



Eyüp Al (Ed.), *Dijital Toplumun İnşası*, Nobel Yayıncılık, 2022, 216 s.

*Değerlendiren:* Sümeyye Esra Tepetam

Toplumlar her döneme damgasını vuran değişimlerle anılmaktadır. Günümüz toplumları modernizm ve postmodernizm sonrası benimsenen yeni yaşam tarzlarıyla şekillenirken toplumları tanımlamak için bazı kavramlar kullanılmaktadır. Özellikle sanayileşme sonrası yaşanan hızlı toplumsal değişimler bu kavramları artırmıştır. Sanayi sonrası toplum, geç kapitalizm toplumu, bolluk toplumu, tüketim toplumu, risk toplumu gibi nitelermelerden geçilerek bilgi, iletişim ve teknolojinin ön plana çıktığı kitle toplumu, ağ toplumu, iletişim toplumu, performans toplumu, enformasyon toplumu gibi kavramlar kullanılmaya başlanmıştır. Tüm bu kavramları daha kapsamlı bir şekilde ifade eden üst/çatı kavram olarak “dijital toplum” kavramının ön plana çıktığı fark edilmektedir. Dijital toplum, her türlü dijital araçları, gelişmeleri, ağları içerisinde barındıran, küresel ölçüde entegrasyon sağlayan, hızlı değişimlerin yaşandığı, zaman-mekân sınırlılığının flulaştığı, eklektik ve aynı zamanda akışkan bir toplumsal yapıyı ifade etmektedir.

Dijital teknolojilerin kullanımına dair yapılan son araştırmalara göre ekran başında geçirilen zaman önemli oranda artış göstermiştir. 2022 verilerine göre (We Are Social, 2022) dünya nüfusunun %62.5’i internet kullanmaktadır. Bu oran sosyal medya kullanımında %58.4’e kadar yükselmiştir. İnternet kullanımı son 10 yılda

@ Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi. sumeyyeteptam2@gmail.com

id <https://orcid.org/0000-0003-4924-6602>

© İlmî Etüdler Derneği  
DOI: 10.12658/D0341  
insan & toplum, 2023; 13(1): 483-488.  
insanvetoplum.org

iki kattan daha fazla artış göstermiştir. Benzer biçimde veriler göstermektedir ki (Alarming Average Screen Time Statistics, 2022) küresel ölçekte insanlar günlük 6 saat 58 dakikasını ekran başında geçirmektedir. Geçirilen vakitler büyük oranda TV/video izlemeyi, oyun oynamayı ve sosyal medyayı kapsamaktadır. Türkiye özelinde rakamlara bakıldığında telefon ekranında geçirilen vakitler günlük 4 saat 16 dakika, bilgisayar ekranında geçirilen vakitler 3 saat 44 dakika, toplamda 8 saati bulmaktadır. Dijital alanların sadece ekranlar üzerinden bile bu kadar yoğun bir şekilde kullanımı dijital toplum kavramsallaştırmasının günümüzü tanımlayan en doğru kavramlardan biri olduğunu göstermektedir.

Dijitalleşme günümüz toplumlarını bütünüyle etkisi altına alırken gerek dijitalleşmenin kendisi ve araçları gerekse toplumsal, siyasal, ekonomik etkileri üzerinde çeşitli araştırmalar yapılmaktadır. Dijitalleşmenin her geçen gün farklı formlarla ve etkilerle devam eden dinamik bir süreç olması bunlar üzerine yapılacak yeni çalışmalara zemin oluşturmaktadır. Dr. Eyüp Al editörlüğünde hazırlanan *Dijital Toplumun İnşası* kitabı alanda var olan eksikliklere değinerek konuları farklı boyutlarda ele alması açısından önem arz etmektedir.

Kitabın editörü Al, 2014 yılından itibaren Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde araştırma görevlisi olarak çalışmakta ve medya-sinema felsefesi, görüntü ontolojisi, kitle iletişimi temel ilgi alanlarını oluşturmaktadır. Kitle iletişim araçlarının mahiyeti üzerine birçok çalışmaları olan Al'ın "Dijital Benlikler" konusu üzerine çalışma yürüttüğü okuma grubunun ürünü olarak ortaya çıkan edisyon kitap, 11 yazarın katkı sağladığı 9 bölümden oluşmaktadır. Kitabın 9 bölümünde "ağ, veri, gözetim, hafıza, beden, duygulanımsal kutuplaşma, kolektif benlik, beğeni, enformasyon, kurumsal sosyal sorumluluk ve metaverse" gibi kavramlar ele alınarak farklı açılardan alana katkı sağlamak hedeflenmektedir.

Teknolojik gelişmeler insan hayatına birçok kolaylık sağlaması nedeniyle başlarda olumlu karşılanırken süreç içerisinde yıkıcı etkilerinden dolayı teknolojiye dair eleştirel yaklaşımlar gündeme gelmiştir. Al, bu sebeple kitabın önsözünde dijital toplum meselesi ele alınırken daha çok dijital toplumun tehditlerine, betimlemesine ve kritik edilmesine odaklanıldığını belirtmektedir. Dijital topluma dair genel bir yaklaşım sunan yazar, dijital toplumu performans, eş zamanlılık, ağ, veri, dijital gözetim açılarından ele almaktadır. İnsanlık tarihinin üçüncü devrimi olarak isimlendirilen dijital devrim, dijital kimlikler, dijital para, dijital vatandaşlık ve dijital hizmetler ile gündelik hayatın parçası haline gelerek gerçek olguların yerini almaya başlamıştır (2022, s. 3). Bununla beraber herkesin veriye dönüşerek sayısallaştırılmasıyla insanların dijital gözetim altında tutulduğunu ve kendi istekleri ile birer performans öznesine dönüşerek verinin üretimine katkı sağladıkları bir süreç yaşanmaktadır

(2022, s. 11). Bu süreçte AI, dijital toplumda insanların bedenlerinden ziyade dijital kimlikleri ile zaman ve mekândan azade, eş zamanlı ilişkiler kurmasıyla bedenin asli pozisyonundan sıyrıldığını belirtmektedir (2022, s. 21). İnsanları asli kimliklerinden uzaklaştıran dijitalleşmenin bireysel ve toplumsal boyutta açığa çıkan tehditleri, üzerinde daha çok durulması gereken meseleler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijitalleşmenin insan hayatına getirdiği tehditlerden biri de hafıza ve mahremiyet konuları olmuştur. Lokke (2020, s. 46), hafıza meselesine ifade özgürlüğü ve mahremiyet (özel hayat) arasında oluşan gerilim açısından bakarken mahremiyetin sınırlarının dijital araçlarla aşındığını, insanların “unutulma hakları”nın ellerinden alındığını ifade etmektedir. Bu noktada kitapta Ali Özcan, dijitalleşmenin tehditlerinden biri olarak dijital toplumda hafıza ve bellek meselesini zamanla ilişkisi açısından ele almıştır. Dijitalleşme ile herkesin, her olay ve olgunun kayıt altına alınabilmesi sayesinde geçmiş artık geçmişte kalmamaktadır. Günümüzde dijital platformlar hafıza mekanları olarak işlev görmekte, anılar kişiye özel olmaktan çıkarılarak kamusal bir kimlik kazanmaktadır (2022, s. 36). Yaratılış olarak insanın unutmaya meyilli bir varlık olmasına karşın dijital dünyada unutmak imkansızlaşmakta, Özcan’ın ifadesiyle “dijital teknoloji aracılı dünyada unutmak istisna, hatırlamak ise bir kabul haline gelmektedir” (2020, s. 32). Her an her yerde gerçekleştirilen dijital kayıtlar ile insanların “unutulma hakkı” (Lokke, 2020, s. 45) ellerinden alınmakta ve hayatları nesnelleştirilmektedir.

Hayatlarımızın nesnelleştiği durumda insan bedeni de asli anlamından koparak dijital dünyanın birer nesnesi konumuna indirgenmiştir. Dijital toplumda değişen beden algısına değinen Hilal Kaşık, bedenin dört farklı alanda ele alındığından bahsetmektedir: Tüketim nesnesi olarak beden, gösterge değeri olarak beden, sergi değeri olarak beden, dijitalleşen beden. Dijital çağda bedenin fiziksel anlamından sıyrılmasıyla dijital kimlikler ön plana çıkmakta ve insanlar bedenin sınırlılıklarından arınmış olarak dijital bedenlerle var olma kolaylığını tercih etme yönünde hareket etmektedirler (2022, s. 64). Siber mekanların oluşması sebebiyle fiziksel olarak bedenin yok olacağı söylemleri yayılırken dijitalleşen dünyada bedenin nasıl varlık göstereceği ayrı bir sorunsal olarak tartışılmaktadır.

Fiziksel varlığın bulunmadığı dijital platformlarda insanlar sanal olarak varlık gösterirken fiziğin sınırlarından soyutlanma duygusuyla daha serbest hareket edebilmektedir. Bu serbestiyet, dijital medyada insanların birbirlerinden daha bağımsız oldukları izlenimini verse de kişiselleştirilmiş veriler (algoritmalar) sebebiyle benzer duygu, düşünce ve ilgi alanlarına sahip insanlar daha kolay bir araya gelebilmektedir. Dijital medyada benzer düşüncelerin bir araya gelebilmesiyle benzer düşünceye sahip olmayanların dışarıda bırakıldığı ile alan Betül Tozlu, bu olgunun kutuplaşmayı

arttırdığı iddiası üzerinde durmaktadır. Dijital alandaki kutuplaşmayı Amerikan siyasetinde kullanılan “duygulanımsal kutuplaşma” kavramıyla ele alan Tozlu’ya göre, sosyal medya alanında benzer düşüncelere sahip insanların, kendi düşünceleri dışında kalanları uzaklaştırarak kutuplaşmaya sebep olduğunu belirtmektedir. Sosyal platformların kutuplaşmaları yönlendirilmede elverişli alanlar olmasından dolayı iki yönlü bir durum ortaya çıkmıştır. Fakat Tozlu’nun ifade ettiği kutuplaşmanın aksine, sosyal medyada iletişim ağının insanları birbirlerine daha fazla yakınlaştırdığı iddiasında olan çalışmalar da mevcuttur. Bu çalışmalarda grupların birbirlerine sosyal ağlar aracılığıyla yakınlaşmasının aslında kutuplaşma içerisinde de gerçekleşebildiğini göstermektedir. Sosyal platformlara dair meseleler ele alınırken aynı noktaya temas edebilen birçok etkenin olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Tozlu’nun ele aldığı kutuplaşma meselesi özelinde de sosyal medyada insanları hem yakınlaştıran hem kutuplaştıran algoritmaların ve manipüle edici araçların bulunduğu, dijital ortamların verdiği serbestiyet ile insanların daha marjinal kimliklere bürünebildiği ve en temelinde sosyal medyanın kendi yapısı gereği akışkan olması göz önünde bulundurulması gereken konulardır.

Dijital ortamda aynı görüşü benimseyen insanların idealleştirdikleri benlikler üzerinden kolektif şuur geliştirmeleri de yakınlaşma ve uzaklaşmanın bir başka örneğini sunmaktadır. Nihal Erdoğan Sepetçi ve Osman Çalışkan’ın Vatan Partisi gençlik teşkilatının (Öncü Gençlik) sosyal medya hesabı üzerinden yaptıkları analiz, dijital ortamda kolektif kimliklerin nasıl oluşturulduğuna dair bir örnek sunmaktadır. Çalışmada kimlik, benlik, benliğin sunumu, kolektif benlikten bahsedilirken Öncü Gençlik’in sosyal medyada özgün bir kimlik inşa edemediği, idealize edilmiş bir kimlik sunduğu sonucuna varılmıştır. Aynı toplumsal, kültürel ve etnik değerleri paylaşan ve bu değerler doğrultusunda aynı amaçlarla oluşturulan kolektif benliğin, dijital ortamdaki görünürlüğü oldukça genel sınırlarla çevrilmiştir. Bu geniş ve genel söylemler de karmaşık bir çeşitliliğe ve özgünlükten uzak kalmaya neden olmaktadır. Sepetçi ve Çalışkan’ın bu noktadaki çıkarımları örnek sunmasının yanında diğer kolektif benlik çalışmaları ile zenginleştirilebilir görünmektedir.

Sosyal medya üzerinden beğeni algısına değinen Belkıs Benlioğlu geçmişle karşılaştırdığında bugün beğeni algısının insanları hem beğenen öznelere hem de beğeni nesnesine dönüştürdüğünü belirtmektedir. Dijital toplumda toplumsal görünürlük meselesi haline gelen beğeniler insanları yeniden şekillendirmektedir. Sosyal medyada kullanılan “like” butonu sosyal etkileşimin en hızlı aracı haline gelmesinin yanında Chul Han’ın deyişiyle “olumluluk toplumunun amini” olmuştur. Böylece “like” butonları dijital toplumun hızlı tüketim araçlarından birini ifade etmeye başlamıştır (2022, s. 136).

Sosyal medyanın beğenilerle hızlı tüketim aracı haline gelmesi, bireysel kimliklerin dışında, kurumsal kimliklerin önem verdiği meselelerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Halkla ilişkileri dijital alanda ele alan Müge Bekman, kurumsal kimliklerin, kendilerini ifade etme aracı olarak sosyal medyayı etkin bir şekilde kullandıklarına değinmektedir. İnsanların dijital ortamları yoğun kullanmalarıyla beraber kurumlar, hedef kitlelerine daha hızlı ve kolay ulaşmak amacıyla dijital mecraya geçmekte, bu durum bireyler ve kurumların karşılıklı iletişimlerine olanak sağlamaktadır. Şirketler artık sosyal medya üzerinden halkla ilişkiler alanında etkileşim kurarak ve görünürlüklerini artırarak şirketin tanıtımı noktasında önemli yol kat etmektedirler. Virilio'un ifadesiyle firmalar dijital alanlarda "görünürün ticareti"ni yapmakta ve "bakış pazarı" oluşturmaktadırlar (2003, s. 61).

Kurumlar kendi reklamlarını halkla ilişkiler boyutunda sosyal medya platformları üzerinden sürdürürlerken bir yandan da gerçekleştirdikleri sosyal sorumluluk projelerini bu alanlarda büyük bir takdir ile sunmaktadırlar. Yelda Özlem Kögelier ve Gül Dilek Türk'ün değindiği dijital alanda sosyal sorumluluk projelerine dair sunumlar bu projelerin gösteriye dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Yazarlar hayırseverlikten dijital sosyal sorumluluğa evrilen sosyal sorumluluğu, kurumların neden dijital araçlar üzerinde sürdürdüklerini sorgulamaktadırlar.

Kitabın son bölümünde dijital alanda günümüzün en çok tartışılan konularından biri olan metaverse konusuna değinen Pınar Basmacı, paralel evren ve simülasyon kavramlarıyla değerlendirmelerde bulunmaktadır. Hayatımıza kısa süre önce dâhil olan metaverse, dijital alanda gerçeklik ve sanallık tartışmalarını daha da ileriye taşıyarak "Yeni bir paralel evren mi yaratılıyor?" sorusunu akla getirmektedir. Metaverse alanının, paralel evren olup olmadığı tartışılırken insanlar bu alana çoktan dahil olarak oluşturdukları sanal karakterlerle (avatarlarla) gezmekte, satın alımlar yapmakta, iş görüşmeleri, toplantılar ve eğlenceler düzenlemekte hatta çalışmakta ve para kazanmaktadırlar. Fakat fiziksel olarak yaşadığımız evrende gerçekleştiremediklerimiz metaverse alanda mümkün olmasına rağmen buranın kişiden tamamen bağımsız ayrı bir dünya olmaması, metaverse'ü paralel evren mantığından uzaklaştırmaktadır. Metaverse'ün ne olduğu sorusunun net bir cevabı olmamakla beraber Basmacı bunu "simülasyon paralel evren" olarak nitelendirmektedir.

Teknolojik gelişmelerle yaşanan hızlı değişimler günümüz toplumlarının dijital toplum olarak adlandırılmasına sebep olmaktadır. Dijital toplumdaki bu hızlı değişim bireysel ve toplumsal alanda birçok kolaylık sağlasa da fark edilmeyen birçok tehlikeyi barındırmaktadır. Postman'ın, Orwell ve Huxley eserleri arasında yaptığı karşılaştırma bu hızlı değişimin ve tehlikenin boyutunu gözler önüne sermektedir. Orwell "Big Brother" gibi dış baskıların insanlara boyun eğdireceğinden söz ederken Huxley,

buna artık gerek olmadan insanların teknoloji çağında var olan baskıyı kendi istekleri ile kabul edeceğini belirtmektedir. Orwell kitapların yasaklanacağı, insanların enformasyonsuz bırakılacağı korkusunu yaşarken Huxley, artık kitap okumak isteyen kimsenin kalmayacağından ve dijital toplumda enformasyon bombardımanından dolayı insanların egoizme ve pasifliğe sürükleneceğinden bahsetmektedir (Postman, 2016, ss. 7-8). Orwell ve Huxley'in romanları 60-70 yıl önce distopik eserler olarak yazılmalarına rağmen dijital toplumundaki değişimin bazı yönlerini açıkça yansıtmaktadırlar. Değişimin boyutları arttıkça dijital toplumun inşası sürmekte ve yeni tartışma alanları ortaya çıkmaktadır. Bu minvalde edisyon olarak hazırlanan *Dijital Toplumun İnşası* kitabının alanda yazılmış temel eserler doğrultusunda dijital toplumun önemli meselelerini ele alarak alana katkı sağlaması beklenmektedir. Kitapta ele alınan konuların bir kısmı yeni mevzuları gündeme getirerek bu konuların tartışmaya açılmasını sağlamakta ve yukarıda belirtilen noktalarda üzerinde daha fazla araştırma yapılmasını gerektirmektedir.

## Kaynakça | References

- Alarming Average Screen Time Statistics (2022). <https://explodingtopics.com/blog/screen-time-stats> adresinden 17 Aralık 2022 tarihinde alınmıştır.
- Lokke, E. (2020). *Mahremiyet dijital toplumda özel hayat*. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Postman, N. (2016). *Televizyon öldüren eğlence*. Ayrıntı Yayınları.
- Virilio, P. (2003). *Enformasyon bombası*. Metis Yayınları.
- We Are Social (2022). <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/> adresinden 19 Aralık 2022 tarihinde alınmıştır.