

TEKNOKÜLTÜR VE TEKNOBİLİM

ONUR O. AKŞİT

6. İLETİŞİM GÜNLERİ

13-14 MAYIS 2011 İZMİR

TEKNO-BİLİM VE TEKNO-KÜLTÜR

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

Günümüzde Batı medeniyeti başta olmak üzere dünya çapında yaşanan teknolojik devrim ve enformasyon çağı, teknolojinin kültürel anlamı üzerine bir analiz bağlamı oluşturmaktadır. Teknoloji ile kültür artık birbirine yapışmış durumdadır.¹ Teknoloji, söylemini gündelik hayata müdahale üzerinden kurmaktadır. Bir yüksek teknolojiye geçiş evresi öylesine hızlıdır ki tek bir nesilde ve hatta bir insan hayatı içinde bu açıdan büyük değişim gözlemlenebilmektedir. Penley ve Ross’a göre tekno-kültür, yeni kültürel teknolojilerin en derine nüfuz ettiği ve yaratılan dünyaların bize neredeyse ikinci bir doğa gibi görüldüğü Batı toplumuna odaklanmaktadır.² Ancak bu çalışma alanı sadece Batı toplumunu ilgilendirmez. Kroker, “Sibernetik ekonomi-politiğin mantığı, en çok da yoksulları, görünmeyenleri ve zayıfları derinden etkileyen bugünkü sömürgeciliğin altında yatan dili oluşturuyor. Bugün de her zaman olduğu gibi, kimse dijital tahakkümden azâde değil, ancak tarihsel bağlamlarına bağlı olarak bu tahakkümün biçimi farklılaşıyor.”³ diyerek bu türden bir analizin sadece post-endüstriyel Batı toplumlarıyla alakalı olmadığını belirtmektedir.

Eleştirel düşüncenin teknoloji konusundaki işlevi Batıda uzun süredir tartışılmaktadır. Teknolojinin bizim bilme ve harekete geçme şekillerimizi yeniden inşa eden geniş bir fenomen olduğunu belirten Cooper, teknolojinin olası kötüye kullanımının üzerine düşünmek ya da basitçe iyi mi kötü mü olduğuna karar vermek yerine sahip olduğumuz sosyal olarak inşa edilmiş anlam dünyasına nasıl etkiye bulunduğu veya onunla nasıl kesiştiğini sorgulamayı daha önemli bulmaktadır. Cooper’a göre: “Örneğin; internetin iyi ya da kötü bir teknoloji mi olduğunu sormak, kapsamlı bir yaklaşım adına şu soruları sormak kadar etkili değildir: ‘Diğerleriyle geçici, uçucu ilişkilere dayanan (internetin sadece bir bölümünü oluşturduğu) bir sosyal bütünleşme şeklini ne ölçüde benimsemek isteriz? Bu daha soyut sosyal yaklaşım içinde inşa edilmiş değerler bizim daha somut sosyal bütünleşme şekillerimizi nasıl etkiler?’”⁴ Teknolojinin gündelik kullanımının demokratik anlamda nasıl daha işe yarar hale getirilebileceği sorusu asıl önem kazanan sorudur.

¹ Oğuz Adanır, **Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 2000, s: 26.

² Joseph Dumit, **Technoculture: Another, More Material, Name for Postmodern Culture?**, http://project.cyberpunk.ru/idb/technoculture_as_postmodern.html, 20.10.2008.

³ <http://www.davetsizmisafir.org/index.php/2005/02/21/arthur-kroker-ile-soylesi/#more-54>, 21.10.2008.

⁴ Simon Cooper, **Technoculture and Critical Theory**, Routledge, New York, 2002. s: 160.

Cooper, tekno-kültürün tarihçesini Heidegger, Benjamin ve İtalyan Futurizmi'ne; Ross ise 1939 New York Dünya Fuarı'na ve General Motors'un yeniden yapılanan kenti otomobil endüstrisine göre tasarlama niyetlerine⁵ kadar götürmektedir. Ancak; Robins ve Webster, 70'lerden itibaren hızla değişen teknolojinin ürünü tekno-kültürün belirleyici olduğu asıl dönemi şu şekilde belirtmişlerdir: "1990'larda ortaya çıkan özgün bir tekno-kültür, 'sibermekan' ve 'sanal gerçeklik' kavramlarının özgürlükçü imkanları olarak algılananlara dair bir ilgi ile başlamıştır."⁶ Günümüzün tekno-kültür kavramı da donanım düzeyinde gündelik hayatımıza nüfuz etmiş teknolojilerin getirdikleri kadar yazılım düzeyinde birlikte yaşadığımız siberetik teknolojilerin getirdikleri ile de ilgilidir.

Doğrudan tekno-kültür kavramı üzerine bulunan kaynaklar incelendiğinde öncelikle bütünlüklü bir tanım yerine tekno-kültürün tarihçesi, etkileri ve sonuçlarının yer aldığı görülmektedir. Menser ve Aronowitz tekno-kültüre şu şekilde bir tanım getirmektedir: "Tekno-kültür terimi teknoloji ve kültür arasındaki derin bağa vurgu yapar ve bizi teknolojik olanın insandan ayrılamayacağını anlamaya zorlar. O içimizde (tıbbi teknolojiler, işlenmiş yiyecekler), yanımızda (telefonlar) ve dışarıdadır (uydular). Bazen biz onun içine gireriz (klima kontrollü ofis alanları), bazen de o içimize girer (kalp pili). Bazen bir ek ya da protez işlevi görür (gözlük), bazen de biz ona bir ek işlevi görürüz (seri üretimde çalışan işçiler olarak). Teknolojiler sıklıkla bizle ilişkidedir, başka zamanlar ise biz onlarla ilişkideyizdir."⁷

Yukarıdaki tanımdan hareketle tekno-kültürün getirdiği insan tasviri, ilham kaynağı bilimkurgu edebiyatı olan Haraway'in "siborg" figürünü akla getirmektedir. Güney'in belirttiği üzere: "Yapay protezlerin eklenmesiyle oluşan siborg, gerçek anlamıyla bir siberetik-organik meleziydi ve ilk bakışta mekanik ve organik, yapay ile doğal olanın arasındaki sınırı muğlaklaştırıyordu."⁸ Güney'e göre sabit kimlik tanımlarını geçersiz kılan bu figür ile Baudrillard'ın "Trans-seksüel" figürünün ortak noktaları, ikisinin de "bir tür sınır-aşımı ve sınır-yıkımını"⁹ vurgulamalarıdır. Haraway'a göre: "Siborg tasavvuru; bedenlerimizi ve aletlerimizi, kendimizi onlar yardımıyla açıkladığımız ikilikler labirentinden bir çıkış yolu gösterebilir bize. Siborg tasavvuru, makineleri, kimlikleri, kategorileri, ilişkileri hem kurmak hem de yok etmek demektir."¹⁰ Baudrillard, kimliğe dair sınır ihlallerini karamsar bir bakış açısıyla ele alırken Haraway, siborg figüründe özgürleştirici imkanlar bulur.

Teknoloji gündelik hayatla iç içedir ve ona birçok yoldan derinlemesine nüfuz etmektedir. Öte yandan tekno-kültür, yerel ağlarda bir karşı-kültür yaratma potansiyelini de beraberinde taşımaktadır. Gelişmekte olan ülkelerin Batıdan gelen tek yönlü teknoloji akışına karşı koymalarına imkan veren bu karşı kültürün bir örneği açık kaynaklı özgür yazılımlar olarak değerlendirilebilir. Bu yazılımlar, tekelleşen firmaların

⁵ Andrew Ross, **Tuhaf Hava, Sınırlar Çağında Kültür, Bilim ve Teknoloji**, Çeviri: Kamil Durand, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995, s: 179-180.

⁶ Kevin Robins ve Frank Webster, **Times of the Technoculture**, Routledge, New York, 1991, s: 2.

⁷ Aktaran: Ziauddin Sardar, **Introducing Cultural Studies**, Totem Books, New York, 1998, s: 102. (Michael Menser ve Stanley Aronowitz, **Techno-science and Cyber-culture**, 1996.)

⁸ K. Murat Güney (Editör), **Başka Dünyalar Mümkün, Bilimkurgu, Siberpunk ve Siyaset**, Varlık Yayınları, İstanbul, 2007, s: 198.

⁹ K. Murat Güney, a.g.y., s: 197.

¹⁰ Donna Haraway, **Siborg Manifestosu**, Çeviri: Osman Akinhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2006, s: 74.

pahalı ve kontrolü kullanıcısına vermeyen yazılımları yerine her isteyenin özgürce kullanabildiği ve tüm dünyadan kullanıcıların kolektif katılımıyla geliştirebildiği açık kaynaklı yazılımlardır.¹¹ Virilio'nun "demokratik bir teknoloji kültürü"¹² kurulması gerektiğine ilişkin düşüncesi, belki de, bu karşı kültürlerin çoğalması ile mümkün olabilecektir.

Tekno-kültür konusunda ikili bir düşünme yöntemi oluşturmak mümkündür, çünkü teknoloji ile ilgili literatür her zaman teknolojinin getirdiği yeni olanaklar ile birlikte sahip olduğu yıkıcı ve baskı kurucu potansiyeli de gözetmiştir. Teknoloji bir yandan bize ihtiyaçlarımızın neler olduğunu anlamamız konusunda yardımcı olurken diğer yandan da bu ihtiyaçları yönlendirme kapasitesine sahiptir.¹³ Teknoloji, insanlara dünya ile bağ kurmak için daha yapıcı yollar sağlarken aynı zamanda bir baskı aracı işlevini de görmektedir.

Tekno-kültür ve dolayısıyla siber-kültür incelemelerinde postmodernizm olgusunun da önemli bir yeri olduğu gözlemlenmektedir. Postmodernizmi akademik tartışmaların içine sokan Lyotard, çıkış noktası olarak bilgisayar çağında bilginin doğasının dönüşümünü ele almaktadır. Son elli yıldaki teknolojik ve bilimsel gelişme ve değişim, bilgi elde edip işleyen teknolojik kaynakların giderek küçülmesini sağladığından bilgi de parçalanmıştır. Lyotard'a göre bilginin doğası, bu genel dönüşüm bağlamında değişecektir. Bilgi; enformasyona, bilgisayar diline dönüştürülebilirliği üzerinden değerlendirilip bir meta haline gelecektir.¹⁴ Jameson da bilgisayar ve enformasyon ağlarını postmodern sermayenin merkezsizleşmiş küresel ağının bir tasviri olarak görmektedir.¹⁵ Son olarak Turkle, sonradan postmodernizm olarak adlandırıldığını belirttiği postyapısalcı soyut yaklaşımların sibermekanda somutlaştığını belirtmektedir. Turkle'a göre; "Bilgisayar aracılı dünyamda, benlik çoklu, akışkan ve makine bağlantıları ile etkileşimle inşa edilmiştir; dil ile yapılanmış ve dönüşmüştür; cinsel ilişki gösterenlerin bir değişimidir ve anlamak edimi analizden daha çok gezinti ve onarma kavramlarını takiben gerçekleşir."¹⁶ Ayrıca bir hesaplama çağından bir simülasyon çağına geçtiğimizi söyleyen Turkle, bu çağda postmodern karmaşıklık estetiği ve merkezsizleşirmenin kabul edildiğini belirtmektedir. Turkle, buna örnek olarak, artık bilgisayar kullanmak için onun işleyişini tamamen anlıyor olmanın gerekmediğini, yazılımların kullanıcının keşfine açık olduklarını göstermektedir.¹⁷

¹¹ Özgür yazılımların karşı-kültür oluşturmada işlevsel oldukları düşünülebilir; çünkü, yazılım endüstrisi bu yüzden yılda 60 milyar dolar zarar etmektedir. Ayrıca gelişmekte olan bir ülke olan Türkiye'de de tamamen yerli kullanıcıların geliştirdiği Linux tabanlı işletim sistemi Pardus kullanımı da artmaktadır. (Acar Burak ve Mehmet Duran, "Özgür Yazılım", **Ntv Bilim**, sayı:3, Doğu Grubu İletişim Yayıncılık, İstanbul, Mayıs 2009, s: 69-75)

¹² Paul Virilio, "The Kosovo War Took Place in Orbital Space", <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=132>, 10.05.2009.

¹³ Simon Cooper, a.g.y., s:2.

¹⁴ Madan Sarup, **Post-yapısalcılık ve Postmodernizm**, Çeviri: A. Baki Güçlü, Ark, Ankara, 1997, s: 192.

¹⁵ Steven Connor, **Postmodernist Kültür**, Çeviri: Doğan Şahiner, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2001, s: 71.

¹⁶ SherryTurkle, **Identity in the Age of the Internet**, Simon & Schuster, New York, 1995, s: 15.

¹⁷ SherryTurkle, a.g.y., s: 20.

Teknoloji ve insan ilişkisine genel olarak şüpheyle yaklaşan Virilio, teknolojinin öncelikle bedeni sömürgeleştirdiğini söylemektedir. Bu konuda Foucault'nun 'bio-iktidar' terimi temel referans olarak ele alınabilir. Foucault'a göre insanın temel biyolojik öğelerinin oluşturduğu bir takım mekanizmalar bir politik stratejinin, bir genel iktidar stratejisinin nesnesi haline dönüşmüştür.¹⁸ Foucault, sosyal bedeni tahakkümün bir nesnesi olarak görmektedir. Nüfusun bir problem olarak inşası modern çağda biyolojik iktidar konseptini oluşturur. Bu bio-iktidar düşüncesi bir ölüm tehdidinden ziyade hayatın doğurganlığı ve üretimini vurgular. İktidar düşüncesinin bireyler tarafından içkinleştirilmesi ve bireyler arası iktidar ilişkilerinin kurulması modern toplumda bu yolla sağlanmaktadır.

Foucault'dan hareketle Deleuze ve Guattari ise, 'arzulayan makine' terimi ile birlikte yeni bir beden kavramı geliştirmişlerdir. Deleuze'a göre her insan organı bir makinedir. Böylelikle aslında doğa ile insan, endüstri ve toplum arasında bir ayrım yoktur. Her şeyi kapsayan bir 'üretim' süreci vardır. Foucault'nun kontrol altındaki pasif bedeninden daha karmaşık bir beden algısı söz konusudur. Beden, artık kişilerarasıdır. Deleuze; hareket halinde, kaybolan ve çoğalan bir beden önermektedir.¹⁹ Arzulayan makine ya da Organsız Beden diye adlandırılan bu yeni beden diğer nesnelere ve makinelerle bağlantılar kurabilir. Ancak "bu beden bir sınırdır, ona asla bu anlamda tam olarak ulaşılamayacaktır."²⁰ Deleuze'a göre arzu -Freudyen psikanalizden farklı olarak- herhangi bir eksiklikten kaynaklanmaz: "Arzu sadece üretim yapar ve doğası gereği devrimcidir, çünkü arzulan makineler üretir ki onlar sosyal alana çıktıklarında bir şeyleri raydan çıkarmaya ve sosyal yapıyı bozmaya muktedirlerdir."²¹ Psikoanalitik görüşe ve Foucault'nun beden ve iktidara ilişkin görece karamsar düşüncelerine karşın Deleuze insan ve makine arasındaki ilişkide olumlu bir potansiyel görmektedir.

Haraway de sibermekanda özgürce dolaşan siborg figüründe muhalif potansiyel görmektedir. Braidotti'ye göre Haraway, Foucault'nun bio-iktidar gibi modern rejime ilişkin gerçeklere dair önermelerine büyük ölçüde katılsa da onun iktidar tanımlamasını sorgular. Çağdaş iktidar, normleştirilmiş heterojenlik üzerinden değil; ağlar, yeniden oluşturulan iletişim modelleri ve çoklu bağlantılar-arası-bağlantılar üzerinden işler.²² Bu türden iktidar ilişkileri düşüncesi Foucault'nunkinden çok daha karmaşık bir süreci içerir.

Haraway'a göre bilim-kurgu ve gerçek hayat arasındaki ayrım kaybolmaktadır. Kontakt lensler, kalp pilleri, cep telefonları, kişisel bilgisayarlar gibi ekler ile biz de bireysel olarak siborga dönüşmekteyiz. Bu durum mekanik ve yapay olan ile organik ve doğal olan arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Haraway, siborgu şu şekilde tanımlar: "Bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın bir melezi, hem sosyal

¹⁸ Michel Senellart (ed.), **Michel Foucault: Security, Territory, Population: Lectures at the College de France, 1977-78**, Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK, 2007, s: 16.

¹⁹ Emre Işık, **Beden ve Toplum Kuramı**, Bağlam Yayınları, İstanbul, 1998, s: 61.

²⁰ Gilles Deleuze, Felix Guattari, **Capitalism and Schizophrenia: A Thousand Plateaus**. University of Minnesota, 1993, s:150.

²¹ Gilles Deleuze, **Desert Island and Other Texts**, The MIT Press, Cambridge, 2004, s: 233.

²² Rosi Braidotti, "Posthuman, All Too Human: Towards a New Process Ontology", **Theory Culture Society**, 23; 197, 2006, s: 198.

gerçekliğe ait hem de kurgusal olan bir yaratık.”²³ Bostic’e göre siborg, bir önerme olmaktan çıkıp kültürel ikona dönüşmüştür. O, kendimize uzaktan bakıp keşfetme yolunu sağlar. Hem gerçek hem de hayal edilenin oluşturduğu çelişkilerin bir ürünüdür. Görüntü sistemleri ve yazılım paketleri yardımı ile bilgisayar teknolojisi siborgu, görsel anlamda inandırıcı ve sanal anlamda gerçek olarak işleyebilmektedir.²⁴ Öyleyse canlı olmanın ne olduğuna ilişkin yeni tanımlar gerekmektedir. İnternetteki MUD ve MMORPG²⁵ platformlarında da oyuncular kendilerine bir avatar oluşturup orta çağ benzeri fantezi dünyalarında ya da distopik siberpunk dünyalarda diğer oyuncular ile etkileşim kurabilmektedirler. Bu oyuncular heterojen sosyal bir yapı içerisinde, parçalanmış kimlikleriyle sibermekanda Haraway’in siborg figürüne eşdeğer bir konumda yer almaktadırlar. Aynı şekilde Facebook, Twitter gibi sosyal medya platformlarında da benzer çoklu kimliklerle benliklerine ait her türlü kişisel malzemeyi paylaşan kullanıcılar da dijital ortamda serbestçe dolaşmaktadırlar. Bunun muhalif anlamda potansiyeli elbette tartışmalıdır; ancak, geleneksel kültürden apayrı bir şey olduğu da yadsınamaz ki sadece bu bile muhalif potansiyeli ciddiye almak gerektiğini ortaya koymaktadır.

Kozmopolit şehirlerde yaşayan insanlar olarak yazmak, oyun oynamak, film izlemek, müzik dinlemek, iletişim kurmak, planlamak vb. için kullandığımız bilgisayarlara bağımlılığımız bizi –en düşük seviyede olsa bile- siborg figürüne yaklaştırmaktadır. Lury’ye göre, siber teknolojiler insanlara çeşitli bireysellik versiyonları denemeleri için fırsatlar sunmaktadır.²⁶ *Second Life* gibi grafik tabanlı online platformlarda görünüşünü istediği gibi değiştirebilen/geliştirebilen kullanıcılar sosyal gerçeklik içinde de tıptaki gelişmeler sayesinde aynı değişiklik/geliştirmeleri uygulayabilmektedir.

Haraway’ın bilimkurgu ile gerçek hayat arasındaki ayrımın bulanıklaştığına dair gözlemi şu anda olduğu gibi yakın gelecekte daha da fazla deneyimlenecektir. Çünkü teknoloji ile eklemlenip bir tekno-bilime dönüşen bilim, kültür ile olan ilişkisini baskın olarak teknoloji üzerinden kurmaya hevesli görünmektedir. *Gelecek 50 Yıl*²⁷ adlı kitapta yakın geleceğe dair öngörülerini yazan bilim adamlarından Hauser’a göre hayvanların nöron sinyalleri kaydedilip zihinleri okunabilecektir. Aynı şekilde kendi beyin dalgalarımızı da onlara aktarabilmemiz mümkün olacaktır ki yazara göre bu sanal gerçeklik oyunlarının son noktasıdır. Dawkins’e göre ise gen haritası çıkarma projesi 2050 yılında çok ucuzlayacaktır ve herkes kendi gen haritasını kendi çıkarttırabilecektir. Böylece tarihçiler tarihteki her türlü ırk hareketliliğini kesin olarak saptayabilecektir. Doktora gittiğimizde kendi genlerimize uygun reçete alıp, gelecekte hangi hastalıklara yakalanacağımızı ve doğal sonumuzu öğrenebileceğiz. Holland’a göre öğrenebilen ve evrim geçirebilen yazılımlar üretilecek ve kolumuza takacağımız mini planlayıcılar ile

²³ Adam I. Bostic, “Seeing Cyborg Through The Eyes of Popular Culture, Computer-generated Imagery, and Contemporary Theory”, *Leonardo*, Vol. 31, No. 5, Sixth Annual New York Digital Salon, 1998, s: 359.

²⁴ Adam I. Bostic, a.g.e., s: 358-360

²⁵ MUD: Multi User Domain ya da Dungeon. MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game.

²⁶ Chris Shilling, *Body in Culture, Technology and Society*, Sage, London, 2004, S: 189.

²⁷ John Brockman (Ed.), *Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*, NTV Yayınları, İstanbul, 2007.

gerçek hayatı simüle edip kararlarımızı ona göre vereceğiz. Yapay zeka üzerine çalışan Brooks, bedenlerimizin ve imalat sürecimizin teknolojik altyapısı elli yıl içinde tamamen değişeceğini belirtmektedir. Mühendislik artık fizik temelli değil biyoloji temelli olma yolundadır. Sakat insanlara kas hücreleri enjekte edilip organik protezler üretilecek, hastalıklar konusunda öngörülebilir bulunabilecek programlar geliştirilecek ve beyin hastaları için sinir protezleri yapılacaktır.

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

Bütün bu olası gelişmeler olumlu bir portre çizer gibi gözükse de aslında geleceğin toplumunun teknoloji üzerinden bir denetim ve eşitsizlikler toplumu olma tehlikesi bu portrenin ötesinde belirmektedir. Tekno-bilimsel süreçten geçen bilgi, alınıp satılabilmesi, pazarlanabilmesi ile kimlik ve bedenlerimizi dönüştürme potansiyeli taşıması üzerinden değer kazanır. Böyle bir süreç teknik odaklı bir toplum mühendisliği gerektirmektedir. Teknisyen kültür, her özne ve nesneyi hesaplanabilir, açıklanabilir bir hale getirmek amacıyla bu toplum mühendisliğini gerçekleştirmek üzere devreye girmektedir.

Virilio'ya geri dönecek olursak; o, insan ve teknoloji ilişkisi konusunda karamsardır. Ona göre, bedenlerimize olduğu kadar bedenlerimizin imgesine de sahibiz, ancak artık bu imge elimizden alınıp yönlendirilmektedir; çünkü, amaç bu modern beden kalıntılarını ele geçirip onları sanal dünyaların aktörleri haline getirmektir.²⁸ Aynı şekilde teknolojik ve bilimsel gelişmenin de bir "gelişme" olduğu şüphelidir. Virilio'ya göre modern bilim idealist felsefi temellerinden uzaklaşarak tekno-bilim haline gelmiştir ve aynı zamanda kitlesel bir tekno-kültürü işaret etmektedir. Bu biçimiyle ilerleyen tarihin bir öznesi değil, modern hayatın getirdiği hızlanmanın yarattığı baş dönmesinin öznesidir.²⁹ Modern toplumun ölçülebilirlik ve hesaplanabilirliğe verdiği önemin sonucunda dünyanın "büyüsünün bozulması", teknik aklı ön plana çıkarmış ve insan öznesinin ön görülemezliğinden doğan akıl dışı, duygusal alanı geri plana atmıştır. Bu büyü bozulmasının yarattığı eksiklik duygusu, insanların "teknik protezlere" başvurmasına neden olmuştur.³⁰ Böylece beden ile birlikte zaman, mekan ve görüntü de sömürgeleştirilmiştir.

²⁸ Paul Virilio, **Enformasyon Bombası**, Metis Yayınları, İstanbul, 2003, s: 32.

²⁹ Paul Virilio, a.g.e., s: 7-9.

³⁰ Paul Virilio, **The Aesthetics of Disappearance**, Semiotext(e), USA, 1991, s: 13.

Baudrillard da Virilio'nun hız ve teknoloji konusundaki fikirlerine katılmaktadır. Batı'nın diğerleri üzerinde bırakmaya çalıştığı bu 'hız' izlenimi, gerçekte tam zıddı olan bir 'atalet' durumunu gizlemek içindir³¹. Baudrillard'ın başka bir gözlemi de teknolojinin gelişimiyle arkaik kültürün de giderek yaygınlaşmasıdır. Örneğin; sanal çok kullanıcı platformları için kullanılan MUD terimi hem çok kullanıcı alan (domain) hem de çok kullanıcı zindan (dungeon) anlamında kullanılır. Avatar ise, Sanskritçe bir kelimedir ve ilahi anlamda yüksek bir varlığın bedenlenmesi, enkarnasyonu ya da en yüce varlığın dünyaya bedenle inmesi anlamına gelmektedir.³² Ayrıca internette oynanan çoklu kullanıcı oyunları büyük çoğunluğu orta çağ ya da Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* romanında yarattığı "Orta Dünya" benzeri mekanlarda geçmektedir.

Modern yaşamın getirdiği hızın yanında arkaik kültürün de yükselişte olduğu böyle bir süreçte inanç sistemi de dönüşüme uğramıştır. Virilio, yeni teknolojilerin metafiziksel inşa edildiğini gözleminden hareketle, inancın teknoloji ile yer değiştirmesine tekno-fundamentalizm adını vermektedir.³³ İnanç, içten gelen ve bireye özel bir iman duygusundan ziyade pragmatist ve materyalist bir özden inşa edilmektedir. Günümüzde "new age" inançları ile ileri fizik bilimi arasında kurulmaya çalışılan ilişkiye dair kavramlara sıkça rastlayabilmekteyiz. "Kuantum Düşünce", "Kuantum İyileşme", "Matrix Felsefesi" ve benzeri kavramlar gündelik hayatta karşımıza çıkmaya başlamaktadır.

Baudrillard'ın arkaiklikten söz etmesi, Virilio'nun büyü bozumu sonucunda teknik protezler takılması düşüncesiyle paralel olarak düşünülebilir. Modern anlamdaki rasyonel düşüncenin egemenliğinden önce insanlar doğayı bizim algılamakta olduğumuz gibi algılamıyorlardı. Onlar için doğa büyüleyici, sihirli, gizem dolu bir varlıktı.³⁴ *World of Warcraft* gibi oyunlardaki pagan görsellik, bu döneme duyulan yüzeysel bir nostalji olarak okunabilir. Birçok başka oyunda bu pagan öğelerle yüksek teknolojik öğelerin hatta distopyaların iç içe geçtiği gözlemlenebilmektedir.

"Orta Dünya" evrenine benzer modern fantasti edebiyatına özgü temsiller sinemada, televizyon dizilerinde ve bilgisayar oyunlarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Somay, günümüzdeki bu değişimi şu şekilde açıklamaktadır: "Aydınlanma Çağından başlayan bir inanç sistemi, insan aklının oluşturduğu yasa ve kuralların "nesnel" gerçekliği bir bütün olarak bilip açıklayabileceği inancı sarsıldı, yerini çeşitli relativist, bilinemezci, kuşkucu yarı-kuramlara bıraktı... Fantasi edebiyatı bu nedenle bilimkurgunun zayıflamasıyla eşzamanlı olarak yükselişe geçti; gerçekçi/doğalcı edebiyattaki fantastik unsurlar bu dönemde hızla artmaya başladı."³⁵ Somay'ın da belirttiği gibi, fantasti edebiyatı uyarlaması filmlerde ve onların ivme kazandırdığı MMORPG türü çoklu kullanıcı on-line oyunlarda modern öncesine ait pagan öğeler, sihir ve büyü'nün çokça kullanıldığı görülmektedir. Bu tarz oyunlar fantasti olduğu kadar bilimkurgu ve

³¹ Oğuz Adanır, a.g.e., s: 45.

³² K. Oya Pakır, "İletişimin *Fast Food*'u: Sanal Diyarlarda Oyun, *Chat* ve Gizemli Yabancı", **Medya Okumaları** (Özgür Yılmazkol ed.), Nobel Yayınları, İstanbul, 2007.

³³ Simon Cooper, a.g.e., s: 115.

³⁴ Oğuz Adanır, a.g.e. s: 108.

³⁵ Bülent Somay, "Sunuş", **1002. Gece Masalları** (Yiğit Değer Bengi, Editör), Metis Yayınları, İstanbul, 2005, s: 9-10.

siberpunk dünyaları, hatta her iki dünyanın karışımını içerir. Bu da rasyonel olan ile olmayan arasındaki sınırın bir nevi ihlali olarak düşünülebilir. Ancak; Poole'a göre, kendine göre oyun içi sanal bir ticaretin ve sanal bir kariyerin bulunduğu bu oyunlar, fantastik bir dünya sunsa da aslında iş hayatında süren kapitalist zihniyeti evde devam ettirmeye yaramaktadırlar. Çünkü kullanıcılar içten içe bu zihniyetin dışında düşünmek ve harekete geçmek istememektedirler.³⁶ Edebiyat alanında bir modern rasyonalite sorgulaması olarak okunabilecek modern fantazi, görselleştiği anda tekno-kültürel ve tekno-bilimsel bir teknik aklın hizmetine de girmektedir.

Oyunlar da dahil bilgisayarla kurulan her türlü ilişkide insanın kendisini tanıması için olumlu bir potansiyel gören Sherry Turkle'a göre, teknoloji değişimi belirlemese de bizi belli yönlere sevk etmektedir. Enformasyon teknolojisi bir kimlik teknolojisidir. Teknolojiyi; demokrasi, düşünce özgürlüğü, hoşgörü, çeşitlilik ve çoğulluğu destekleyen bir düşünce ile eklemlenmek, yakın geleceğin başa çıkılması gereken en büyük meselelerinden biri olacaktır.³⁷ Bilgisayarları ilişkisel nesnelere (evocative objects) olarak adlandıran Turkle; bilgisayar teknolojisinin, Lacan'ın egonun bir yanılmasına olduğuna ve öznenin parçalanmışlığına ilişkin soyut düşüncelerini daha somutlaştırdığını belirtir. Bilgisayar işletim sisteminin görsel arayüzündeki pencereleri bir metafor olarak kullanabileceğimizi söyleyen Turkle'a göre, günlük yaşamında pencereleri kullanan özne aynı anda birçok dünyada bulunabilir ve bir çok rol oynayabilir (Dünyada kişisel bilgisayarlarda en çok kullanılan işletim sistemi olan Microsoft Windows da adını bu pencerelerden alır). Turkle'a göre online personamızı var etmek, bize gündelik hayatımıza neleri yansıttığımızı daha çok farkında olabileceğimiz bir konum sunmaktadır.

Siber-kültürü ulus ötesi ve kültür ötesi olarak niteleyen Paker'e göre; "(bu kültürün) retorik çatısı herhangi bir otantik kültürün kodlarından değil, bir teknolojik yazılımdan türemiştir. Bu yazılım dünyasıyla birlikte soluk alıp verme, aynı zamanda bilişsel bir farklılığı getirmektedir ki tam da bu nedenle internet kültürü 'kuşak' ötesidir. Diğer bir ifadeyle siber uzamda erişim olanağı olanlar arasında yaş, ülke, statü gibi geleneksel sınırlar bir ölçüde tasfiye olurken, günlük hayatta sanal gerçekliğe aşına olanlar ve yabancı kalanlar arasında keskin bir mesafe açılmaktadır."³⁸ Bu da insanların hem kendileriyle, hem birbirleriyle hem de dünya ile ilişki kurmasında potansiyel fırsatların ve tehditlerin aynı anda var olduğunu ortaya koymaktadır.

Turkle, sanal özgürlüğün kolayca gerçeğin reddine dönüşebileceğini de belirtir. Yaptığı kişisel görüşmelerden çıkardığı sonuç şu şekildedir: MUD'lardaki odalar ve labirentler şehirdeki sokaklardan daha güvenlidir, sanal seks herhangi bir yerde seks yapmaktan daha güvenlidir, MUD arkadaşlıkları gerçek arkadaşlıklardan daha yoğundur, ancak işler yolunda gitmediğinde sanal dünyadan kolayca ayrılabilirsiniz. Buna göre sibermekan kullanıcıları deneysel radikallikle muhafazakar bağımlılık

³⁶ Steven Poole, "Working for the Man: Against the Employment Paradigm in Videogames", <http://stevenpoole.net/section/essays/#footnote-1-231>, 21.04.2009

³⁷ Sherry Turkle, "How Computers Change The Way We Think", **The Chronicle Review**, Volume 50, Issue 21, Page B26, <http://chronicle.com/prm/weekly/v50/i21/21b02601.htm>, 04.08.2008.

³⁸ K. Oya Paker, a.g.e.

arasında sürekli müzakere içinde bulunmalıdır.³⁹ Halen inşa süreci devam etmekte olan tekno-kültür geniş bir müzakere alanıdır.

Modern kent hayatıyla modern öncesi kent hayatını kamusal alana katılım üzerinden karşılaştıran Sennett'e göre ise; dış dünyadan korkma ve cemaatleşme, kentin içinde bir kabile düzenine dönüş ve medeniyetsizleşmedir. Ona göre bu, kişi üzerinde mahremiyetin despotluğudur. Kişi kendi özelinin ve mahreminin içine öyle bir gömülmüştür ki yaşamını mahremiyetinin toplumsal ilişkilerini yönetmesine izin vermektan başka çaresi kalmaz. "İnsanlar ancak birbirlerine karşı korunabildikleri ölçüde sosyalleşebilirler; engeller, sınırlar, kişidışılığın gereği olan karşılıklı mesafe olmaksızın insanlar yıkıcıdırlar."⁴⁰ Yabancı olanla ve bilinmeyenle karşılaşmayan insan olgunlaşamaz ve kurulu düzeni sorgulayamaz. İnternette sosyal ağlara üye olan ve diğerleriyle bu ağlar üzerinden iletişim kuran insanların, gerçekten kamusal alanda olup olmadığı ve iletişim kurmaktan ziyade benliklerini paylaştığı kişisel malzemeler üzerinden ifşa edip etmektan başka bir şey yapmadığı yine bir tartışma konusudur. Bu "yeni" kamusal alanın, Sennett'in anladığı anlamda kamusal alanın yerine geçip geçemeyeceği ileride anlaşılacaktır.

Sibermekanın sınırsız keşif ve deneyime olanaklar sunmasına karşın Zizek, sibermekânı 'var olmanın dayanılmaz kapanımı' olarak tanımlar. Zizek, sanal mekanların anlamlı öznel eylem olanaklarını kapattığını söylemektedir.⁴¹ Birçok aktiflik fırsatına karşın teknolojinin getirdiği seçimler pasifliğin belli bir formunu yansıtır. Yeni teknolojilerin getirdiği interaktiflik olanaklarının diğer yüzünü Zizek 'interpasiflik' olarak adlandırır. Sibermekan ile gerçek dünya arasındaki ayrım, sanal ve gerçek arasındaki ayrıma değil, görünüş (appearance) ve simulakrum arasındaki ayrım ile benzeşir. Zizek'e göre bugünün dijital simülasyonları içinde kaybolan şey, görünüşdür.⁴² Sanal gerçeklik, özneliği oluşturan temel fantezileri açığa vurarak sanal olmayan evreni sömürgeleştirir. Öte yandan Zizek; tüm gerçekliğin -sayısallaştırılma, kopyalanma ve tekrarlanma yoluyla- radikal bir biçimde sanallaştırılmasının, yeni bir algılama olanağı açarak gerçek hayata borcunu ödeyeceğini belirtmektedir.⁴³ Görüldüğü üzere tekno-kültüre baskın biçimde eleştiri ile yaklaşan düşünürler, onun olumsuz yanlarının yanı sıra farklı bakış açıları kazandırma olanaklarını da yadsımamaktadır.

Kültür, bilim ve teknoloji arasındaki ilişkinin sürekliliği, tekno-kültürün devam eden bir projenin parçası olmakla birlikte inşasının sürdüğünü de göstermektedir. Bilim, teknoloji ve kültür arasında devamlı bir ilişki vardır ve bu yüzden birbirlerine bağlıdırlar. Teknoloji, kültürü şekillendirir; bilim teknolojiye bilgi olarak zemin sağlar ve kültürel, gündelik pratiklerde hangi kategorilerin geçerli olacağını belirler. Böylece bilim, teknoloji ve kültür arasında kronolojik bir ilişki kurmanın günümüzde neredeyse pek mümkün olmadığı anlaşılmaktadır. Sonuç olarak teknolojik olanın insandan artık ayrılamayacağı şeklinde tasarlanan ve çeşitli olumlu ve olumsuz potansiyelleri bir arada barındıran bir yaşam biçimine düşünsel olarak hazır olmamız büyük önem taşımaktadır.

³⁹ Simon Cooper, a.g.e., s: 140-141.

⁴⁰ Richard Sennett, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996, s:399.

⁴¹ Slavoj Zizek, "Sibermekân ya da Varolmanın Dayanılmaz Kapanımı", **Kırılğan Temas**, Metis Yayınları, İstanbul, 2006. s: 160.

⁴² Simon Cooper, a.g.e., s: 143-144.

⁴³ Simon Cooper a.g.e., s: 149.