a virtual performance exclusive to TikTok with glowing sunglasses.



Picture 4: The Weeknd Tiktok Metaverse Concert, August 7, 2020.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=uViueiV8fME>

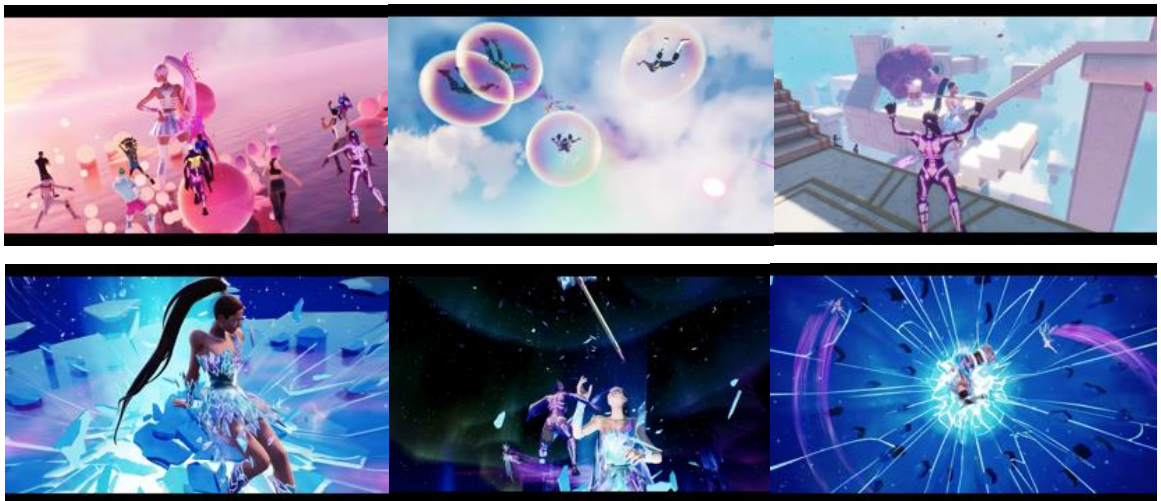
As a result of the partnership between Roblox, another game platform, and Sony, singer Lil Nas X gave a concert on Roblox in the last months of 2020. More than 36 million viewers watched the concert, and the actors danced in their Lego-style avatars. Throughout the concert, Lil Nas X sang, danced and interacted with the audience in a variety of costumes and settings.



Picture 5: Lil Nas X, Roblox Metaverse Concert, November 14-15, 2020.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=f12ukZuUwWI>

In the Ariana Grande concert, which was performed similarly to the concert performed by Travis Scott, the giant avatar of the artist took the stage. Epic Game performed the Ariana concert as the first concerts in the Rift Tour concert series on a larger Fortnite journey and used this performance as an opportunity to build a bigger world. The avatars of all players and viewers with animations integrated into the game participated in the concert, which included the message of "The Moment of Togetherness". In the statement made by Epic Game (2021) after the concert, it was stated that the players aimed to support each other in difficult times.

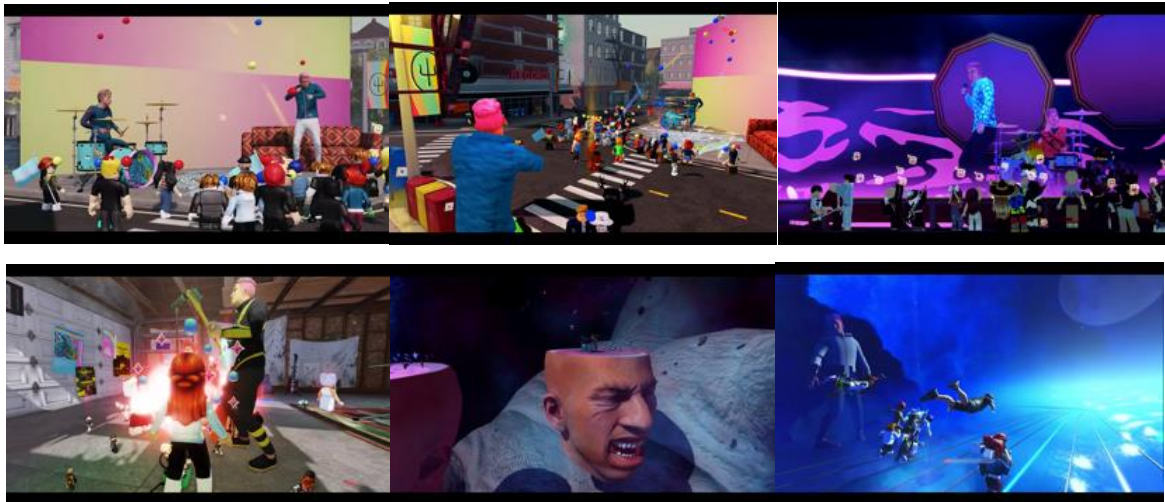


Picture 6: Ariana Grande Epic Game Fortnite Metaverse Concert, August 6, 2021.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=gGYEIBtjtU>

Furthermore, in September 2021, Twenty One Pilots held a concert in Roblox. In the show specially prepared for the game, the fans of the group were also made a part of the event and the songs to be played were decided simultaneously. Missions to be performed within the

Metaverse, items specifically designed for use in the show, and more in-game add-ons were made for the concert, and the concert was described as a high-quality experience (Rees, 2021). The group's creative director, Mark Eshleman (2021), stated that the group aims to reach more people and thanks to the concert that took place in the metaverse, they interacted with fans they had not interacted with before. It was emphasized that in the event that took place, everything that people would expect from a show was available and the concept of concert was carried much further with these virtual concerts. Thus, it was aimed to turn the concerts into creative environments where the audience is included and they are transformed into participants rather than audiences. Together with other viewers, fans decided on the order of the songs, became part of the show, and were able to engage in live chat with the band members.



Picture 7: Twenty One Pilots, Roblox Metaverse Concert, September 17, 2021.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=0fAhhoXK12o>

Festivals could not be held during the pandemic period due to various global health restrictions. For this reason, the first metaverse festival was held in October 2021 and lasted for 4 days with the participation of more than 80 artists in Decentraland as an alternative to physical festivals. During the festival, which was held between October 21 and 24, 2021, restaurants, bars, food stalls, wearable accessories for avatars, psychedelic experience venues and portable toilets that dance and jump according to the music played were installed. Various singers and groups took the stage simultaneously on 7 different stages during the festival. The scenes, which constantly change the concept, turned into a forest concept, Aztec temple, space theme, luminous dance floor, volcanic planet and many more different themes according to the singers or the music. In this festival area where shopping with virtual money was made, it was possible to interact, dance and exchange with other avatars simultaneously.

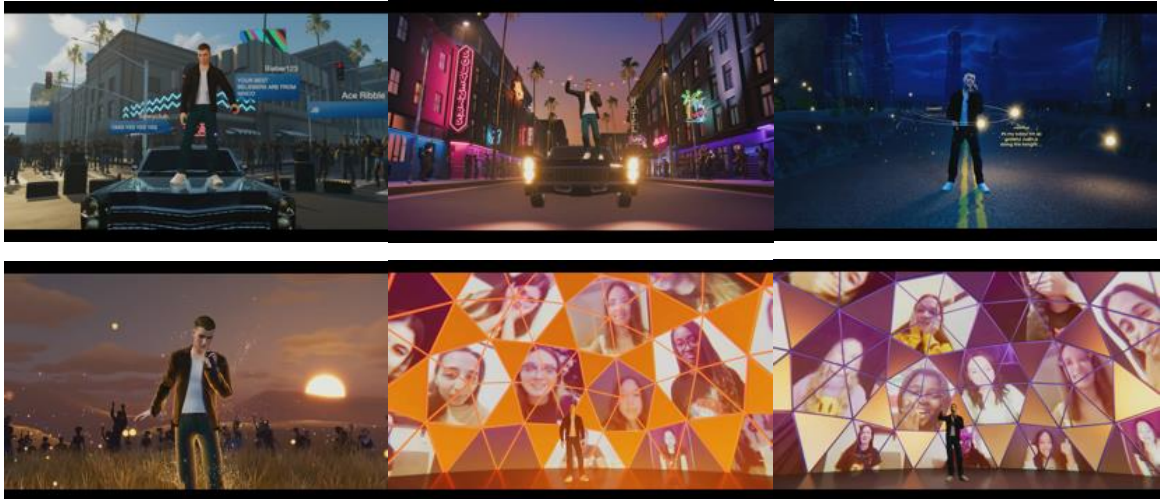
In this festival, where special events and competitions were held, people were also able to dress their avatars in harmony with the festival decorations. In order to avoid Internet connection and infrastructure problems, all festival events and shows of some artists were prepared in advance. In addition, some artists performed simultaneously with the simultaneous movement feature. The first metaverse festival ended after successfully completing 4 days and the festival was repeated in 2022.



Picture 8: Decentraland, the first metaverse festival, October 21-24, 2021.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=NzR5gPPfK-E>

Moreover, the famous singer Justin Bieber had a concert in November 2021 in the virtual universe created by Wave, a virtual entertainment platform of which he is also an investor. Bieber, who started his concert on the streets prepared in parallel with reality, sang each of his songs in a different environment. Throughout the concert, the singer's fans used virtual expressions that the singer could see and interacted directly with the singer. Wave senior official Jarred Kennedy (2021) said that it is now possible for fans to interact with their favorite artists in real time, wherever they are in the world. He emphasized that bringing people together and interacting with participants from all over the world is also very satisfying for artists.



Picture 9: Justin Bieber Wave Metaverse Concert, December 18, 2021.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=UAhGvhvcoyY&t=1711s>

As Another Example, Korean Pop singer Alexa threw a party that took place in space in November 2021. Thousands of people from all over the world attended this “Global Fan Party” held with the game company Improbable. Viewers danced and interacted simultaneously with Alexa's avatar through their digital avatars. Alexa (2021) stated that she enjoys making unique and intimate connections with fans from around the world. The avatars, who danced throughout the concert and shook the lights specially produced for the concert, were able to interact with each other as well as the singer.



Picture 10: AleXa, Improbable: Global Fan Party, December 20-21, 2021.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=E3NKDWuw5qc>

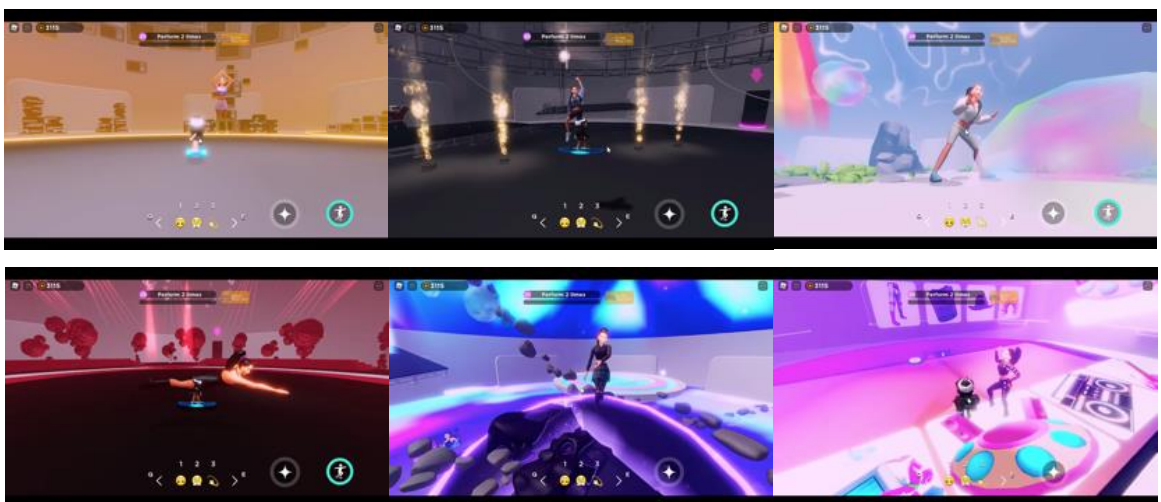
Korean Pop group BTS gave an impromptu concert called Butter § Permission to Dance with their avatars in the form of Minecraft game characters in Youtube's ESCAPE2021 concert series. Singing and dancing Minecraft avatars also interacted with other player avatars

in the virtual concert. The band members, who took the stage with their pixel avatars under the sky full of heart-shaped hot air balloons, held the first Minecraft virtual concert and more than 750 thousand spectators followed the concert.



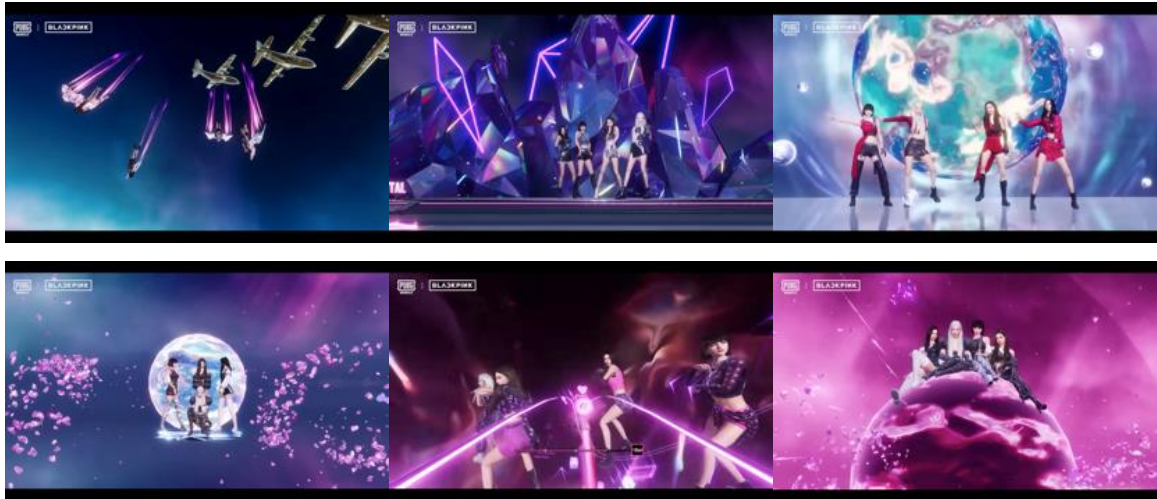
Picture 11: BTS Minecraft: Butter & Permission to Dance Metaverse Concert, December 16, 2021.
Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=tv-0KMXKFp4>

Furthermore, The Roblox gaming platform invited the winning players to the Charli XCX concert as a result of a five-week gaming tournament consisting of mini-games and different digital challenges. The actors, who participated in the Superstar Galaxy, where the Charli XCX concert took place with their avatars, had the chance to interact with the singer directly on the stage, dance and sing along to the singer's popular songs. In the event, which was held in partnership with Samsung, players toured a virtual planet, participated in various activities and were able to interact with other gamer avatars.



Picture 12: Charli XCX, Roblox Metaverse Concert: Super Star Galaxy, June 17, 2022.
Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=Qn2xatf0bRQ>

PubG Mobile game held its first virtual concert with K-POP Group Blackpink. In the concert held in July 2022, the ever-evolving virtual world of the PubG game was emphasized. The event was watched more than 15 million times worldwide. The singers' avatars performed throughout the concert on the tropical island, rainforest, desert, glacier and sea of flowers. Helmets, airplanes, bullets and aircraft in the PubG game were also used in the concert.



Picture 13: Blackpink PubG: The Virtual Metaverse Concert, July 23, 2022.

Sources: <https://www.youtube.com/watch?v=9WEf-KDts8w>

Finally, in 2022, MTV added the best metaverse performance as a new category in its video music awards to support virtual concerts held on video game platforms in recent years as a result of in-person concerts being postponed or completely canceled due to the Covid-19 pandemic. In the awards held since 1984, for the first time, 6 different metaverse performances were evaluated in the metaverse category due to the increase in the number of artists interacting with their fans through the game. In this category, where BTS, Blackpink, Ariana Grande, Twenty One Pilots, Charli XCX and Justin Bieber competed, Blackpink won the Best Metaverse Performance award with more than 320 million virtual votes.

CONCLUSION

Music was spread widely through the use of radios; expanded by interacting with different genres of music. Later, it was possible to visualize the audible with televisions; music began to advance with his imagination. Finally, musical performances have become increasingly dynamic, thanks to the wide availability of digital media. Thus, immersive digital worlds have become a unique opportunity for musical performances. Impossible or semi-possible to perform music such as a sunken submarine surrounded by the unique creatures of

the oceans, exotic temples in different parts of the world, high mountain peaks, unexplored planets of space, streets of a real or imaginary city, desolate arid deserts, historical ruins, futuristic cities places began to transform into concert venues offering unique experiences. Thus, immersive digital environments have become an integral part of musical experiences. These mediums began to take their place in the music world by relying on the most extreme limits of imagination and making the impossible possible. At the same time, these environments are mostly designed to serve users' wishes, turned users into actors who create, modify or interact with content directly. These virtual worlds, where real people live, have begun to offer opportunities to construct real life itself (Molo, 2021).

Immersive digital environments are the perfect showcase for musical performances. Concerts held simultaneously with technological developments and direct interactions with artists allow experiences to be even more inclusive. Technological developments are making it more and more possible to share memories, experiences and emotions with other avatars in virtual worlds by fostering new and constantly changing strategic developments. Experiences are becoming more and more inclusive with the development of devices that affect all the senses (including touch and almost smell). Sharing memories, experiences and emotions with other avatars in these virtual worlds is almost as possible as in real life. The body's own movements, the use of voice to send messages, and even eye movements began to be transferred to the avatar in the metaverse as action, sound and movement. Thus, the gestures and movements of real life have become the best and natural extensions used when interacting in the virtual world. With these inclusive interactions, the user experience has reached a much more seductive and highly accessible point.

The user, who easily experiences in a virtual world, can interact in environments that are perhaps impossible to find in his real life, can get rid of his real identity and responsibilities, establish completely different relationships and live a different life. They can easily participate in a concert that they cannot attend due to physical limitations, and they can act freely in that concert, away from prejudices and reservations, because users are much more free and more centralized in virtual spaces (Çelik, 2022:52). It is easier and possible to face the challenges or concerns of the physical world in virtual spaces.

It is a fact that users are potential producers and consumers. Therefore, the user can be both a producer (dancing, singing or playing a musical instrument) and a spectator in the musical environment. Fans began to be able to enjoy the environment freely and as they wished, in exactly the same environment as the artists they admire, without gravity or other

physical rules. This experience is the new reality. Thus, metaverse concerts have already started to take place as a new era in their own right, rather than a compensation for real concerts.

It is a fact that online platforms will not replace concerts held in the open air. Having fun together with your loved ones has a special place, but access to these entertainments is not easy and not everyone can go to concerts. Concerts cannot exceed certain limits due to distance, spatial differences, physical and biological barriers. However, the frequencies of the concerts are increased and diversified through these concerts performed over the metaverse. Thus, these concerts become accessible to anyone with an Internet connection.

With these concerts, audience numbers that are impossible to reach in the physical environment began to be reached. 27.7 million people watched the Ariana Grande concert. The daily audience of Travis Scott's concert exceeded 12 million. The audience of Korean music group Blackpink's concert exceeded 15.7 million. MTV has added a new awards section for metaverse concerts to its music competition.

In the post-pandemic world order, real-world concerts have started to become normal again, and whether metaverse concerts are no longer needed or not has begun to be questioned again. It would not be a very accurate assessment to evaluate virtual concerts as a substitute for real-world concerts. While our current experiences come from real concerts and festivals, the opportunity offered in metaverse environments provides a deeper and different interaction where as a participant we can do something with other fans and artists from all over the world. Even if there is no pandemic or global epidemic, there are still difficult aspects of bringing people together at the same time and in the same place. In addition to logistical barriers such as finance and accessibility, individuals' physical and biological barriers also pose many barriers. The magic of the technology behind virtual interactions is seen as allowing artists to connect with audiences in a way that transcends time and space, providing opportunities for people from around the world to come together. The magic of more interactive, more immersive and all-digital spaces continues to increase. As more people enter the metaverse and more artists take part in the metaverse, the lines between physical and virtual reality will continue to blur more and more each day.

BIBLIOGRAPHY

Alexande, C. (2022). PUBG Mobile wins an MTV Video Music Award for its in-game Blackpink concert. <https://www.digitaltrends.com/gaming/pubg-wins-vmaw-for-best-metaverse-performance-by-blackpink/> (Date of access: December 9, 2022)

- Barlow, J. P. (1996). A declaration of the independence of cyberspace. <http://www.eff.org/cyberspace-independence> (Date of access: December 20, 2022).
- Bowenbank, S. (2021). BTS into ‘Minecraft’ to perform ‘Butter’ & ‘Permission’ to dance: watch. <https://www.billboard.com/music/pop/bts-minecraft-performance-butter-permission-to-dance-video-1235012052/> (Date of access: December 8, 2022)
- Bruckman, A. (1997). *Moose Crossing: Construction, Community and Learning in a Networked Virtual World for Kids*. Massachusetts: Doctoral Thesis.
- Chen, H. (2022). Virtual concert in the metaverse: the future of the musical industry. <https://www.eventx.io/blog/virtual-concert-in-the-metaverse-the-future-of-the-musical-industry> (Date of access: December 14, 2022)
- Çelik, G. (2022). Yeni bir iletişim platformu olarak sanal alanlar ve sanal topluluklar. in *Genişletilmiş Gerçeklik ve Medya - XR Teknolojileri* (Edt: Molo, Ü.). Nobel Academic Publishing. Page: 45-66.
- Decentraland Metaverse Music Festival (2021). <https://themetaversefestival.io/> (Date of access: December 9, 2022)
- Gertrudix, F., Gertrudix, M. (2012). Music in Virtual Worlds. Study on the Representation Spaces.
- Ludlow, P., Wallace, M. (2007). The second life herald: The Virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse. The MIT Press.
- Gürbüz, M. (2022). Metaverse konserleri. <https://www.kampustenevar.com/kategori-bilim-ve-teknoloji/metaverse-konserleri---teknocase> (Date of access: December 8, 2022)
- Kim, Y. (2021). Alexa is the first K-Pop star to launch a digital party in the metaverse. <https://hypebae.com/2021/11/alex-k-pop-metaverse-fan-experience-global-event-virtual-reality-schedule-info> (Date of access: December 9, 2022)
- K-Pop grubu BTS’den dünya rekoru!* (2021). <https://www.fikrimucit.com/k-pop-grubu-btsden-dunya-rekoru/> (Date of access: December 8, 2022)
- Lee, L., Braud, T, Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A. (2021). All one needs to know about the metaverse: a complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agende in *Journal of Latex Class*. No:14, Page: 1-66.
- Molo, Ü. (2021). Sanal gerçeklik ve 360 derece film. Nobel Academic Publishing.
- Monroe, J. (2022). *Charli XCX to play metaverse concert on Roblox platform*. <https://pitchfork.com/news/charli-xcx-to-play-metaverse-concert-on-roblox-platform/#:~:text=Charli%20XCX%20will%20play%20a,games%20and%20other%20digital%20challenges>. (Date of access: December 8, 2022)
- Moretti, G., Schlemmer, E. (2012). Virtual learning communities or practice in metaverse. in *Second Life in Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*. Information Science References. Page: 149-165.
- Nitsche, M. (2012). Player’ Dimension: From virtual to Physical in Metaverse in Second Life. in *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*. Information Science References. Page: 181-191.
- Rees, L. (2022). *Blackpink to hold Pubg Mobile’s first in-game concert*. <https://www.beyondgames.biz/24549/blackpink-to-hold-pubg-mobiles-first-in-game-concert/> (Date of access: December 8, 2022)

Roblox gelecek hafta Twenty One Pilots konserine ev sahipliği yapacak, hayranlar şarkıları seçecek (2021). <https://www.teknoreset.com/roblox-gelecek-hafta-twenty-one-pilots-konserine-ev-sahipligi-yapacak-hayranlar-sarkilari-sececek/> (Date of access: December 11, 2022)

Tart, P. (2022). Blackpink X PUBG Mobile ‘TheVirtual’ wins best metaverse performance at MTV Video Music Awards. <https://bunnygaming.com/news/blackpink-x-pubg-mobile-thevirtual-wins-best-metaverse-performance-at-mtv-video-music-awards/> (Date of access: December 9, 2022)

The first Metaverse Festival in Decentraland! (2021)
<https://nonfungible.com/news/metaverse/first-metaverse-festival-decentraland> (Date of access: December 9, 2022)

Wasilczyk, J. (2021). How the metaverse will change the ways artists connect with fans around the world. <https://ims.improbable.io/insights/worlds-first-k-pop-concert-in-the-metaverse> (Date of access: December 9, 2022)

Yengin, D., Bayrak, T. (2017). Sanal gerçeklik – VR. Istanbul Aydin University Publications.

PICTURES

Picture 1: Suzanne Vega, Second Life Metaverse Concert, August 4, 2006

<https://www.youtube.com/watch?v=YCLSkTEBj2k>

Picture 2: Marshmello, Epic Game Fortnite Metaverse Concert, February 2, 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=NBsCzN-jfvA>

Picture 3: Travis Scott, Epic Game Fortnite Metaverse Concert, April 24-26, 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU>

Picture 4: The Weeknd, Tiktok Konseri, August 7, 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=uViueiV8fME>

Picture 5: Lil Nas X, Roblox Metaverse Concert, November 14-15, 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=f12ukZuUwWI>

Picture 6: Ariana Grande, Epic Game Fortnite Metaverse Concert, August 6, 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=gGYEIBtjytU>

Picture 7: Twenty One Pilots, Roblox Metaverse Concert, September 17, 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=0fAhhoXK12o>

Picture 8: Decentraland, The First Metaverse Festival, October 21-24, 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=NzR5gPPfK-E>

Picture 9: Justin Bieber, Wave Metaverse Concert, November 18, 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=UAhGvhvcoyY&t=1711s>

Picture 10: AleXa, Improbable: Metaverse Global Fan Party, November 20-21, 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=E3NKDWuw5qc>

Picture 11: BTS, Minecraft: Butter § Permission to Dance Metaverse Concert, December 16, 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=tv-0KMXXKfp4>

Picture 12: Charli XCX, Roblox: Superstar Galaxy Metaverse Concert, June 17, 2022

<https://www.youtube.com/watch?v=Qn2xatf0bRQ>

Picture 13: Blackpink, PubG Metaverse Concert, July 23, 2022

<https://www.youtube.com/watch?v=9WEf-KDts8w>

Derleme Makale (Review Article)

Nilüfer ATLI ŞENGÜL¹

Orcid No: 0000-0002-7917-1624

¹ Doktora Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, Gazetecilik ve Medya Çalışmaları

sorumlu yazar: nlftratli@gmail.com

Anahtar Sözcükler:

Dijital Kültür, Siberfeminizm, Dijital Bölünme.

Keywords:

Digital Culture, Cyberfeminism, Digital Divide.

DOI: 10.56075/egemiadergisi.1162751

Egemia, 2023, 12: 25-42

Dijital Kültür ve Siberfeminizme Dijital Bölünme Üzerinden Bir Eleştiri

A Critique of Digital Culture and Cyberfeminism Through Digital Divide

Alınış (Received): 16.08.2022

Kabul Tarihi (Accepted): 28.11.2022

ÖZ

Yeni iletişim teknolojilerinin dijital kültür alanı oluşturarak yeni bir toplumsal mücadele alanı meydana getirerek toplumsal hiyerarşinin yıkılacağı düşünülmektedir. Siberfeminist felsefe de dijital teknolojilerin dışı teknoloji olarak ele alınabileceğini ve bu teknolojinin kadınlara yeni bir alan açarak, varlıklarını sürdürebileceği fikrini odağına almaktadır. Bu çalışmada, dijital teknoloji ve dijital kültür kavramı üzerinden söz konusu teknolojilerin kapsayıcılığı tartışılarak siberfeminist felsefenin bakış açısının ne kadar gerçekçi olabileceği üzerine durulmuştur. Çalışmada, dijital bölünme kavramına değinilerek toplumun her kesiminden bireyin ve kadının internete erişiminin mümkün olamayacağı düşüncesi ile birlikte siberfeminist bakış açısının "ağ ütopyası" olmaktan öteye geçemeyeceği çerçevesinde bir bakış açısı sunulmuştur. Bu derlemenin amacı, çalışmada ele alınan temel kavramlar üzerine literatür taraması yaparak siberfeminizm felsefesini dijital bölünme üzerinden kavramsal bir çerçevede incelemektir. Literatür taraması sonucunda elde edilen bilgiler gösterir ki dijital teknolojilerin kullanımına cinsiyet değişkeni üzerinden bakıldığında kadınlar, erkeklere kıyasla geride kalmaktadır. Bu doğrultuda, yeni iletişim teknolojilerine kadınların erişimi konusunda ekonomik bölünmenin ve ekonomik bölünmenin toplumsal cinsiyet ile olan ilişkisinin etkili olduğu görülmektedir.

ABSTRACT

It is thought that new communication technologies create a new field of social struggle by creating digital culture area and social hierarchy will be destroyed. Cyberfeminist theory also focuses on the idea that digital technologies can be considered as feminine technologies and this technology can sustain their existence by opening up a new space for women. In this study, the inclusiveness of these technologies is discussed through digital technology and digital culture and it is emphasized how realistic the perspective of cyberfeminist theory can be. This study argues that individuals and women from all parts of the society cannot access the internet therefore the cyberfeminist perspective cannot go beyond being a "network utopia", through discussing the concept of digital divide. The aim of this review is to examine the philosophy of cyberfeminism in a conceptual framework through digital divide by making a literature review on the basic concepts discussed in the study. The information obtained as a result of the literature review shows that when the use of digital technologies is viewed through the gender variable, women fall behind men. Accordingly to this information, it is seen that the economic division and the relationship between economic division and gender are effective in women's access to new communication technologies.

GİRİŞ

İçerisinde yaşadığımız çağ, dijital teknolojinin yaratmış olduğu değişimlerin bir sonucudur. Yaşanan değişimleri hayatın her alanında görmek mümkündür. Bugün medya ürünlerinin çoğu dijital olarak üretilir. Hatta üretilen her türlü bilgi de dijital formda karşımıza çıkar. Gündelik yaşamla beraber iş ve eğitim alanları da dijitalleşmeden payını almaktadır. Dijital teknolojinin hayatımızı dönüştürmesiyle beraber kültür kavramı da bundan etkilenmiş ve kültür de dijital yapı tarafından kuşatılmıştır. Sosyal ağlar da giderek dijitalleşen kültüre katkıda bulunmaya başlamıştır. Dijitalleşme ve sosyal ağların yanı sıra, konuya geleneksel medya üzerinden bakıldığında aslında geleneksel medyanın da modern toplumu ve kültürü biçimlendiren yönünü görmek mümkündür. “*Medya Kültürleri*” kitabında medyadan bahsederken “*Medya, işe giderken mırıldandığımız reklam müziklerinden hükümetin en son toplumsal politikaları hakkındaki fikirlerimize kadar ortak anlayış, bilgi ve dil dizilerimizi şekillendirmektedir.*” ifadesi ile bir tanımlama yapmıştır (Stevenson, 2015:310). Buna ek olarak, Stevenson çağdaş kültürün bir kitle kültürü ve insan çeşitliliğini bastıran kültürden daha çok, çeşitlilik gösteren bir popüler kültür oluşturacağını ifade etmiştir.

Yeni medya teknolojilerini düşündüğümüzde kültür anlayışı farklı boyut bir kazanmış ve sosyal ağlar aracılığıyla kullanıcılar birer üretici hâline gelerek kültürün bizzat üreticisi olmuştur. Ayrıca yeni medya teknolojileri, çevrim dışı iletişim ortamlarından etkilendiği gibi bu iletişim ortamlarını da etkilemekte ve böylece karşılıklı bir ilişki oluşmaktadır. Hatta öyle ki dijital kültür ağda olanların katkıları ile oluşurken, yeni medya aracılığıyla çevrim dışı ortama da taşınmaktadır. Dolayısıyla tüm toplum dijital kültürden etkilenmektedir.

Yeni medya teknolojilerinin ve sosyal ağların geleneksel medyaya kıyasla denetimsiz ve merkezizsiz yapısı toplumun her kesiminden bireyin sesini duyurmasına ve temsil edilmesine olanak tanımaktadır. Söz konusu ortamların yapısı dolayısıyla dijital teknoloji, dışıl bir teknoloji olarak düşünülmekte ve son yıllarda gelişen feminist bir kuram olan “*siberfeminizm*” kavramı ile birlikte anılmaktadır. Kadınların bu teknoloji aracılığıyla seslerini duyurabileceğine ve varlıklarını sürdürebileceğine inanan siberfeminizm, tahakküm ilişkilerinin sona erdirilebileceği bir yeni medya teknolojisi irdelemesinde bulunmuştur.

Bu çalışmada dijital kültür ve siberfeminizm ile beraber dijital teknolojinin kapsayıcılığı ve toplumların farklı kesimlerinden bireylerin bir aradalığı üzerine kavramsal bir çerçeve oluşturulacak ve ardından “*dijital bölünme*” kavramı ile dijital teknoloji ve siberfeminizme yönelik bir eleştiri sunulacaktır.

DİJİTAL TEKNOLOJİ VE DİJİTAL KÜLTÜR

Dijital teknolojinin hayatımızı kuşatmış olması, daha geniş bir fenomenin bir parçasıdır. Küreselleşme, serbest pazarın piyasada hâkim olması, iletişim ve bilgi teknolojilerinin aynı anda her yerde bulunabilmeyi sağlaması dijital teknolojinin gelişmesiyle mümkün olmuştur. Dijital teknolojinin yakınsama ve birleşme özelliği, medya ve iletişimdeki tüm gelişmelere hükmetmesine ortam hazırlamıştır (Gere, 2019:16). Olağanüstü bir hızda gelişen teknoloji, bireyler ile birlikte toplumları da değişime uğratmaktadır. Bireyler ve toplumlar değişirken değerler, inançlar ve tutumlar da bu değişimden etkilenmektedir. Dijital kültür, 20. yüzyılın ortalarından itibaren ve modern kapitalist yaşamın yaratmış olduğu ihtiyaçlar doğrultusunda kendini yenileyen bir olgu olarak tanımlanmaktadır (Gere, 2008; akt. Akdağ, 2021:188). Yeni medya, elektronik enformasyonun bütün açılımlarını kapsarken dijital kültür, ağ toplumu ve kullanıcı/profil gibi sözcükler de kültürel dönüşümü ortaya koymaktadır. Yeni medya dolaylı iletişim ortamları çevrim dışı gelişen kültürel, siyasi ve ekonomik süreçlerden etkilendiği gibi bu yapılar üzerinde de dönüşüm yaratmaktadır (Güzel, 2016:85-86). Manuel Castells ise yeni medya teknolojilerinin toplumsal yapıları dönüştürmektense güçlendirdiğini iddia eder. Kimi düşünür ve araştırmacıya göre internet erişimi ve yeni medya, toplumsal hiyerarşileri yıkacaktır. Fakat Castells'e göre hiyerarşilerin yıkılmasındansa toplumsal elitlerin kozmopolit yönelimlerini güçlendirmesi daha muhtemeldir (Stevenson, 2015:314). Castells, bu yeni teknolojilerin yaratmış olduğu kapitalizm konusunda da olumsuz bir bakış açısı ortaya koyar. Eşitsizlik ve kutuplaşma, Castells'in bakış açısına göre enformasyonel kapitalizmin dinamiklerine yazılıdır ve buna karşı koymak için bilinçli politikaların uygulanması şarttır (Castells, 2008:496).

Sosyal medya ağları kullanıcıların iş birliği ile içerik yüklemesine, kullanıcıların kendi profillerini oluşturmalarına, çeşitli topluluk ve ağlara katılmasına imkân tanımaktadır. Kullanıcıların kendi içeriklerini oluşturmaları ve bu içerikleri düzenlemesi Web 2.0'ı atalarından daha devingen ve demokratik bir araç yapmaktadır. Web 2.0'ın bu olumlu yanlarına rağmen herkes için Web 2.0 hayranı demek doğru olmayacaktır. Çünkü kimi eleştirmene göre yeni medyanın kullanıcı tabanlı yapısı yanlış bilgi ve amatörlük kültürünün yeşermesine zemin oluşturmaktadır (Laughey, 2010:164). Kullanıcı tabanlı yeni medyanın dijital kültüre katkısı olduğunu söylemek mümkündür fakat internetin oluşmaya başladığı ilk günden bu yana bu ortamda üretilen her şey esasında dijital kültür ögesi olarak değerlendirilebilir. Dijital kültür, hem bu zaman ve uzamda yaşayan kişilerin tanık olduğu hem de aynı zamanda ağa dahil olarak ağda ayak izi bırakıldığı ve bütün veriler kayıt altına alındığı için kültürün bugünkü şeklini

ortaya koymaktadır (Özbaş Anbarlı, 2019:78). Dijital terimi, tarihte bir grubun ya da grupların yaşam tarzına atfen söylenebilir. Dijitallik bir kültür işareti olarak ifade edilebilir çünkü çağdaş yaşamın sınırlarını çizerek diğerlerinden ayırır ve yapay dokuları ile anlamlama ve iletişim sistemlerimizi kapsar (Gere, 2019:18). Kültürün bilgisayarlaştırılması, bugün sadece bilgisayar oyunları ve sanal dünyalar gibi yeni kültürel formları nitelemekten ibaret değildir. Kültürün bilgisayarlaştırılması var olan görsel kültürler üzerinde de bir etkiye sahiptir ve söz konusu bu kültür ürünlerinin yeniden tanımlanmasına ortam hazırlamıştır (Manovich, 2001; akt. Özbaş Anbarlı, 2019: 81).

Yeni medya teknolojileri, yeni kültürel formların oluşmasına ortam hazırlarken toplumsal hareketlerin mücadelelerini duyurmalarına ve farklı toplumlarla bağlantı kurmalarına da imkân tanır. Fakat yeni medya teknolojilerinin var olan hiyerarşileri güçlendireceği anlayışına sahip olanlar için söz konusu bu durum toz pembe olmaktan uzaktır. Castells'in enformasyon çağında kamusal alanın kültürel koşullarına yönelik ilgisi, teknolojik değişimin etkilerinin izini sürmekten daha fazlasını ifade etmektedir. Castells'e göre yeni medya kültürlerinin egemenlik ve özgürleşim kavramları doğrultusunda açık ve tutarlı bir şekilde görebilmemiz mümkün değildir. Çünkü Castells'in modern enformasyon kültürlerine yönelik karmaşık okuması, medya kültürleri ve teknolojilerinin evrimini siyasal eylemlilik yoluyla dönüştürülebilir yapısal bir alanda gören daha ayrıntılı bir duruşa işaret etmektedir (Stevenson, 2015: 314-315).

Dijital teknoloji üzerine geliştirilen düşünceler bu örneklerle sınırlı değildir. Dijital teknolojinin iş yaşamı ve boş zaman arasındaki sınırları bulanıklaştırdığı ve bir kesişim oluşturduğu düşünülmektedir. Kullanıcıların üretici olduğu bu ortamda, dijital emek kavramı da tartışılmaktadır. Dijital teknolojilerin şekillendirdiği çeşitli iş pratikleri, maddi olmayan emeğin merkeziliği, güvencesiz ve sömürülen çalışma koşulları günümüz kapitalizminin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital medyada tüketici emeği, kültürel ürünlerin platformlara yüklendiği anda el konulması ile üreticinin o ürüne yabancılaşmasını ve verilerin dijital medya şirketleri için değer üretmenin temel noktası olduğunu anlatmaktadır (Jarrett, 2021:139-140). Bu doğrultuda dijital emek kavramı ile beraber toplumsal fabrika kavramı da dikkat çekmektedir. Post-Fordist dönemde kapitalist gelişme, kapitalist mantığı tüm toplumda yaygınlaştırmıştır. Bütün toplumsal faaliyetler kâr güdüsünün bir parçası hâline gelmiştir. Mario Tronti bu durumu "toplumsal fabrika" olarak tanımlamıştır (Akçoraoğlu, 2019: 535). Varoluşun tamamının sermayenin boyunduruğu altında olağandışı şekilde sindirilmesi de toplumsal fabrikayı oluşturan yaşamın, gerçek anlamda egemenlik altına alınmasını ifade

etmektedir. Toplumsal fabrika, post-Fordist döneme işaret ederken dijital kapitalizmin endüstrilerini de nitelemektedir. Toplumsal fabrika kavramı ile beraber genellikle koşulların da yeni olduğuna dair varsayım bulunmaktadır. Fakat beyaz ve erkek olmayan sıradan biri için, sermayenin egemenliği altında geçen bir yaşam içerisinde neyin yeni olduğunu görmek kolay değildir. Sermayenin dışında görülen özel ev içi alan ve cinsel faaliyetler, esasında kadınlar, beyaz olmayanlar ve LGBTQ+ için mecbur bırakılan ve karşılığı ödenmeyen iş alanları ve tahakküm durumları olarak karşımıza çıkmaktadır (Jarrett, 2021:141). Dijital kapitalizm de kapitalizmden farklı değildir. Dijital kapitalizmde de kullanıcılar ve kullanıcıların ücretsiz emeği bu büyük ekonominin bir parçasıdır.

İçerisinde bulunduğumuz çağ ve toplum, teknoloji ile çepeçevre sarılmıştır ve açıktır ki bu teknolojik toplumdaki geriye dönüş yoktur. Bu toplum, kimi zaman toplumsal ilişkileri dönüştüren kimi zaman ise güçlendiren bir forma sahiptir. Çalışmanın bir sonraki bölümünde yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle beraber kültürel anlayışları yapıbozuma uğratma çabasında olan “siberfeminizm” üzerinde durulacak ve söz konusu teknolojilerin kadınlar ve “ötekiler” için bir fırsat olup olmadığı sorusu tartışılacaktır.

SİBERFEMİNİZM: KÜLTÜREL ANLAYIŞI YENİ MEDYA İLE YAPIBOZUMA UĞRATMAK

“Siber” kelimesi 1980’lerle beraber hayatımıza girmiş ve siberkültürden etkilenerek yaşadığımız anlayış ortaya çıkmıştır. Gelişen teknoloji sayesinde bugün siber alışveriş yapılabilir ve bankacılık işlemlerimizi siber bankacılık yoluyla çözebiliriz. Hatta bu yeni dünyada siberseks yapmak dahi mümkündür. Bu siberkültür içerisinde insan ve makine ayrımı giderek bulanıklaşarak “siborg” kavramı ortaya çıkmış ve siborglar siberhaklara sahip olarak siberdemokrasiye katılabilir hâle gelmiştir. Bu da beraberinde tamamen siber dünya getirmiştir. Bu kültür içerisinde kadınlar “siber Barbie” ve “siber *femme-fatale*” olarak tasvir edilmekle birlikte siberseks nesnelere olarak da değerlendirilebilir. Ayrıca kadınlar da kendilerine “sibergrrls” ya da “siberfeministler” adını verebilir (Hawtorne ve Klein, 1999).

Siberfeminizm, 1980’lerin sonu ve 1990’ların başında bilgi teknolojileri ile ilgilenen feminist teori ve pratiğinin kökeni olarak tanımlanır. Ayrıca siberfeminizm, orta sınıf ergen erkek fantezileri için tasarlanan siberpunk dünyasına karşı kısmen bir yanıttır (Kember, 2002:627). Teknolojiye yönelik onlarca yıl süren kararsızlık karşısında feministler için yeni fırsatlar, alanlar ve düşünceler de bu karmaşıklık içerisinde kendine yer bulmuştur. Çünkü internet, kadınlara sohbet edecekleri, çalışacakları ve oyun oynayacakları bir ortam vaat etmiştir. Bu sanal dünya içerisinde sabit kimlikler de söz konusu kültürden etkilenmiş ve sabit

kimlikler akışkanlık kazanmıştır. Yeni medya teknolojileri, kadınların kendi alanlarını bulabilecekleri bir ortam sağlamıştır. Siberfeminizm, teknolojinin getirdiği bu olanakları, yeni eğilimleri ve olasılıkları araştırmaktan ve gözlemlemekten çok daha fazlasını ifade etmektedir. Sanal dünyalar sadece yeni alanlar açtıkları için değil hem dünya görüşünü hem de ataerkil kontrolü baltaladığı için önemlidir. Ağ kültürüne bakıldığında bu kültüre hâlâ hem erkeklerin hem de erkek niyetinin hâkim olduğu düşünülmektedir. Fakat siberuzam erkek bakışını sunmaktan daha fazlasına sahiptir. Görünüşler çoğu zaman aldatıcı olmuştur fakat günümüzün teknoloji devriminin simülasyonları kadar aldatıcı değildir. Düşünülenin aksine bu ağ kültüründe kadınlar da kendine yer bulmaktadır. Bu doğrultuda gelişen siberfeminist anlayış kendini ilk olarak 1990'ların başında göstermiştir. Siberfeminizmin ilk tezahürlerinden çarpıcı olanı, işlek bir Sidney caddesinde reklam panosunda sergilenen “21. Yüzyıl için Siberfeminist Manifesto”dur (Plant, 1996: 325-326).

İnternet, yoğun tartışmalara rağmen cinsiyetçi bedenleri ortadan kaldırır ve zihnimizi biçimlendirir. İnternet, söylediklerimizin aracıdır. Blog yazarak fikirlerin paylaşılmasıyla kamusal alanda entelektüelin yok olmasına zemin hazırlanırken yeni bir feminist hareketin doğmasına da yine internet tarafından ortam hazırlanır. Ayrıca internetin dünya çapında aynı anda hem eğitim hem de aktivizm için araç olduğu da tartışmasız bir gerçektir. Kadınlar da internet aracılığıyla hem ülke hem de dünya çapında diğer kadınlara ulaşabilmektedir (Hinsey, 2013:25-26). Kendini feministlerin ikinci koluyla özdeşleştiren feministler, ifade özgürlüğüne birincil önem vererek siberkültürü cinsel aktivizm ve isyanın yeni bir sınırı olarak kabul etmiştir (Hall, 1996:149).

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilim kurgu dergilerine konu olan ortak kültür hızlı bir şekilde normallik hâline gelmiştir. Canlıların genetiğinin değiştirilebilmesi, robotların gelişmesi ve anında iletişim dünyayı kökten değiştirmiştir. Siberfeminist teori de bu değişimlere yönelik hem olumlu hem de eleştirel yanıt verme çabası içerisinde (Stevenson, 2015:337). Siberfeminizm, kendinden önceki feminist yaklaşımlardan da izler taşıyarak internet ve teknoloji kültüründe doğmuş bir feminist harekettir. Siberfeminizm için tek bir tanımlama yapılamaması ve belirli bir gruba yönelik olmaması nedeniyle siberfeminizmin evrensel bir nitelik taşıdığı düşünülmektedir (Aydemir, 2020:22-24). Fakat siberfeminizm için internet teknolojisini sadece internetten alışveriş yapmak ve “World Wide Web”de gezinmekten ibaret olduğunu düşünmeden, bu teknolojiyi başka şeyler için kullanan kadınlara atfen kullanıldığını söylemek mümkündür. Siberfeminizmi tanımlarken, bu feminist anlayışın siberuzam ile ilgili olan feminist teori olduğu da söylenebilir. Siberuzam, bilgisayarlar,

modemler, uydular ve telefon aracılığıyla sosyal etkileşim için alanları ve fırsatları niteler. Siberfeministler de kadınların kendilerini güçlendirmesi için internet teknolojilerinin kullanımını düşüncelerinin odağına almıştır. Ayrıcalıklı olmayan bireyler ve topluluklar için internetin güçlendirici yönünün olduğu düşüncesi, insanların acılarını hafifleten ve daha iyi bir yaşam tarzı -hem maddi hem de duygusal anlamda- sunan bilimsel ve teknolojik ilerleme ile şekillenmektedir. İnternetin ve teknolojinin bu gücüne inanan siberfeministler de dünyanın her yerindeki kadınları bilgisayar, çevrim içi olmayı ve interneti feminist amaçlar için kullanmaya teşvik etmektedir (Gajjala ve Mamidipudi, 1999:8-9). Referans olarak alınan Gajjala ve Mamidipudi'nin 1999 yılında yayımlanan "*Cyberfeminism, Technology, and International 'Development'*" isimli bu makalesinde, o dönemde internetin insanların iş ve sosyal faaliyetlerini dönüştüreceği konusunda radikal değişikliklerin yaşanacağı ifade edilmiştir. Yine bu çalışmada internetin ve internetle bağlantılı olan teknolojilerin sosyal gruplar arasındaki boşlukları kapatmaya yardımcı olacağı belirtilmiştir. Hatta bu teknolojiler için "büyük eşitleyiciler" şeklinde bir ifade de kullanılmıştır (Gajjala ve Mamidipudi, 1999:9).

Bu bilgiler doğrultusunda, siberfeminist felsefenin öncelikle dijital söylemler bakımından kadın ve erkek arasındaki güç farkını kabul ettiğini söylemek mümkündür. Siberfeministler, bu durumu değiştirmek için yola çıkmış ve yeni iletişim teknolojilerinin dünya çapındaki kadınları nasıl etkilediğini görünür kılmaya çalışmıştır (Mulyaningrum vd., 2007:1). Siberfeminizm, tam da bu noktada kadın ve teknolojinin ittifak kurması için yola çıkan felsefe olmuş ve toplumsal cinsiyet ile kadının ezilmişliği gibi konularda mücadele etmiştir. Toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve kadının ezilmişliğinin önüne geçmek için siberfeministler teknolojiyi bir kurtuluş yolu olarak görmüştür (Dursun, 2020:46).

Feminist kurama baktığımızda ikinci dalga feministler teknolojiyi kapitalizmin ve ataerkil bakış açısının bir parçası olarak yorumlamıştır. 90'lı yılların başından itibaren gelişen siberfeminist felsefe ise bu karamsar görüşün aksine teknolojinin eril değil dişil niteliğe sahip olduğunu söylemiştir. Siberfeministler, endüstriyel teknolojinin ataerkil olarak değerlendirilmesi karşısında, dijital teknolojiler kas değil beyne, hiyerarşiye değil ağlara dayandığı için dijital teknolojilerin kadın ve makine arasında yeni bir ilişkiye ortam hazırladığını düşünmektedir (Wajcman, 2006; akt. Varol, 2014:220). Dolayısıyla yeni medyanın gelişimi, siberfeministler için erilliği teknoloji, kadınsılığı ise doğa ile iliştiiren kültürel anlayışı yapıbozuma uğratmaya olanak tanımıştır. Siberfeminizm aynı zamanda kadınların eşit erişimini geliştirme çabası olan bir stratejiyi de ortaya koymaktadır (Stevenson, 2015:338).

Teknoloji ve küreselleşmenin etkisiyle birlikte kamusal alanda kadınların varlığına dair değişimin olduğu açıktır. Çünkü teknoloji, geleneksel anlayışın ve ataerkil bakış açısının kimi zaman geride kalmasına ortam hazırlamıştır. Dolayısıyla çağdaş toplumda kadının rolü de dönüşüme uğramıştır. Teknolojik anlamda yaşanan dönüşümler, siberfeminizm için bir olanak olarak görülmüştür. Çünkü siberfeminizm, teknoloji ve kadınsılığın toplum içinde kodlanmış şeklini yerle bir etmiş ve kadına dair bakış açısını da değiştirmiştir. Siberfeminizm, kadınları şefkatli, besleyici ve uysal olarak tanımlayan, teknolojiyi de hiyerarşik, denetleyici ve dışlayıcı olarak kurgulayan kodları tersine çevirmeye ve başka olanaklar keşfetmeye çalışmıştır (Stevenson, 2015:340).

İnternet dokusunun dişil karakter olduğu düşüncesi, internet teknolojilerinin kadınların yaşamını dönüştürecek potansiyele sahip olduğu anlayışını beraberinde getirmiştir (Çabuklu, 2021). Siberfeminizm, bu bakış açısı ile birlikte ataerkil anlatıya bir başkaldırı olarak karşımıza çıkmaktadır ve cinsiyet ile dijital kültür arasındaki karmaşık ilişkiye odaklanan bir kuram olarak değerlendirilmektedir. Bu karmaşık ilişkide siberuzam dijital teknolojiyi sanayi teknolojisinin aksine ataerkil anlayıştan uzak bir ortam olarak ele alınmaktadır. Siberfeministler, teknomaskülen tavra karşı ağ teknolojilerini dişileştirmek ve bunlara dişil görünüm vermek için siberuzamı kendileri için bir alan olarak belirlemiştir (ThePentacle, 2021).

Siberuzam, doğası gereği geleneksel cinsiyet ilişkilerinden arınmış bir alan olarak görülmektedir. Fakat bununla beraber yeni medyanın hâlihazırda var olan cinsiyetçi ve ırkçı ekonomik, politik ve kültürel ortamın çevrelediği bir sosyal çerçeve içinde olduğunu da unutmamak gerekir. Bu düşünce doğrultusunda siberfeminist felsefe bir “ağ ütopyası” olarak değerlendirilir ve bu ağ ütopyasının serbest ve denetimsiz ağ aracılığıyla hiyerarşileri otomatik olarak ortadan kaldıracığı düşüncesinde olduğu belirtilir. Yeni medyanın cinsiyetçi ve ırkçı bir yapı içerisinde varlığını sürdürmesi ise bu ağ ütopyasının gerçek olamayacağı fikrini beraberinde getirmektedir. Ayrıca bu bakış açısı internetin cinsiyet dışı bir ütopya olamayacağını da ortaya koymaktadır. Çünkü internet bedenlerden, cinsiyetlerden, yaştan, ekonomiden ve sosyal sınıftan bağımsız değildir. İnternetin tarihsel olarak savaş teknolojisine hizmet eden bir sistem olarak doğması ve erkek egemen kurumların bir parçası olması ise tartışmalı bir alan olmasına sebep olmaktadır (Wilding, 1998: 9).

Siberfeminizmin gelişmesinde önemli bir isim olarak öne çıkan Donna Haraway, “Siborg Manifestosu” (2006) eserinde bilim ve teknoloji aracılığıyla dönüşen toplumsal ilişkilere değinir ve yeni bir tahakküm anlayışının doğduğundan bahseder: tahakkümün enformatiği. Kadınların fiili durumu, tahakkümün enformatiği denem üretim-yeniden üretim ve

iletişim sistemiyle bütünleşme ve o sistem tarafından sömürülme durumudur (Haraway, 2006:34). Haraway, söz konusu bu eserinde bilim ve teknolojinin toplumsal ilişkileri ile beraber kadınların durumunun yeniden yapılandığını belirtir. Yeni iletişim teknolojileri, Haraway'ın bakış açısına göre kamusal hayatı ortadan kaldırmakla beraber ileri teknoloji askeri düzen getirecektir. Bu yeni düzen çoğu insanı etkilerken elbette kadınlar kültürel ve ekonomik bakımdan daha çok etkilenen grup olarak karşımıza çıkacaktır (Haraway, 2006:45).

Siberfeminist felsefe için internet ve onun getirdiği teknolojiler her ne kadar kadınları güçlendirecek bir fırsat olarak düşünülse de bu teknolojinin erkek egemenliğinden ve ayrıştırıcı bakış açısından bağımsız olmadığı fikri ayrı bir tartışmaya kapı aralamaktadır. Bu fikir doğrultusunda, çalışmanın bir sonraki bölümünde “dijital bölünme” kavramı üzerinde durulacak ve yeni medya teknolojisinde kadınların ve yeterince temsil bulamayan grupların varlığı konusunda bir tartışma yürütülecektir.

AĞ ÜTOPYASININ KARŞISINDAKİ GERÇEKLIK: DİJİTAL BÖLÜNME

Dijital bölünme kavramı ilk olarak 1995 yılında Amerika Birleşik Devletleri'ndeki birkaç gazetede kullanılmıştır. Dijital bölünmeden bahseden gazete haberleri de o dönem Ulusal Telekomünikasyon ve Enformasyon İdaresi tarafından yayımlanan “internete sahip olanlar ve olmayanlar” şeklindeki rapor ile desteklenmiştir. Daha sonra kavram, Avrupa'ya ve dünyanın geri kalanına yayılıp dijital uçurum fikri ve sorunsalı toplumsal ve bilimsel anlamda gündem hâline gelmiştir. Dijital bölünme için kullanılan en yaygın tanım ise Jan van Dijk tarafından “Dijital medyaya erişimi ve kullanımı olan kişiler ile olmayanlar arasındaki ayrım” olarak belirtilmiştir (van Dijk, 2020). Esasında dijital bölünme kavramı sadece bilgisayarlara fiziksel erişim ve bağlanabilirlikten ibaret değildir. Dijital bölünme aynı zamanda insanların teknolojiyi iyi kullanmalarını sağlayacak ek kaynaklara erişimini de nitelendirmektedir. Dolayısıyla dijital bölünme kavramı ele alındığında içerik, dil, eğitim, okuryazarlık ve sosyal kaynaklar gibi kavramlar da göz önünde bulundurulmalıdır. Dijital bölünme kavramı ayrıca iki kutuplu bir bölünmeyi ortaya koymaktadır. Bu kavram sadece bilgi sahibi olanlar ve olmayanlar arasındaki ikili ayrımı ifade etmekle kalmaz aynı zamanda bilgi teknolojilerine erişim konusundaki farklı dereceleri de açıklar (Warschauer, 2003:6)

“Dijital uçurum” olarak da ifade edilen dijital bölünme kavramı, farklı coğrafi alanlarda sosyoekonomik koşullar bakımından farklılık gösteren ticari işletmelerin ve bireylerin bilgi ve haberleşme teknolojilerine erişimi ile internet kullanım amacına yönelik geniş bakış açısı sunmaktadır. Dijital bölünme kavramı, sayısal bölünme ile birlikte ülkeler arasında ve ülke içerisindeki farkları da ortaya koymaktadır (TK, 2002; akt. Aytun, 2005:24). Bu tanım

doğrultusunda dijital bölünmenin gelişmiş ülkeler ile gelişmemiş ülkeler arasındaki farka işaret ettiğini söylemek de mümkündür. Teknolojiye erişim beraberinde birçok tartışmayı getirir çünkü teknolojiye erişim olmadan teknik beceri geliştirmenin zor olacağı düşünülür. Ayrıca teknolojiye erişim olsa dahi eğer kullanıcı onu nasıl kullanacağını bilmiyorsa bu erişimin anlamı kalmamaktadır. 1990'lı yıllarda yapılan çoğu çalışma, siberfeminist felsefenin karşısında bir duruş sergileyerek yeni iletişim teknolojilerinin var olan eşitsizlikleri iyileştirmek yerine artırabileceğini öne sürmüştür. Esasında dijital bölünme kavramını ortaya çıkaran da çalışmaların söz konusu bu bakış açısı olmuştur. Dijital bölünme eşitsizlik kaygısı ile beraber ortaya çıkan bir kavram olarak, gelişmiş ve gelişmekte olan ülkeler arasındaki farka odaklanılırken zenginler ve yoksullar, kadınlar ve erkekler arasındaki erişim üzerinde de durulmuştur. Dolayısıyla dijital bölünme, çevrim içi ortamdaki her türlü eşitsizlik olarak da tanımlanabilmektedir (Antonio ve Tuffley, 2014:674).

Dijital bölünme üzerine farklı kavramsallaştırmaların olduğu açıktır. Bu kavramsallaştırmalar birincil ve ikincil dijital bölünme olarak karşımıza çıkmaktadır. Birincil dijital bölünme, internete erişim farklılıkları ile ilgilenirken ikincil dijital bölünme, internet kullanımındaki farklılıklara odaklanmaktadır (Joiner vd., 2015:74). Toplumdaki ekonomik eşitsizliğin oluşturduğu sosyal boşluklar dijital bölünmeye neden olmaktadır ancak dijital bölünme de bu sosyal boşlukları yoğunlaştırma ve yeni boşluklar yaratma gücüne sahiptir. Sosyoekonomik anlamda daha az güce sahip olan grupların teknolojiye erişim gücü de düşüktür ve dolayısıyla bu durum, o grupları teknolojiye erişim konusunda diğer gruplara göre dezavantajlı kılmaktadır. Ortaya çıkan bu dijital bölünme ise var olan ekonomik bölünmeleri genişletmektedir (Cooper ve Weaver, 2003:3-4).

Cinsiyet de iletişim teknolojilerine erişim ve bu teknolojileri kullanım konusunda etkili olan faktörlerden biridir. Son yıllarda yapılan çalışmalar, dünya çapında internet teknolojilerine erişim ve kullanımda kadın ve erkekler arasındaki farkın giderek azaldığını gösterse de yine tüm dünyada erkekler internet teknolojilerini kullanma noktasında kadınlara kıyasla daha avantajlı konumdadır (Akça ve Kaya, 2016:304). Erkeklerin kadınlara kıyasla avantajlı olmasının bir sebebi, kadınların erkekler kadar iş hayatında istihdam şansı bulamamasıdır. Kapitalist endüstrinin yaratmış olduğu emek piyasası kadınlar için düşük ücretli ve düşük statülü bazı yarı günlük işler sunmaktadır. Bunun sebebi toplumların ortaya koyduğu iş bölümüdür. İş bölümü, çocuk bakımının ve ev işlerinin kadına, yani bir eş ve anne olan kadına, yüklenmesiyle oluşmaktadır. Ev içi emeği de üstlenmiş olan kadın bu şartlarda ancak düşük statülü ve düşük ücretli işler yapabilmektedir (Connell, 2019:201). Sanayi kapitalizminin

yayılması boyunca, kadınlar için istihdam olanaklarının ortaya çıktığı doğrudur fakat görülmektedir ki bu istihdam olanakları kadınların yürütmüş olduğu geleneksel işlere yakındır. Kadınlar daha çok tekstil atölyelerinde çalışmış, bakıcılık ve temizlikçilik yapmıştır. Kadın istihdamının yaygın olduğu bu sektörlerde de ücret düzeyleri, erkek kol işçilerinin ücretlerinin altındaydı (Giddens, 2020:115). Dolayısıyla kadınlar sanayileşme boyunca ve sonrasında her ne kadar iş hayatında varlığını sürdürmüş olsa da kadınların üstlendiği roller ve ücret düzeyleri cinsiyet ayrımını ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda ekonomik bölünmenin toplumsal cinsiyet temelli dijital bölünmede etkisinin olduğunu söylemek de mümkündür.

Çalışmanın bir önceki sayfasında referans alınan Antonio ve Tuffley'in 2014 yılındaki "*The Gender Digital Divide in Developing Countries*" isimli çalışması, kadınların büyük çoğunluğunun -tahminen beşte dördünün- gelişmekte olan ülkelerde yaşadığı ve çoğu zaman gelişmiş ülkelerdeki hemcinslerine kıyasla cinsiyet ile ilgili ayrımcılığa maruz kaldıklarını anlatmıştır. Yine bu çalışmada, gelişmekte olan ülkelerdeki kadınların işsiz olma olasılıklarının daha yüksek olduğu, dolayısıyla daha az istihdam ve daha az eğitim fırsatına sahip olduğu belirtilmiştir. İstihdam şansı bulamayan kadınların çoğunlukla ev içi emek ile meşgul olduğuna ve geleneksel aile rollerine hapsediğine de çalışmada yer verilmiştir. Dolayısıyla çalışmaya göre, söz konusu kadınların temel dijital okuryazarlıktan yoksun olacağı düşünülmektedir (Antonio ve Tuffley, 2014:675).

Cooper ve Weaver (2003) tarafından yayımlanan "*Gender and Computers Understanding the Digital Divide*" isimli kitapta sosyoekonomik statünün birçok konuda belirleyici olduğundan bahsedilmiş ve eğitim ve istihdam gibi konuların da bu statüden etkilendiği belirtilmiştir. Servetin eşit şekilde dağılmaması eğitim anlamında eşit olmayan okullar yaratarak öğrencilerin akademik performansını etkilemiştir. Irk ve sosyoekonomik statünün arasındaki dengesiz ilişki de geleneksel olarak yeterince temsil şansı bulamayan azınlıkların düşük akademik performansının başlıca sorumlusu olarak gösterilmiştir. Yeterince temsil edilmeyen azınlıklar, düşük akademik performanstan dolayı daha yüksek ücretli teknoloji işlerinde rekabet etmek için dezavantajlı bir konumda yer almaktadır. Bu durumda ortaya çıkan ise bir döngüye dönüşmektedir. Tüm bu faktörleri cinsiyet durumunda düşündüğümüzde üstesinden gelmek çok daha zordur. Kadınlar ile erkekler arasındaki bilgisayar kullanımına baktığımızda kadınların erkeklerden daha az temsil edildiği görülmektedir. Bunun sebebi ise yukarıda sayılan faktörlerden biri olan eğitimidir. 2003 yılında yapılan bu çalışmada, kadınların lise ve üniversitede daha az teknoloji dersi aldığından bahsedilmiş ve üniversitelerde bilişim teknolojileri bölümünden dereceyle mezun olma

olasılıklarının daha düşük olduğu görülmüştür. Dolayısıyla kadınların teknoloji ile ilgili iş alanlarının üst düzeylerinde yeterince temsil bulamadığı da belirtilmiştir (Cooper ve Weaver, 2003:5).

Türkiye İstatistik Kurumunun (TÜİK) 2020 yılında yayımladığı “*Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*”na göre Türkiye’de 16-74 yaş grubunda internet kullanan bireylerin oranı %79,0’dur. Orana cinsiyet değişkeni üzerinden bakıldığında erkeklerde %84,7 iken kadınlarda %73,3 olduğu görülmektedir (TÜİK, 2020). 2021 yılında yapılan aynı araştırmada ise 16-74 yaş grubunda internet kullanan bireylerin oranı %82,6 olmuştur. İnternet kullanım oranı cinsiyete göre incelendiğinde ise bu oran erkeklerde %87,7; kadınlarda ise %77,5 olarak karşımıza çıkmaktadır (TÜİK, 2021). 2020 ve 2021 yılları özelinde baktığımızda internet kullanan bireylerin sayısının giderek arttığı ve bununla beraber kadın ve erkek kullanıcılar arasındaki farkın da azaldığı görülmektedir. Fakat istatistikler göstermektedir ki kadın kullanıcılar hâlâ erkek kullanıcıların gerisinde kalmaktadır.

Dijital bölünmenin önüne geçme konusundaki en önemli unsurlar kültür, eğitim, üretim ve yönetim olarak görülmektedir. Bu unsurların arasında eğitimin altı çizilerek “yaşam boyu öğrenme” ülke, kurum ve kuruluşlar açısından rekabette bir avantaj olarak işaret edilmektedir. Gelişen teknoloji karşısında insanların çağa ayak uydurabilmesi ve bilgi yoksulu kalmaması için teknolojik gelişmelerden haberdar olması gerekmektedir. Dijital bölünmeyi en aza indirmek için geliştirilecek politikalar arasında eğitime mutlaka yer verilmesi ve insanlara bilgi teknolojilerini nasıl daha iyi kullanabileceklerinin öğretilmesi gerektiği düşünülmektedir (Kılıç, 2011:89). Fakat toplumda hâlihazırda var olan toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve bu eşitsizlik içerisinde yaşanan döngüler kadın kullanıcıların erkeklerin gerisinde kalmasına sebep olmaktadır. Dolayısıyla çalışmanın ikinci bölümünde ele alınan siberfeminist felsefenin karşısında üstesinden gelinemeyen dijital bir bölünmenin ya da uçurumun olduğu aşikârdır. Yeni medya teknolojilerinin kadınlar için bir aktivizm alanına dönüşeceği ve söz konusu teknolojinin fırsatlar yaratacağı ise bir ütopya olmaktan öteye gidememektir.

SONUÇ

Dijital teknoloji, bugün yeni bir kültür ortamı oluştururken ve bu kültürün çevrim dışı ortama da sirayet etmesi ile birlikte hayatın her alanında yaşanan dönüşümleri hissetmek kaçınılmaz olmuştur. Yeni medya teknolojisinin yaratmış olduğu yeni iletişim ortamlarının, bir kültürün doğmasına zemin hazırlarken yeni bir toplumsal mücadele alanı da ortaya çıkaracağı düşünülmüştür. Kimi araştırmacı yeni medya teknolojilerinin toplumsal hiyerarşiyi yıkacağını düşünürken kimi ise bu olumlu bakış açısından uzak bir tavır ortaya koymuştur. Siberfeminist

felsefe de 1990'larla birlikte internet ve internete bağılı teknolojilerin kadınlar için bir fırsat olacağını düşünmüş ve bu doğrultuda çalışmalar yapmıştır. Endüstriyel teknolojinin eril iken dijital teknolojinin diřil yapıda olduđu savunulmuş ve teknolojiyi erkeğin elinde gören anlayıřtan uzak bir tavır çizmiştir. Siberfeminizm, özel alana sıkıřmış ve kamusal alanda kendine yer bulamayan kadınlar için bu yeni teknolojiyi kadınların kendini bulacađı bir ortam olarak tanımlamıştır. Siberfeminist bakıř açısına göre kadınların varlıđını sürdürebileceđi bu ortam, ataerkil anlayıřa da darbe vurmaktadır.

Kadınlar için bir mücadele ve bařkaldırı alanı olarak görülen dijital teknoloji, aslında cinsiyetçi kod ve örüntülerden bađımsız deđildir. Çünkü söz konusu bu teknolojiler cinsiyetçi ve ırkçı anlayıřın çevrelediđi bir alanda hayat bulmaktadır. İnternetin dođuşunun da savař ile iliřkili olması siberuzamın kadın mücadelesi için ne kadar elveriřli olacađı konusunda soru iřareti oluřturmaktadır. Siberuzam siberfeminist düşünceinin aksine cinsiyetlerden, yařtan, sosyal sınıftan ve ekonomiden bađımsız bir ortam sunmamaktadır. Bu da tüm kadınların bu ortama eriřimi ve bu teknolojiyi kullanımı konusunda bir tartıřmaya zemin hazırlamaktadır.

Dijital bölünme kavramı da siberfeminist felsefenin karřısında duran nihai bir gerçektir. Dijital bölünme, internet teknolojisine eriřimi olanlar ve bu teknolojiyi kullananlar ile eriřimi olmayanlar ve kullanmayanlar arasındaki farkı anlatmaktadır. İnternete eriřim ve kullanım konusunda ülkeler arasında bir kıyaslama yapmakla beraber ülke içinde de kıyaslama yapılarak fark ortaya konulabilmektedir. Bu doğrultuda kadın ve erkek arasında da fark olduđu görülmektedir. Her geçen gün internete eriřim ve internet kullanıcısı oranı artmaktadır fakat arařtırmalar göstermektedir ki tüm bu geliřmelere rađmen kadın kullanıcı sayısı erkek kullanıcı sayısının gerisinde kalmaktadır. Toplumda var olan ataerkil bakıř açısının hayatın her alanına sirayet etmesinden dolayı kadınlar kamusal alanda yeterince varlık gösterememekle birlikte ve ev içi emeđe sıkıřmış durumdadır. Dolayısıyla bu durumda kadınlar geleneksel toplumsal cinsiyet rollerinden sıyrılamamaktadır. Bu kořullar altında kadınların teknolojiye eriřimi ve teknolojiyi kullanımı da soru iřaretleri altında incelenmelidir. Çünkü kadınlar istihdam konusunda ve birtakım fırsatlara eriřim noktasında erkeklerin gerisinde kalmaktadır. Toplumsal cinsiyet ve ekonomi gibi faktörler bir araya gelerek, siberfeminist felsefenin karřısında duran gerçeklikler olarak karřımıza çıkmaktadır.

Kadınların gerçek yařam pratiklerinde maruz kaldıđı ayrımcılıđın ve bu pratikler içerisindeki ataerkil bakıř açısının siberuzama yansımaması mümkün görünmemektedir. Çünkü yeni medya teknolojileri toplumsal yapılardan bađımsız deđildir ve bu yapılardan etkilenmektedir. Toplumsal cinsiyet ve geleneksel roller ile kuřatılan kadınların yařamı

erkeklere kıyasla dezavantajlıdır. Yeni medya teknolojilerinin dezavantajları ortadan kaldıracığı düşünülse de bu dezavantajlar siberuzamdaki varlığı da etkilemektedir. Söz konusu dezavantajlar, internet teknolojisini kullanmayı etkilediği gibi bu dezavantajların öncelikle internet erişimine de etkisi bulunmaktadır.

Çevrim dışı yaşamı geleneksel roller ve dezavantajlarla çevrelenmiş kadınların kamusal alana erişiminin kısıtlanmış olması internet erişimini de etkilemektedir. Dijital bölünme kavramı ile irdelediğimiz erişim ve kullanım konusunun siberfeminist anlayıştan farklı bir durum ortaya koyduğu açıktır. Dolayısıyla böyle bir ortamda siberfeminist anlayışın geçerliliği olacağı da tartışma konusudur. Bu çalışma da göstermektedir ki dijital teknolojiler bir mücadele alanı oluşturmaktansa, gerçek yaşam faaliyetlerinin etkilediği ve aktarıldığı bir ortamdır.

KAYNAKÇA

- Akça Baştürk, E., Kaya, B. (2016). Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Perspektifinden Dijital Bölünme ve Farklı Yaklaşımlar. *Intermedia International e-Journal*. 3(5), 301-319.
- Akçoraoğlu, A. (2019). “Yeni Kapitalizm” Teorileri, Dijital Devrim ve Türkiye Kapitalizmi. *Mülkiye Dergisi*. 43(3), 525-575.
- Akdağ, F. (2021). Dijital Kültür. *Dijital Gelecek Dijital Dönüşüm*. Ed. İ. E. Tarakçı, B. Gökteş. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Antonio, A., Tuffley, D. (2014). The Gender Digital Divide in Developing Countries. *Future Internet*. 6, 673-687.
- Aydemir, D. (2020). Siberfeminizm ve Siber Kültürde Cinsiyet Kimliğinin Yapıbozumu ve Siber Kimlikle Yeniden İnşası. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Samsun: 19 Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Aytun, C. (2005). Dijital Bölünme Olgusu ve Türkiye Üzerine Bir Uygulama. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*. Çev: Ebru Kılıç. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Connell, R. W. (2019). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar*. Çev: Cem Soydemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Cooper, J., Weaver, K. D. (2003). *Gender and Computers Understanding The Digital Divide*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Dursun, A. N. (2020). *Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliğine Bir Çözüm Olarak Siberfeminizm*. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gajjala, R., Mamidipudi, A. (1999). Cyberfeminism, Technology, and International Development. *Gender and Development*. 7(2), 8-16.
- Gere, C. (2019). *Dijital Kültür*. Çev: Aydoğdu Akın. İstanbul: Salon Yayınları.

- Giddens, A. (2020). *Sosyoloji Kısa Fakat Eleştirel Bir Giriş*. Çev: Ülgen Yıldız Battal. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Güzel, E. (2016). Dijital Kültür ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: "Dijital Habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 4(1), 82-103.
- Hall, K. (1996). Cyberfeminism. Ed. S. C. Herring. *Computer-Mediated Communication* (s.147-172).
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. Çev: Osman Akınhay. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Hawtorne, S., Klein, R. (1999). *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Avustralya: Spinifex Press.
- Hinsey, V. (2013). *Girls Get Digital: A Critical View of Cyberfeminism*. *On Our Terms: The Undergraduate Journal of the Athena Center for Leadership Studies at Barnard College*. 1(1), 25-32.
- <https://thepentacle.org/2021/05/15/gelecek-disitaldir-siberfeminizm/>. Erişim Tarihi: 9.05.2022.
- <https://twitter.com/yasarcabuklu/status/1365512300011139072>. Erişim tarihi: 10.05.2022.
- Jarrett, K. (2021). *Yeniden Üretim Merceğinden: Kültür ve Ekonominin Kesişiminde Emek ve Mücadele*. Ed. D. Chandler, C. Fuchs. *Dijital Nesnelere Dijital Özneler* (s.139-157). İstanbul: NotaBene Yayınları.
- Joiner, R., Stewart, C., Beaney, C. (2015). *Gender Digital Divide*. Ed. L. D. Rosen, N. A. Cheever, L. M. Carrier. *The Wiley Handbook of Psychology, Technology, and Society*. (s.74-88). John Wiley & Sons.
- Kember, S. (2002). *Reinventing Cyberfeminism: Cyberfeminism and The New Biology*. *Economy and Society*. 31(4), 626-641.
- Kılıç, Ç. (2011). *Küreselleşen Dünyada Dijital Bölünme Sorunu*. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*. 13(1), 81-91.
- Laughey, D. (2010). *Medya Çalışmaları Teoriler ve Yaklaşımlar*. Çev: Ali Toprak. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Mulyaningrum, Yusof, A.B.M., Ahmad, S., Sahib, S. (2007). *Cyberfeminism: Changing Gender Inequality via Information Technology*. *International Conference on Engineering & ICT*.
- Özbaş Anbarlı, Z. (2019). *Dijital Kültür. Çevrimiçi İletişim ve Yansımaları*. Ed. M. Küçük. (s.77-90). Ankara: Gece Akademi.
- Plant, S. (1996). *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations*. Ed. D. Bell, B. Kennedy. *The Cyberculture Reader* (2000) (s.325-336).
- Stevenson, N. (2015). *Medya Kültürleri*. Çev: Göze Orhon, Barış Engin Aksoy. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2020 <https://shorturl.ae/gIUTN> Erişim Tarihi: 11.05.2022.
- TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021. <https://shorturl.ae/Owlzn> Erişim Tarihi: 11.05.2022.
- van Dijk, J. (2020). *Dijital Divide*. Cambridge: Polity Press.
- Varol, S. F. (2014). *Kadınların Dijital Teknolojiyle İlişisine Ütopik Bir Yaklaşım: Siberfeminizm*. *The Journal of Academic Social Science Studies*. 27, 219-234.

Warschauer, M. (2003). *Technology and Social Inclusion Rethinking The Digital Divide*. Londra: The MIT Press.

Wilding, F. (1998). Where Is The Feminism in Cyberfeminism? *n.paradoxa*. 2, 6-13.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

The age we live in is a result of the changes created by digital technologies. It is possible to see the changes experienced in all areas of life. Most media products today are produced digitally. In fact, all kinds of information produced appear in a digital form. Along with daily life, business and education and education fields also get their share formed by digitalization. Along with the transformation of our lives by digital technology, concept of culture has also been affected and culture has been surrounded by the digital structure. Social networks have also started to contribute to the increasingly digitalized culture. When thinking about culture in terms of digitalization and social networks, when we look back and look at traditional media, it is possible to see the features that shape modern society. As Nick Stevenson talks about the media in his book “Media Cultures”, “The media shapes our array of shared understanding, knowledge and language, from the commercials we hum on the way to work to our ideas about the government's latest social policies.” made a definition with the expression (Stevenson, 2015:310). In addition, Stevenson stated that contemporary culture would create a diverse popular culture rather than a mass culture and culture that suppresses human diversity.

When we think of new media technologies, perspective of culture has gained a different dimension and users have become producers through social networks and become producers of culture themselves. In addition, new media technologies are affected by offline communication environments as well as affecting these communication environments and mutual relationship is formed. In fact, while digital culture is formed with the contributions of those in the network, it is also transferred to the offline environment through new media. Therefore, all society is affected by digital culture.

The uncontrolled and uncentralized form of new media technologies and social networks compared to traditional media makes possible individuals from all society to be heard and represented. Due to form of these environments, digital technology is thought as feminine technology and is associated with the concept of “cyberfeminism”, a feminist theory that has developed in recent years. Believing that women can become popular their voices and maintain

their existence through this technology, cyberfeminism has examined a new media technology that can end the relations of domination.

In this study, a conceptual framework will be created on the inclusion of digital technology and the coexistence of individuals from different segments of society, together with digital culture and cyberfeminism and then a critique of digital technology and cyberfeminism will be presented with the concept of “digital divide”.

Methods

The aim of this study is to discuss the concept of cyberfeminism through features of digital technology and inequalities of digital technology and digital culture. Therefore, in this study conceptual framework is presented through detailed literature review. Concepts of cyberfeminism, digital technology and digital culture is examined within conceptual framework.

Findings and Argument

Intrinsically, cyberspace is seen as a space free from traditional gender relations. However, it should not be forgotten that the new media is within a social framework surrounded by the existing sexist and racist economic, politic and cultural environment. That’s why, cyberfeminist theory is evaluated as a “network utopia” and it is stated that this network utopia will automatically eliminate hierarchies through free and uncontrolled network. The existence of the new media in a sexist and racist structure brings with it the idea that this network utopia cannot be real. In addition, this point of view reveals that the internet cannot be a non-gender utopia. Because the internet is not independent from bodies, genders, age, economy and social class. The fact that the internet was born as a system that serves war technology and is a part of male-dominated institutions that cause a controversial area (Wilding, 1998: 9).

Social gaps caused by economic inequality in society cause digital divide, but digital divide also has the power to intensify these social gaps and create new ones. Groups with less socio-economic power also have low access to technology, thus making those groups disadvantaged compared to other groups in terms of accessing technology. This emerging digital divide expands existing economic divisions (Cooper, Weaver, 2003:3-4).

Gender is also one of the factors affecting access to and use of communication technologies. Although studies conducted in recent years show that the difference between men and women in accessing and using internet technologies around the world is gradually

decreasing, men all over the world are in a more advantageous position compared to women in terms of using internet technology (Akça, Kaya, 2016:304).

Conclusion and Recommendations

Digital technology, which is seen as a field of struggle and rebellion for women, isn't independent of sexist codes and patterns. Because these technologies come to life in an area surrounded by a sexist and racist understanding. The fact that the birth of the internet is also associated with war raises a question mark about how suitable cyberspace will be for women's struggle. Contrary to cyberfeminist theory, cyberspace doesn't offer an environment independent from gender, age, social class and economy. This leads to a debate about all women's access to this environment and use of this technology.

It doesn't seem possible that the discrimination that women are exposed to in real life practices and the patriarchal perspective within the practices are not reflected in cyberspace. Because new media technologies are not independent of social structures and are affected by these structures. The life of women, surrounded by gender and traditional roles, is disadvantaged compared to men. Although it is thought that new media technologies will eliminate these disadvantages, the disadvantages that exist in real life practices also affect the existence in cyberspace. These disadvantages not only affect the use of internet technology but also primarily affect internet access.

