

SAHİBİ / Owner

AKADER adına Doç. Dr. Necmi Derin

SORUMLU MÜDÜR / Responsible Manager

Doç. Dr. Necmi Derin

SORUMLU EDİTÖR / Editor In-Chief

Prof. Dr. Eyyüp Tanrıverdi
(Dicle Üniversitesi İlahiyat Fakültesi)

EDİTÖRLER KURULU / Editorial Board

Prof. Dr. Ali Akay
(Dicle Üniversitesi İlahiyat Fakültesi)
Prof. Dr. Adnan Çevik
(Muğla Sıtkı Koçman Ü. Edebiyat Fakültesi)
Doç. Dr. Muammer Sarıkaya
(Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Doç. Dr. Faruk Gökçe
(Dicle Üniversitesi Edebiyat Fakültesi)

DİL EDİTÖRLERİ / Language Editors

Dr. Öğr. Üyesi Ufuk Bircan
Dr. Öğr. Üyesi Murat Kadiroğlu

SEKRETERYA / Secretary

Dr. Emine Gören Bayam

YAYIN TÜRÜ / Journal Type

Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi
(Yılda 2 Sayı)
A semiannual peer-reviewed social sciences
research journal

GRAFİK TASARIM / Graphic Design

TAVOOS

UYGULAMA / Application

TAVOOS

BASKI YERİ / Publication Place

Hermes Ofset Ltd. Şti.
İskitler/ Ankara

BASKI TARİHİ / Publication Date

2019

**YAZIŞMA ADRESİ / Correspondence
Address**

Dicle Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, 21280
Diyarbakır
eyyuptanriverdi@hotmail.com

Tel: 0 412 248 80 23 / 3815

Faks: 0 412 248 80 25

<http://www.sbard.org>

DergiPark
AKADEMİK

SOBIAD



CiteFactor
Academic Scientific Journals

İSAM
TÜRKİYE BİLİMSEL YAKAŞI
İSLAM ARAŞTIRMALARI MERKEZİ

**Academic
Resource
Index**
ResearchBib

Google
Scholar

Sosyal Bilimler Arařtırma Dergisi

Social Sciences Research Journal
Yıl / Year 17, Sayı / Issue 33 / Bahar / Spring (2019/1)

SBARD
33

İÇİNDEKİLER

Table of Contents

MAKALELER

Articles

15-42

CANAN SEYFELİ
ELİF KUL

**OLODUMARE/OLORUN: GELENEKSEL
YORUBA DİNİNDE YÜCE TANRI**
Olodumare/Olorun: Almighty God In
The Traditional Yoruba Religion

43-65

ESRA ASLAN
SABRİ AKMAN

**KENTLEŞMENİN SOSYAL DEĞİŞMEYE
ETKİSİ**
The Effect of Urbanization on Social
Change

65-96

MEHMET MEKİN
MEÇİN

**ZERDÜŞTİLİK İLE İŞRAKİLİK ARASINDA
BİR KARŞILAŞTIRMA: MELEK FİKRİ**
A Comparison Between
Zoroastrianism and Ishraqism through
the Angels Belief

97-124

HALİT YEŞİLMEN

**DOĞA VE KÜLTÜR İLİŞKİSİ AÇISINDAN
DİJİTALİZM VE MOUSE KRİZİ**
Digitalism And Mouse Crisis in Terms
of The Relationship Nature And
Culture

125-136

ESRA ASLAN
DENİZ YILDIZ

**MAX WEBER SOSYOLOJİSİNDE
ANLAYICI/YORUMLAYICI YÖNTEM**
Apprehend/Interpreter Method in
Sociology of Max Weber

137-150	MUSTAFA SARIBIYIK	İBN ABDÜLHAKEM'E GÖRE ÖMER B. ABDÜLAZİZ'İN YÖNETİM ANLAYIŞI VE YÖNETİCİLERLE MÜNASEBETLERİ Governership of Omar B. Abdulaziz and His Relations with the Governors According to İbn Abdulkhakem
151-167	ABDULLAH TURHAN	KUR'ÂN YORUMUNDA CÂHİLİYE BİLGİSİ VE KUR'ÂN'DA CÂHİLİYE KAVRAMI Knowledge of Ignorance in the Interpretation of the Qur'an and the Concept of Ignorance in the Qur'an
169-196	MUTLU SAYLIK	MİHNE DÖNEMİ ABBÂSÎ HALİFELERİNİN MEZHEP SİYASETİ Sectarian Politics of Abbasid Caliphs in Mihne Period
197-207	RECEP ERTUĞAY	HZ. PEYGAMBER'İN SÜNNETİNDE HAYVANLARA ŞEFKAT The Compassion of Hazrat Prophet Muhammad to Animals
209-215	HANİFİ ASLAN KAĞAN GARİPER	ÖĞRETİCİ ŞİİRİN METİNLERARASILIĞA SUNDUĞU İMKÂN VE EMEL EMİN'İN GAZELLER'İNDE METİNLERARASILIĞIN İŞLEVİ The Function of The Intermediate Texts in the Gazells of Emel Emin

TANITIMLAR

Review

217-221	AZİZE KAPLAN	DOĞU DİNLERİ (HİND DİNLERİ VE GELENEKSEL ÇİN DİNLERİ)
223-225	BETÜL EKİN	YAHUDİLİĞİN MİMARİ EZRA
227-230	YASİN ÖNER	ECMİATZİN: ERMENİ KİLİSE TARİHİ

DOĞA VE KÜLTÜR İLİŞKİSİ AÇISINDAN DİJİTALİZM VE MOUSE KRİZİ

YIL / YEAR 17, SAYI / ISSUE 33 / BAHAR / SPRING (2019/1) ss. 97 - 124

Makale geliş tarihi/Received: 25/07/2019-Makale kabul tarihi/Accepted: 08/08/2019

HALİT YEŞİLMEN

Dr. Öğr. Üyesi,

Mardin Artuklu Üniversitesi,

Edebiyat Fakültesi Antropoloji Bölümü

halitiesilmen@artuklu.edu.tr

Öz

Makalenin konusu dijitalizm ve "mouse krizi"dir. Makalede doğa, kültürün temel belirleyicisi ve arka planı olarak kabul edilmiştir. Kültür, hem doğa hem de insan doğası temelinde şekillenen bir olgu olarak göz önünde bulundurulmuştur. Dijitalizm ise "doğa"nın belirleyici yerini işgal eden özellikte görülmüştür. Dijitalizm kavramı, farklı çalışmalarda çeşitli şekillerde ele alınmış olsa da "mouse krizi" kavramı ilk defa bu makalede kullanılmıştır. Bu kavramda bilgisayarda kullanılan "mouse" aracı göz önüne alınmıştır. Dijitalizm kavramıyla sanal ortamın bazı özelliklerine ve bu ortamın yapısına dikkat çekilmiştir. Dijitalizm, dayatmacı, indirgeyici, hipnotik, kapalı ve dönüştürücü özellikleriyle değerlendirilmiştir. Dijitalizm kavramı dijital ağların ve dijital teknolojinin neden olduğu hâkim yapıyı açıklamak için kullanılırken "mouse krizi" kavramı ise insanın dijital alan ile doğal yaşam arasındaki gerilimine ve çatışmasına, ayrıca dijitalleşmenin yönüne işaret etmek için kullanılmıştır. Çalışmanın amacı, dijitalizmin kendi doğası zemininde ürettiği kültürün insan yaşamında etkisinin artarak hâkim olmaya başladığını ve dijital alan ile doğal yaşam arasındaki gerilimin dijitalleşmeyi tetiklediğini ortaya koymaktır. Dijitalizm, kendi kültürünü kendi doğası üzerinden inşa etmeye devam ederken insanın doğa algısını da bozduğu görülmüştür. Böylece dijitalizmin yeniden inşa edilmek üzere insan yaşamını dijital alana sürüklediği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Kültür, Doğa, Dijital, Dijitalizm, Mouse krizi*

DIGITALISM AND MOUSE CRISIS IN TERMS OF THE RELATIONSHIP NATURE AND CULTURE

Abstract

Today, digital technology continues to produce its own culture. In this context, the main subject of the article is the place of digitalization in terms of culture and human life. In this article, culture has been discussed in relation to nature. The phenomenon of nature has been excluded from the limits of discussion. Nature has been accepted as the main determinant and background of culture. Digitalism, on the other hand, has been evaluated with a quality that occupies the decisive place of nature. The aim is to determine the place of digital culture and digitalization in nature, culture and human life. In addition, it has been aimed to determine the basic features of digitalization and to explain the changes in human life in this context. For this purpose, various problems are discussed in the article. What is the place of digitalism in the context of nature and culture? What

are the main characteristics of digital culture? How and in what direction does human life change? Two concepts have been used to discuss these problems: digitalism and mouse crisis. The concept of digitalism has been dealt with in various ways in different studies. However, the concept of "mouse crisis" has been tried to be presented for the first time in this article. In this concept, the location of the "mouse" tool used in the computer has been considered. Digitalism points to the dominant structure caused by digital networks and digital technology. In addition, with the concept of digitalization, some characteristics of the artificial and imaginary field and the structure of this environment (medium) have emphasized. The concept of mouse crisis has been used to indicate the tension and conflict between the digital field and normal life; in addition, the direction of digitalization. Digitalism has started to build its own culture with its own natural structure by entering between nature and culture. It has been evaluated with the characteristics of impulsive, reductive, closed and transformative. Human life has begun to drift for reconstruction. In this respect, it has been concluded that digitalism should be questioned by the social sciences.

Keywords: Culture, Nature, Digital, Digitalism, Mouse crisis

Giriş

21. yüzyıl, uzayın turizme açılma ilanlarına, yapay zekâ teknolojisine, insanımsı robotlara (android), cyborg (sibernetik organizma) modellerine, akıllı kentlere olduğu gibi dünya stratejik kontrol savaşlarına, siber saldırılara, yoğun göç hareketliliğine, dijital oyun kaynaklı intiharlara, "hikikomori" ve "nomophobia"¹ (no mobile phobia) gibi teknolojik hastalıklara aynı anda tanıklık etmektedir. Makro yapılanmalar (ve anlatılar) görece yerini mikro etkileşimlere ve değerlendirmelere bırakmakta, birçok alanda değişim ve yeniden yapılanmalar kendini göstermektedir. Dijital teknoloji askeri alanda ve tıpta olduğu gibi gündelik yaşam içerisinde de hızla yayılmaktadır. İnsan tanımından, toplum ve kültür tanımlarına varıncaya kadar birçok kavram yeni baştan gözden geçirilmektedir. Sadece kavramların sorgulanması değil, doğrudan sosyal bilimlerin araştırma alanlarının da yeniden gözden geçirilmeye başlandığı ve bunun kaçınılmaz bir gereklilik olduğu da belirtilmektedir (Kara, 2017: 10-12). Öyle ki 20. yüzyılın ürünü denilebilecek modern insan, Zerzan'ın (2013) vurgulamasıyla, yeni ilkel insan kategorisine düşmüş gibidir. Kuşaklar arasındaki farkı ifade etmek için *App kuşağı*, *X*, *Y*, *Z kuşağı*, *dijital yerli*, *dijital göçmen* gibi yeni tanımlamalar yapılmaktadır.² Her geçen gün bilim kurgu filmleri ile gündelik yaşam arasındaki mesafe azalmaktadır (ki bunun sebeplerinden biri, makalede açıklanacağı üzere yaşamın arayüze yani dijital alana taşınmasıyla ilişkilidir).

Sibernetik protezlerin kullanımı, siber alan ve aynı zamanda hipergerçeklik alanı, insan yaşamını etkileyecek şekilde her geçen gün daha fazla yayılmaya ve hâkim olmaya doğru seyretmektedir. Genel bir ifadeyle, narzımın yükselişe geçtiği (çünkü insan, ekran yoluyla kendine kapanmaktadır), insan-makine sınırlarının belirsizleştiği ve beden dâhil her türlü sınırların

¹ Bu hastalıklarla ilgili geniş bir değerlendirme için bkz. (Türkoğlu, 2010: 385-389; Kuçlu, 2016: 393-394).

² İlgili tanımlar için bkz. (Ercan, 2019: 65-67; Türkoğlu, 2010: 290-292).

ların buharlaşmaya başladığı bir çağın içinde bulunmaktayız. Bu süreçteki hâkim kültür, insanın organik bağla bağlı olduğu *doğadan* soyutlanarak dijital-sanal kültür biçimleri üzerinden yön kazanmaya devam etmektedir. Kültürel edimler, ağırlıklı dijital teknolojinin sunduğu alan içerisinde ve ürettiği tüketim biçimlerinden hareketle belirlilik kazanmaktadır.

Temel bir soru olarak: dijital alanda inşa edilen -veya ondan kaynaklanan- kültür ve kimlik biçimleri ile bu minvalde sosyal medyada ve dijital zeminde sarf edilen zaman neticesinde “hayatımızdan boşalttığımız alana (ya da kültüre) gerçekte ne oldu?” (Kuçlu, 2016, 394). Eksilerek (yeri boşaltılarak) ve indirgenerek farklı bir alana mı taşınmaktadır? Süreç nereye, nasıl işlemektedir? Dijital alanın insanda bir karşılığı var mıdır yok mudur? Varsa nedir? Genel anlamda makalenin problematiği bu sorularla ilişkilidir. Makalenin konusu, “mouse krizi” ve bu krize yol açan çağımızın hâkim ruhu(!) veya *zamanın ruhu* olarak nitelendirilebilecek dijitalleşme olgusudur veya daha açık bir ifadeyle *dijitalizmdir*.

Makalede doğrudan dijital kültür biçimlerini içerden ele alan bir araştırma, daha doğrusu dijital etnografya veya dijital sosyoloji gibi nitel bir araştırma amaçlanmamaktadır. Amaç, dijitalleşmenin çeşitli gerilimler ve çatışmalar yoluyla insan yaşamı üzerinde etkisini arttırdığını ve bu yöndeki sürecin insanın doğa algısı ile birlikte insanı da dönüştürdüğünü ortaya koymaya çalışmaktır. Bu amaca dönük iki kavramsal vurgu yapılmaktadır: birincisi, *dijitalizm*; ikincisi ise *mouse krizidir*. Bu iki kavram ele alınırken kültür kelimesinin etimolojisinden hareket edilerek temel bir bakış açısı ortaya konmaktadır. Kültür, ilgili olduğu yapının *doğasını* yansıtır, bunun da ötesinde kültür, o *doğanın* bakımı ve geliştirilmesiyle ilişkilidir. *Toprağın bakımı* ve *geliştirilmesi* anlamında kültür olgusu ele alındığında, kültür üretiminin arka planını oluşturan şey, insanın yaşadığı coğrafya ve ilgilendiği doğadır. Kültür, zihin bakımı veya birikimi anlamında düşünüldüğünde, ilgili zihnin yapısı o kültürün arka planını yani *doğasını* oluşturur. Bu tespitin *şehir kültürü*, *Japon kültürü* gibi belirlemelerde de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. İnsan, somut anlamdaki doğayla organik bağa sahip bir varlık olarak kültürün temel üreticisidir. Fakat bu üretim, hem doğa zemininde hem de insanın kendi doğası/yapısı zemininde söz konusudur. Makalede *doğa* ve kültür ilişkisi bu yaklaşımla ele alınarak, *doğa* vurgusuyla hem insan doğası veya insan yapısı (insan yapısı ifadesi, aynı zamanda kültürü insana şamil kılar) hem de insanın içinde yaşadığı doğa kastedilmektedir. İnsan yapısı ifadesi, nasıl ki kültürü insana şamil kılmakta ise *dijitalizm-kültür* ilişkisinde ise kültürün doğasını belirleyen dijitalizm olmaktadır. Dijitalleşme her ne kadar teknolojik unsurlarla insan üretimi olarak ön plana çıksa da makalede dijitalizm, dijital yapısı gereği insanın ürettiği kültürel faaliyetlerin karşısına kendi doğasını dayatarak çıkan bir çerçeveden ele alınmaktadır. Başka bir ifadeyle dijitalizm, *doğanın* ve aynı zamanda insan *doğasının* belirleyici olduğu kültürel edimlerin karşısına kendi doğası üzerinden etki gösteren bir özellikte değerlendirilmektedir. Bu noktada dijitalizm, *doğa-kültür* ilişkisindeki *doğanın* belirleyiciliği

yerine *dijitalizm-kültür* biçiminde etkisi olan bir yaklaşımla değerlendirilmektedir. Burada *doğa-kültür* ilişkisine karşı *dijitalizm-kültür* ilişkisi söz konusu edilmektedir. Bu ikame biçimi dijitalizmin kendi doğasından kaynaklanmaktadır. Dijital alan, kendi dışındaki alanları yok sayan, dolayısıyla insan doğasını ve insanın içinde yaşadığı doğayı da yok sayan yapısal bir özellikle ele alınmaktadır. Çünkü dijitalizme göre *doğa* diye bir şey yoktur ve dijitalizm, tamamlanmak üzere insanın ürettiği kültürel unsurları kendi zemininde yeniden üretmektedir.³

Yapısal özelliğinin dışında dijitalizm kavramı, dijital teknolojinin her geçen gün gündelik yaşamımıza sirayet etmesi, bunun da ötesinde neredeyse zorunlu hale gelen kullanımıyla gündelik etkileşimlerde kendini dayatmasından dolayı da başvuru bir kavramdır. Özellikle, en bariz haliyle internet ağının, 4G-5G teknolojisiyle çevreyi kuşatan ağların, dalga etkisi göz önüne alındığında bunun bir dayatma niteliğine sahip olduğu söylenebilir.⁴ Bu dayatma, çeşitli yollarla kolektif biçimde meşruiyet kazanmış gibidir. Bunun yanında dijital teknolojinin dünya çapında kurucu öncüleri de söz konusudur. Bu ve benzeri nedenlerle dijitalizm, hem bir teknoloji ve yaşam formu hem de kontrol zemini ve bir ideoloji niteliğinde değerlendirilmektedir.⁵ Dijitalizm, dijital teknolojiyi kuşatan ve yönlendiren bir çerçevede göz önünde bulundurulmaktadır. Bu yönüyle dijitalizm, dijital teknoloji ürünleri üzerinden yol alan dijital işlem zemini, dijital ekran ve bunun insandaki karşılığı üzerinden değerlendirilmektedir. Makalede açıklanan dijitalizm olgusunun *doğadan* farkı yokmuş gibi görülebilmesi, dijitalizmin *doğa* algısını işgal etmesiyle ilişkilidir. Bu durum, dijitalizmin indirgeme, kapatma, taklid etme, büyüleme, uyuşturma, hatta –miş gibi olmaktan çıkıp gerçeklik zeminini kendi mutlaklığı üzerinden inşa etme

³ Modernite projesi, doğayı tahakküm altına alma ya da kontrol edebilme hedefiyle insanın özgürlüğünü inşa etmeye çalışırken yeni dönem paradigması ise doğaya karşı özgür olmanın ötesinde doğayı yeniden inşa etmeye çalışmaktadır.

⁴ Sanayi fabrika bacalarının, ayırt edemeksizin hava kirliliği yoluyla etkili olması gibi internet ağları da bulut gibi, daha doğrusu hava gibi etrafı kuşatan dalga etkisi göstermektedir. Bu çaptaki bir kuşatıcılık dijitalleşmenin kendini dayatan yönleriyle ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla “Elektromanyetik Aşırı Duyarlılık” (EHS) gibi rahatsızlıklar ve ilgili intihar sebepleri de sorgulanmalıdır. Ayrıca bkz. (Koç, 2016: 27).

⁵ Farklı alanlarda ve çeşitli şekillerde tanımlanan ideoloji, genel anlamda “siyasî ya da toplumsal bir öğretiyi meydana getiren, siyasî ve toplumsal eylemi yönlendiren, düşünce, inanç ve görüşler” sistem(ler)i için kullanılan bir kavramdır. Ideoloji, belirli temel değerler etrafındaki inanç sistemi olarak değerlendirilebildiği gibi, elit egemenliğinin pekiştirilmesi için çarpıtılarak inşa edilen düşünceler bütünü olarak da tanımlanabilmektedir (Cevizci, 1997: 359-360; Edgar ve Sedwick, 2007: 180-181). Ideoloji, dışı karşı, grup içinde toplumsal dayanışmayı tesis eden ve grubun dağılmasını engelleyen ya da bundan farklı olarak kişisel dengeyi sağlayan psikolojik destek unsuru olarak da görülmektedir (Mardin, 1995: 26-27). Makalede ise dijitalizmin ideoloji kavramıyla vurgulanmasının sebebi, ifade yerindeyse özellikle ideoloji(ler)de hâkim olan dayatmacı yönlendirme, çarpıtma, kurgusal yapılarından kaynaklanan yabancılaştırma ve dönüştürme nitelikleridir. Bu nitelikler itibarıyla dijitalizm, makalede ideoloji kategorisinde değerlendirilmektedir. Bununla birlikte şu da belirtilmelidir ki, makale içerisinde yer yer belirttiği gibi dijital teknolojinin kendisi de ideoloji içermektedir. Ayrıca dijital teknoloji kullanımının gençler arasında rekabet konusu olduğu ve teknolojinin gençler için ideolojiye dönüştüğü de bir vakıdır (Ercan, 2019: 18). Günümüzde klasik büyük anlatıların ve ideolojilerin artık geçerliliğini yitirdiği yönünde çeşitli fikirler söz konusudur. Bu noktada dijitalizmin klasik “sert” ideolojilerin yerini aldığı söylemek yersiz olmayacaktır.

yoluyla *doğanın* belirleyiciliğini üstlenerek yayılmasının bir sonucu olarak görülebilir.

“Mouse krizi” kavramı ilk defa bu makalede işlenmektedir. Burada bilgisayar kullanımında önemli bir yer tutan “mouse” aracından hareket edilmektedir. “Mouse”, insan duyularının dijitalizmin içine doğru dışsallaştırılmasını görünür kılan bir değerde ele alınmaktadır. “Mouse krizi” kavramı ise kullanıcının veya insanın dijital alan ile bu alanın dışındaki yaşam arasında yaşadığı varlık krizini açıklamak için başvurulan bir kavramdır. Buradaki çatışma biçimi, dijitalizmin teknoloji olmaktan çıktığını ve onun kolektif kuşatıcılığını imlemek için ön planda tutulmaktadır. Ayrıca bu kavramla insan ve teknolojinin (dijital alanın) birbirini nasıl etkilediğiyle ilgili açıklamalara yer verilmektedir. Bu kavram, insanın doğaya, kendine, hislerine, diğerlerine ve yaşamın ritmine yabancılaşması, eksilen bu yönlerinin dijital işlem dili zemininde yeniden inşa edilmesi süreciyle ilişkili olarak ele alınmaktadır. Dijital teknolojinin insan üretimi olduğu göz önüne alındığında mouse krizi kavramı, dijitalizmin insandaki karşılığını belirlemek için de kapı aralayan bir değerde görülmektedir. Burada *arayüzey* olarak ifade edilen ekranın veya dijital ekranın insandaki karşılığı sorgulanmaktadır. Bununla birlikte, çeşitli referanslar yoluyla insan duyularının dijital zemine indirildiği ve bu yolla dijitalizmin kendi kültürünü inşa ettiği açıklanmaktadır.

Dijitalizm kavramıyla belirtilen hususlar, Batı literatüründe farklı değerlendirmelerle ele alınmaktadır. M. McLuhan, J. Baudrillard, J. Ellul, Z. Bauman ve M. Foucault gibi yazarlar, dijital teknolojinin üretim merkezine yakın, bu yöndeki yapılanmaları ve sorunları değerlendiren isimlerdir. Dijitalizm kavramıyla makalede yapılan değerlendirmeler, bu isimlerin teknolojinin ilerleyişine dönük tespitleri göz önüne alınarak ortaya konmaya çalışılmaktadır. Türkiye’de ise özellikle son yıllarda dijitalleşme, dijital kültür ve bunun etkileri üzerine yapılmış çalışmalarda bir artış gözlenmektedir. Dergi, makale ve sempozyum çalışmalarında bu konuya önemli bir yer verilmektedir. İlgili bazı çalışmalara makale içerisinde yer yer atıf yapılmaktadır. Kitap olarak basılmış çeşitli çalışmalar da söz konusudur. Hepsine burada yer vermekten ziyade konu bağlamında temel birkaç çalışmadan bahsetmek yerinde olur. Dijitalizm kavramıyla ilgili S. Ercan’ın (2019) doğrudan “Dijitalizm” ismiyle basılmış bir çalışması mevcuttur. Bu çalışmada dijital teknoloji ile birlikte dijital ağ zeminindeki sosyal medyanın, ekonominin ve siyasetin ayrıntılı bir değerlendirmesi ve yer yer tenkidi yapılmaktadır. Ayrıca Tanol Türkoğlu’nun “Dijital Kültür” ismiyle basılmış eseri de burada belirtilmelidir. Türkoğlu’nun (2010) çalışması, dijital ortamın ve bu ortamın yayılma biçiminin hiç de görüldüğü gibi masum olmadığına dair önemli tespitlere yer vermektedir. Son olarak Hüseyin R. Göktaş’ın (2018) “Lahit” adlı eseri de zikredilmelidir. Bu eser, konu bağlamı açısından yerli literatürde yapılmış temel çalışmalardan biridir. Özellikle makalede dijitalizm, simülasyon ve “mouse krizi” kavramlarıyla vurgulanan hususlarla, sanal yapının insanda neye karşılık geldiğiyle, aynı zamanda

dijitalizmin yapısıyla ilgili olarak kendine özgü yaklaşım, dil ve üslubuyla Göktaş'ın eseri, zihin felsefesi ve zihin ontolojisi alanında önemli ve temel değerlendirmelere yer vermektedir.⁶

Amaca dönük temel sonuçlar açısından ilk etapta *doğa* ile ilişkisi açısından kültür anlayışının doğayla uyumdan doğaya karşı bir rekabet ve üretim olmak üzere yavaş yavaş değiştiğini belirtmek gerekir. Bu sonuca kültür olgusunun etimolojik anlamından hareketle, ayrıca kültür kavramının tarihi süreçteki değişimi ve modernitenin hedefleri göz önünde bulundurularak ulaşılmıştır. Modern hedefler itibarıyla doğanın insan için kaos niteliği taşıdığı, modern insanın doğa karşısında özgürlük mücadelesi verdiği ve gelinen noktada yeni bir doğa algısının inşa edildiği çeşitli referanslar yoluyla açıklanmıştır. Doğa, modern insanın özgürlük arayışında kontrol edilmesi gereken bir olgu, zihin için korkutucu kaosun veya kontrolsüzlüğün kaynağı olarak algılanırken günümüzde ise yeniden inşa edilen kültürel bir olgu haline gelmiştir. Dijitalizm bu süreçte önemli bir rol oynamıştır. Bu yönüyle dijitalizm, *doğanın* belirleyici niteliğini işgal ederek kendi doğasından hareketle yeni bir doğa ve yeni bir kültür algısının oluşumunda etkili olmuştur. Ayrıca insan yaşamının sanal-dijital ortamda, indirgenmiş bir zemin üzerinden yeniden inşa edilmeye doğru seyrettiği sonucuna da ulaşılmıştır. Bununla ilgili değerlendirmelerde "mouse krizi"ni açıklarken atıfta bulunulan McLuhan'ın vurguladığı "kültürel tamamlanma" ile Ellul'un "Sözün Düşüşü" çerçevesindeki tespitleri önemli bir yer tutmaktadır.

Makalede öncelikle kültür kavramının *doğa* ile ilişkisi kısaca irdelenmektedir. Bu açıdan kültür mefhumundaki değişimin temel yönü sorgulanmaktadır. Bu sorgulamada ağ toplumu kavramı etrafında çeşitli değerlendirmelere de yer verilerek, konu çerçevesinde dijital teknoloji kullanımının ve dijital işlem zemininin değişimin yönü ile ilişkisi ele alınmaktadır. Burada dijitalizm kavramına yer verilmekte ve yukarıda belirtilen referanslar yoluyla dijital-sanal ortamın büyüsel, dayatmacı gibi çeşitli özelliklerine ve işgal ettiği alana dikkat çekilmektedir. Devamında "mouse krizi" kavramına yer verilerek değişimin yönüne ve formuna görünürlük kazandırılmaya çalışılmaktadır.

1. Kültür Zemininin Doğadan Dijitalizme Kayma Süreci

Kültür kavramı, en karmaşık kavramlardan biridir. Bununla birlikte kültür kavramı, özellikle sosyoloji ve antropoloji başta olmak üzere sosyal bilimlerin çalışma sahasını belirleyebilecek bir öneme de sahiptir. Bu kıymet sebebiyle kültür anlayışındaki değişim, hem sosyal disiplinlerin değişen yaklaşımlarıyla hem sosyo-kültürel yaşamın değişimiyle hem de kavramı kullanan ülkelerin sosyo-politik pozisyonlarıyla ilişkilendirilebilir. Aşağıda konu bağlamında kültür anlayışının değişimiyle alakalı kısa bir değerlendirme

⁶ Göktaş, eser(ler)inde dijital ve dijitalizm gibi kavramları kullanmaz. "Lahit" (Göktaş, 2018) adlı eserinde zihnin beden içerisindeki gelişim ve oluşumuna, zihnin yapısına dair değerlendirmelerde bulunur.

dirme yapılmaktadır. Bu değerlendirmede, mihenk taşı olarak kelimenin etimolojisi göz önünde bulundurulmaktadır. Etimolojik tanımlamalar her ne kadar indirgeme riskini taşıyor olsa da bir kelimenin etimolojisi, ilgili olguya (kültür) *doğasına* yakın bir mesafeden (ki burada insan ve doğa ön plandadır) işaret eder. Güncel tanımlamaların etimolojik anlamdan uzaklığı da süreç içerisindeki anlam ve sosyo-kültürel değişimi gösterir. Kültür kelimesi de anlam değişimine uğramıştır ve bu değişimde modernleşme, küreselleşme, postmodern yaklaşımlar, dijitalleşme ve aynı zamanda dijitalizm etkili olmuştur.

Kültür, insanın içinde yaşam sürdüğü *doğa* zemininde, bağlı olduğu yapının bakımı ve geliştirilmesi yoluyla açığa çıkan insani bir üretilerdir. Bu üretimde hem insanın organik bağla bağlı olduğu doğa zemini hem de insanın kendi doğası yani insan yapısı etkilidir. Bu açıdan kültürün üretiminde temel zeminin *doğa* ve aynı zamanda insan yapısı olduğunu belirtmek gerekir. Modernite ile birlikte kültürün belirleyici arkaplanı olarak doğa zemini, etkisini kaybederek yerini insan zekâsına, daha doğrusu insan zihnine bırakır. Müteakiben bu zemin önce *etkileşim*, sonra da dijital teknolojinin etkisiyle *iletişim* paradigmasıyla yeni bir hüviyet kazanmaya başlar. Başka bir ifadeyle dijital teknolojinin kitle iletişim ağları ve yapısı kültürel üretimde etkisini gösterir. Bu noktada söz konusu olan konu, teknolojinin insan üretimi olarak kültürel bir özellikte olmasının ötesinde, *doğa-kültür* ilişkisi bakımından dijital işlem zemininin bir *doğa* etkisiyle kendini göstermesidir. Dijitalizm kavramı, bu etki biçimini ifade etmek için kullanılmaktadır. Şimdiye kadar söz konusu edilen kültürel üretimde insan yapısı ve doğa etkili iken dijitalizm ise kendi karakteri üzerinden yeni bir doğa algısıyla ve dolayısıyla yeni bir kültür üretimiyle kendini göstermektedir. Başka bir ifadeyle *doğa-kültür* ilişkisi açısından dijitalizm, hem insan doğasının hem de insanın içinde yaşadığı doğanın yerini alan bir değerde görülmektedir. Bu süreç aşağıda yer alan alt başlıklarda değerlendirilmektedir. Birinci alt başlıkta *doğa-kültür* ilişkisi çerçevesinde kültürün kendini belirleyen yapıdan, yani *doğadan*, buharlaşma ve sınırların belirsizleşmesi derecesinde soyutlanarak ağ toplumuna geliş süreci; ikinci alt başlıkta ise dijitalizmin kültürün temel zemini olan *doğanın* yerine kendini ikame ederek belirlilik kazanma süreci açıklanmaktadır.

1.1. Kültürün Doğadan Soyutlanma Süreci ve Ağ Toplumu

Kültür sözcüğü, *colere* kökünden gelen Latince *cultura* sözcüğüne dayanır. “Tarımdaki gelişimden ikamet etmeye, tapmaktan korumaya” kadar çeşitli anlamlara gelen *colere* kelimesi önce Latince *cultus*, daha sonra “dini bir terim olan *kült* (*cult*) haline gelmiştir.” Bu yönüyle Eagleton (2011), kültür kavramını hem doğa ile ilişkilendirir hem de bu kavramı dini alanın varisi denilebilecek bir odakta ele alır. Ayrıca “saban demirinin ağı” anlamına gelen *coulter* kelimesine değinerek emek, tarım, gelişim ve ürün çerçevesinde insanın doğayla etkileşiminde kültür kelimesinin etimolojik olarak *doğayla* ilişkili bir kavram olduğunu belirtir. Yani kültür, “doğal gelişme eğilimi” anlamında değerlendirilir. Doğayı geliştirmek ve dönüştürmek için kullanılan araçlar da doğadan üretildiği için kültür kavramı, insan yaşamını inşa edici özelliğinin yanı sıra -insanın da içinde yer aldığı ve kültürün arka planını oluşturan- doğanın varlığına işaret eder (Eagleton, 2011: 9-11).⁷

İnsan-doğa etkileşimi açısından en yalın haliyle kültür, yukarıda işaret edildiği gibi insanın doğayla dengeli uğraşları ve bu uğraşların biriken ürünüdür. Buna karşın literatürde yapılan hâkim bir tanımlamada kültür, “doğanın yarattıklarına karşılık, insanoğlunun yarattığı her şey” olarak da görülür (Güvenç, 1979: 97). Hâlbuki kelimenin etimolojisi doğayla uyumlu bir etkileşime işaret eder. Etimolojik olarak “tarlalara ve çiftlik hayvanlara verilen bakım” (Cuche, 2013: 15) anlamındaki *culture* sözcüğünden hareket edildiğinde kültürü, doğaya rağmen doğaya karşı bir rekabet değil, doğayla birlikte yaşamını sürdürebilmesi için insanın gösterdiği gayret, ürettiği araçlar ve hâsil olan anlamlı yaşam biçimi olarak değerlendirmek mümkündür. Peki, doğaya rağmen insanın ürettiklerine kültür denilemez mi? Tabii ki denilir. Makale içerisinde dijitalizm olarak belirtilen husus da bununla ilgilidir. *Doğa* ve kültür ilişkisi çerçevesinde dijitalizm, kültürün arkaplanı veya temel zemini olarak ele alınan *doğanın* yerine kendini ikame ederek kültürü yeniden belirlemektedir. Burada *doğa-kültür* değil, *dijital(izm)-kültür* ilişkisi söz konusu olmaktadır. Böyle bir değişimin daha fazla açıklığa kavuşması için kültür kelimesinin anlam değişimini biraz daha irdelemek gerekir.

Kültür kelimesi Fransız sözlüğünde, 13. yüzyılın sonlarında, durum bildiren bir tanımlamayla “ekilmiş, biçilmiş toprak parçası” anlamında yer almaktaydı. 16. yüzyılın başlarında ise durum değil, eylem/hareket bildirecek şekilde “toprağı/zihni işlemek, geliştirmek” anlamında kabul görmeye başladı. Bu yöndeki değişim, 18. yüzyıla kadar bir metafor niteliğinde toprağın kültüründen zihin kültürüne şeklinde bir eğretileme ile kabul

⁷ Konu bağlamında mesele saf doğa veya saf kültür değildir. Mesele, insan-doğa etkileşimindeki uyum ve dengede dögümlenmektedir. Bu yönüyle insanı doğadaki diğer biyolojik canlılardan farklı kılan en temel özellik kültürdür. Çünkü insan, salt genetik olarak doğada var olmaktan ziyade beyin gibi (akıl, irade, zihin ve duygular ile birlikte beyin) gelişime açık özellikleriyle doğayla etkileşimlerinde bir takım araçlar, ritüeller, sembolik sistemler, kısacası bir yaşam biçimi geliştirir (Emiroğlu ve Aydın, 2003: 521).

gördü.⁸ Böylece kavram, bakımlı ve geliştirilmiş topraktan geliştirilmiş zihin kategorisine işaret ederek kullanılır hale geldi. Bu arada kavramın içeriği eğitim görmemiş, “doğa durumunda kalmış” insanı “kültürsüz insan” olarak küçümseyerek ve doğa ve doğal karşıtlığını belirten bir kullanıma evirildi (Cuचे, 2013: 15-16). Böylece doğa ve toprakla kurulan tecrübî yaşam yerini zekâ, zihin ve entelektüel birikime bıraktı. Bu tanımlama sürecinde kültür, doğaya kıyasla soyut bir zemine çekilmiş oldu. Farklı bir ifadeyle kültürün tanımı, doğa zemininden kopartılarak doğaya karşı özgürlüğünü kurmaya çalışan ya da dönemin paradigması açısından evrimleşen, gelişen, ilerleyen zihin alanına çekildi.⁹

18. yüzyılda kültür (ve aynı yüzyılda ortaya çıkan uygarlık) sözcüğünün tekil olarak ve insanlığın tarih boyunca biriktirdiği bilgilerin toplamına işaret ederek kullanılmasının Aydınlanma ideolojisine ve sonraki gelişmelere uygun olduğu söylenebilir (Cuचे, 2013: 16-17).¹⁰ Nitekim 19. yüzyılda yükselişe geçen evrimci ve pozitivist paradigma, kültürün ne ve nasıl olması gerektiğini vurgulayarak kültür ve uygarlık kavramları üzerinden ilerlemeyi tekelleştirebilmiştir. Bu çerçevedeki ilerleme anlayışı, kültür/uygarlık kavramının tanımlanmasında etkilidir. Başka bir ifadeyle, sanayi ve kapitalizm merkezinde modernitenin dünyaya yayılması, sanayileşmiş kentlerin kırsal alanlardan göç alması ve sekülerleşme gibi süreçler, kültür mefhumunun değişmesinde de etkili olur.

19. yüzyıl itibariyle kültür, antropolojik bir kaygıyla, “Kültür nedir?” soruları ile birlikte, özellikle araştırılan toplumların farklılıkları, benzerliği, kültürel işlevsellik, kültürün gelişim süreci veya yayılma etkenleri üzerinden değerlendirildi.¹¹ Bu süreçte doğa-kültür etkileşiminin, kültürleşmenin, sosyalleşmenin hâlâ gözlenebildiğini, fakat bununla birlikte doğaya (aynı zamanda bedene) tahakküm edebilme uğraşının da modern sürecin temel hedeflerinden biri olduğu söylenebilir. Özellikle kültür algısının doğa ile ilişkisinden kopartılarak uygar olma tutumuyla zihne/zekâyâ doğru indirgenildiğini tekrar hatırlatmak konu bütünlüğü açısından önemlidir.

20. yüzyılda ise kültür tanımına dönük değerlendirmelerde *etkileşimsel*

⁸ 18. yüzyılda kültür, “sanat kültürü”, “edebiyat kültürü”, “bilim kültürü” şeklinde bir tamlama sözcüğü olarak kullanılmaya başlanır. Fakat bu kullanım, Aydınlanma filozofları tarafından yeterince kabul görmez. Filozoflar, kültür sözcüğünü “eylem bildiren” niteliğiyle zekânın eğitimi ve formasyonu anlamında kullanmayı tercih ederler. 1798 basımlı Fransız Akademi’si sözlüğünde ise “durum bildiren” niteliğiyle kültür sözcüğü, gelişmiş, eğitim görmüş zekâ (kültürlü zekâ, kültürlü zihin) anlamında kabul görür.

⁹ İleride de açıklanmak üzere konu bağlamında şimdilik şu hususu belirtmek faydalı olacaktır: Buradaki çekilme, bir yönüyle kültürün doğadan soyutlanarak düşük bir boyuta indirgeme olarak da görülebilir.

¹⁰ Kültür olgusu, sosyal olgu da göz önüne alındığında farklı ülkelerde çeşitli tercihlerle kullanılmıştır: İngilizler ve Fransızlar uygarlık ifadesini, Almanlar (ve Amerikalılar) ise kültür kullanımını tercih etmişlerdir (Güvenç, 1979: 906; Emiroğlu ve Aydın, 2003: 524.) Bu kullanımlarda, genellikle ülkelerin siyasi ve kültürel politikalarının etkili olduğunu söylemek gerekir. Sosyoloji ve antropoloji disiplinlerinin farklı ülkelerde birbiri yerine ikame edilerek ya da birine diğerdinden daha geniş alan tanınarak gelişim göstermesi ülkelerin politik yapısıyla ilişkilendirilebilir.

¹¹ Kültür kavramının değişimi ile ilgili geniş bir değerlendirme için ayrıca bkz. (Göktürk, 2016: 27-60).

yaklaşım ve postmodern paradigmlar yükselişe geçer. Bu süreçte mevcut kavramlar, özellikle toplum ve kültür gibi temel kavramlar yeniden gözden geçirilir. Bu yüzyılın başlarında, Edward Sapir'in (1884-1939) öncülük ettiği etkileşimsel yaklaşım, sonraki kültür okumalarında etkisini gösterir. Kültürün esas yerinin "bireyler arası etkileşim" olduğu vurgulanır (Cuhe, 2013: 68-69). Etkileşimsel yaklaşımın etkisiyle klasik kültür tanımlamaları terk edilir veya yumuşatılır. Artık kültür, verili anlayışa gösterilen tepkiler üzerinden yeni yaklaşımlarla değerlendirilir. Yüzyılın sonlarına doğru ise kitle iletişim araçlarının ve küreselleşmenin etkileri hissedilir. *Etkileşim*, yerini yavaş yavaş *iletişime* bırakacaktır. Bu arada *yenidünya düzeni* gibi olgular da tartışılır; *yenidünya düzeni* ve *zamanın ruhu*.

20. yüzyıldan 21. yüzyıla geçerken etkisini gösteren postmodern yaklaşımlar, küreselleşme olgusu, bilgisayar teknolojisinin hızla dünyaya yayılması ve mobil kitle iletişim araçlarının geniş çapta kullanılması neticesinde klasik tüm tanımlamalar yeni bir zeminden okunmaya çalışılır. *Sanayi sonrası toplum* ve *endüstri toplumu* gibi ifadeler yetersiz kalır. Etkileşimsel kültür anlayışındaki *etkileşim*, yerini *iletişime* bırakır. İletişim teknolojisindeki gelişmeler, dünyaya hızla yayılan ürünler ile birlikte bunların kullanım alanları, yeni yaşam koşulları ve yeni mesai biçimleri, insanların dijital alanda yer alma zorunluluğunu da beraberinde getirir. Öyle ki süreç, toplum kavramının yeniden tanımlanmasını da gerekli kılar. Bu tanımlamalarda hâkim kavram *ağ toplumu* olur. Kültür de artık, *anlam ağlarıdır*.

Manuel Castells tarafından geliştirilen ağ toplumu (The Network Society) kavramı, ona göre "insani deneyimde niteliksel bir değişimi" temsil eder. Bu değişim, yukarıda belirtilen doğa ve kültür ilişkisine de doğrudan gönderme yapan bir değişimdir. Artık yeni bir çağdayız ve şimdiye kadarki insani deneyimin temel zeminini oluşturan doğa ve kültür ilişkisi artık temelden değişmektedir. Ona göre doğa ve kültür arasındaki ilk ilişki biçiminde, yani modern dönem öncesi insan yaşamında doğanın kültür üzerinde bir belirleyiciliği söz konusuydu. İkincisinde ise insan yaşamı, sanayi devrimi ve modern süreç eşliğinde kültürün (modern ve özgür insanın ürettikleri olarak kültürün) doğaya hâkimiyeti ve insanın özgürlüğü üzerinden şekillendi. Fakat yeni dönem bunun da ötesine geçerek doğayı ideal biçimde yeniden inşa edilen, hatta yaratılan bir ürün, yani sanal zemine uygun kültürel bir ürün olarak görmeye başladı ve Castells'e (2013: 631-632) göre bu noktada tarih, daha yeni başlamaktadır. Öyle anlaşılıyor ki, şimdiye kadar doğa, uygar zihin için *kaos* sebebi iken artık doğa *bozuma* uğratılarak "uygar" zihin formu veya dijital zemin üzerinden yeniden üretilecektir.

Kültür ile ilgili yapılan değerlendirmelerden hareketle ister doğa zemininde olsun isterse insan zihni zemininde olsun kültürü, ikame olduğu alanın veya yapının bakımı, geliştirilmesi ve bununla birlikte neticede elde edilen ürünler çerçevesinde değerlendirmek mümkündür. Bu açıdan genel bir ifadeyle kültür olgusu, kendine temel oluşturan veya ikame olunan yapının (*doğanın*) geliştirilmiş tezahür biçimi olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla dijital kültür, dijital yapının, kullanıcıları aracılığıyla geliştirilmesini imleyen bir ifadedir. *Doğa-kültür* ilişkisinden *dijitalizm-kültür* biçimine geçiş bununla ilişkilidir. Yeni dönemde kültür, dijital zemin üzerinden yani dijital yapının tezahürü üzerinden yol almaktadır. Modern öncesi dönemde yaşamın ikamesi ve anlamlandırılması doğa merkezinde ve doğa zemininde söz konusuysa modern zürcüte ise bu zemin, zihin boyutuna taşınır. Sonraki süreçte ikame zemini, zihinden etkileşime, etkileşimden iletişime doğru seyrederek. Artık zihinlerin iletişimi söz konusudur, fakat teknolojiyle yol olarak bu iletişimin alt yapısını oluşturan ve belirleyen daha kuşatıcı bir yapı kendini göstermektedir. İşte bu yapı, dijitalizm kavramı üzerinden sorgulanmaktadır.

1.2. Ağ Toplumunda Kültürün Yeni Temel Belirleyicisi Olarak Dijitalizm

21. yüzyıl, Enformasyon Çağı olarak nitelendirilir. Bu nitelendirmenin özellikle kamusal hayatın zayıfladığı bir döneme denk gelmesi dikkate değerdir (Kumar, 2013: 192).¹² Çünkü bu, doğa ve kültür ilişkisinde olduğu gibi kamusal hayatın farklı zemine kaydığının ve yeniden inşa edildiğinin göstergesi niteliğindedir. *Ağ toplumu* kavramı da benzer bir gösterge ifadesi olarak değerlendirilebilir. *Ağ toplumu* ifadesini Castells, Enformasyon Çağı toplumunun açıklanmasında kullanır.¹³ Ona göre *ağ toplumu*, “şimdilik”, üretim (ve tüketim) tarzıyla dünyadaki toplumsal ilişkileri şekillendiren kapitalist bir toplum niteliğindedir (Castells, 2013: 624). Bu dönemdeki toplumsal “dönüşüm”, bilinen üretim ilişkilerinin ve toplumsallığın ötesine geçerek kültürü ve yönetim yapılanmalarını köklü bir şekilde etkiler. Artık “kültürel ifadeler, tarihten ve coğrafyadan –aynı zamanda *doğadan* soyutlanır; kültürel ifadeler, ağırlıklı olarak, elektronik iletişim hatlarıyla aktarılır hale gelir” ki bu iletişim hatları dijital ağ(lar)dır (Castells, 2013:

¹² Tarım toplumunun yerini sanayi toplumu nasıl aldıysa sanayi toplumunun yerini de enformasyon toplumu almaktadır. Sanayi toplumlarında ürünler nasıl seri bir şekilde üretilebiliyorsa bu dönemde de enformasyon, kitlesel olarak üretilebilmektedir (Kumar, 2013: 25-26).

¹³ Ağ toplumu ifadesindeki ağ, “birbiriyle bağlantılı düğümler dizisidir” ve düğümün ne olduğu, bahsedilen somut konuya göre değerlendirilir: Menkul kıymetler piyasalarına göre düğüm, küresel finans akışındaki düğümdür; “bakanlar kurulu” ya da “Avrupa komisyonu üyeleri” siyasi ağdaki düğümlerdir. “Televizyon sistemleri, eğlence stüdyoları, bilgisayar grafiği ortamları, haber ekipleri, sinyaller üreten, gönderen, alan seyyar aygıtlar” ise kültürel ifadelerin düğüm göstergeleridir. Ağlar aynı zamanda yeni düğümlerle bütünleşerek genişleyebilen açık –ama kendi zemininde soyutlayıcı/kapalı- yapılı bir nitelik taşımaktadır. Ağlar, “uzayın yerinden edilmesini, zamanın bertaraf edilmesini amaçlayan toplumsal bir örgütlenme için”, “kamunun ruh halinin anında işlenmesine ayarlanmış bir politika için” veya “sonu gelmez bir yıkım” yeni değerlerin inşası ve kültürel yeniden yapılanmaya uygun araçlar ve zemin oluştururlar (Castells, 2013: 622-623).

630). Başka bir ifadeyle *ağ toplumu* yapısı, kültürel üretim itibarıyla kültürel arka planın zemini olan *doğanın* soyut bir alana çekildiğini göstermektedir. *Ağ toplumundaki* zamansızlığın, zamanı ve mekânı (uzamı) ortadan kaldırma yönelimi yeni bir kültürün oluşmasını da beraberinde getirir.¹⁴ Bu kültür, Castells'e (2007: 503) göre "Gerçek Sanallık Kültürü"dür. Ona göre 21. yüzyıla mobil telekomünikasyonla ve bilgisayar gücüyle enformasyon teknolojisi damgasını vuracaktır. Bu yönüyle "elektronik iletişim ağları, hayatlarımızın omurgasını oluşturacaktır" (Castells, 2007: 508).

Günümüzde insanların teknolojiye bağlı ve bağımlı hale gelmesi ile ilerleme düşüncesi paralel seyretmektedir. Öyle ki ilerleme düşüncesinin temel amacı da insanları teknolojiye bağımlı hale getirme niteliğine evirilmektedir. Bununla birlikte süreç, mevcut dijitalleşmeye ve ilgili teknolojiye "ya katlanırsınız, ya da hapı yutarsınız" seçeneklerini de dayatmaktadır (Zerzan, 2013: 274-275). Dolayısıyla üçüncü milenyuma damgasını vuran teknolojinin ve elektronik iletişim ağlarının veya dijital ağların oluşturduğu bütünsel alanın hâkim yapısına, aynı zamanda dayatmasına *dijitalizm* demek yanlış olmayacaktır. Nitekim teknolojinin nötr olmadığı, nötr anlayışının "üstünkörü" bir inanç olduğu söylenebilir. Teknik aklın ve teknik akıl kavramının özünün ideoloji olduğu fikri de ileri sürülmektedir. Çünkü "sadece teknolojinin uygulanış tarzı değil, bizzat teknolojinin kendisinin tahakküm" edebilme ve yönlendirme niteliği söz konusudur. Bu tahakküm, bilgisayarlaşma yoluyla "canlı dünya" ile insanların arasını hızla açmaktadır (Zerzan, 2013: 237-238). İşte bu çerçevede, doğa/canlı ile insanların arasını hızla açan, bununla birlikte insanı da kendi içinde kapatıp parçalayan, *doğanın* belirleyiciliği yerine kendini ikame eden, doğaya karşı olmak üzere dijital ağlar içerisinde her şeyi kendi zemininde yeniden üreterek tanımlayan ve bunu zorunlu kılan hâkim yapıya dijitalizm denilebilir.

Dijitalizm, bilinen ideolojilerin aksine geniş kitlelere doğrudan fikir aktarımı yapmaz veya doğrudan retorik üretmez. Temelde dijital teknoloji üzerinden ve imaj yoluyla inşa alanı oluştursa da *panoptikon* hapisanesinden farklı olarak, kendini gizler ve üyelerini bu gizlilik içinde kuşatarak ve kendi içine yönlendirerek varlık bulur. Dijitalizm, kendi alanında olmayarı yok, olanı var hükmünde tanımlar. Dijitalin dili esasında bundan daha sorunludur. Daha sorunludur, çünkü aynı zamanda indirgeyicidir (belki de bu durumu, insanın ikinci düşüşü olarak nitelendirmek yanlış olmayacaktır). Mevzubahis durum, bilgisayar programcılığındaki bilginin 1-0 şeklinde sıralı kodlarla işlenen, var ile yok arasına sıkışmış bir ikilik durumu ile ilgilidir (Ertürk, 2019:164). 1-0 kodlarının yorumlanması uzman programcılarının alanına dâhildir, fakat konu bağlamında şunun belirtilmesi gerekir; dijital

¹⁴ Enformasyon Çağı'ndaki zaman, toplumun zaman akışını bozarak ve aynı zamanda sanayi toplumunun saat mekanizasını aşarak zamansız zaman eğilimini önceler. Zamansızlaşma olduğu kadar, mekânsızlaşma (siber-uzay) ve bedensizleşme (leştireme) yönelimi de kendini gösterir (Castells, 2007: 503).

de de bulunabilir. Yapılan hesaplamaların “varoluşçu ontolojiyi” görmezden gelmesi durumunda ise “dijital pozitivizm” (dijital determinizm) riski kendini gösterir. Bu risk, süreçsel olasılıkların (imkânların) istatistiksel hesaba (aynı zamanda daha düşük bir boyuta) indirgenme biçimiyle ilgilidir (Ertürk, 2019: 167-169). Veri-tahmin ikilisi açısından veri korelasyonları, tahmini destekleyerek yön bulacaktır. Tahmin de bir veri değeri olarak düşünülebilir. Bu açıdan tahmin hesapları veya hesap indirgemeciliği, bir nevi hesabın gerçekleşmesi yönünde bir dayatma niteliği de taşır. Başka bir ifadeyle, burada indirgeme yönünde ve kendi yapısını dayatma söz konusudur. Yaşamsal deneyimimiz bağlam ve akışkanlık, oluş ve olurluk ritminde cereyan ederken dijital büyük veri ise tüm bunları istatistik yöntemler üzerinden ve kendi algılayacağı hücrenel kategori belirlenimleriyle tanımlayacağı için tanımlayamadığı varoluşsal deneyimleri de yok sayacaktır (Ertürk, 2019: 169-170). Varoluşsal deneyimin belirtilen dayatma yoluyla indirgenmesi ve bu yönde varlığı ikame etmesi dijitalizmin en belirgin yönüdür.

Dijitalizm, literatürde doğrudan belirtilerek değil, fakat çeşitli şekillerde bütünü tam gözlemeye ve kontrol etmeye dayalı, aynı zamanda maksimum güvenli modern *panoptikon* hapisaneler yoluyla işaret edilmektedir. Dijitalizmin, bu hapisaneden farkı “kendin yap” köleliğidir (Bauman ve Lyon, 2016: 67). Daha açık bir ifadeyle, gönüllülüğe dayalı kendin yap köleliği. Siber-uzam yoluyla dijitalizm, panoptikon hapisanesinin görünür duvarlarını ortadan kaldırarak kendini ikameye gayret eder. Görünürlük alanı panoptikon hapisanesi ile şu yönleriyle kesişmektedir. Foucault’un panoptikon hapisanesi vurgulaması ile belirtilirse; “tutukluların bizzat kendilerinin de taşıyıcısı oldukları” bir kontrol alanı söz konusudur (Foucault, 2015: 297). Bu, içine düşen kişinin de kendi elleriyle yapımına iştirak ettiği bir tuzak gibidir. Çünkü görünürlük düzlemine ya da indirgenmiş düzleme tabi olan kişi, hem vuku bulan “kısıtlamaların” sorumluluğunu üstlenir hem de bu kısıtlamaların kendisini de etkilemesine izin verir (Bauman ve Lyon, 2016: 67).¹⁸ Dijitalizmin gücünün dayandığı gönüllülüğe dayalı kendin yap köleliğinin başka bir ifadesi, Foucault’un (2015: 304) panoptikon sistemini vurgularken ifade ettiği “zihne, zihin üzerinde iktidar vermek”tir. Bu ayrıca zihnin beden (ve doğa) üzerinde iktidar kurmasıyla ilişkilidir. Bu yolla, dijitalizmin *doğaya* karşı yeni bir doğa(!) algısı üretimine giriştiğini söylemek gerekir. Klasik panoptikondan farklı olarak dijitalizm, “bakan ve bakılan” karşıtlığı üzerinden inşa edilen görünür modelin ortadan kalktığı, çünkü modelin bizzat kullanıcıların kendisi olduğu bir alan niteliğindedir. “Modelle gerçeğin birbirine karıştığı istatistik işlemlerde olduğu gibi gerçeğe (medium) aracın birbirine karıştığı hipergerçek” durum söz konusudur (Baudrillard, 2013: 54; 2012b: 13).

¹⁸ Bu değerlendirmelerle birlikte dijitalizmi mensupları için katmanlı bir panoptikon sistemi olarak vurgulamak mümkündür. Dijitalizm, indirgenmiş gerçeklik içinde sonsuz özgürlük vaat ederken, onunla yüzleşmeye çalışanların kendilerini panoptikon içinde görmeleriyle korkutabilir. Bu yönüyle “en iyi köle, kendini özgür hisseden köledir”.

Dijitalizmin indirgeyici özelliğinin, görünmez kuşatıcılığının ve etkisinin izahatları, Marshall McLuhan'ın eser(ler)inde de kendini göstermektedir. Özellikle "Araç Mesajdır" (The Medium is the Message) olarak tasarlanan, fakat "Araç Masajdır" (The Medium is the Massage) ismiyle basılması kabul gören eseri önemlidir (Atalay, 2018: 38).¹⁹ Eser, dijital teknolojinin kitleleri hipnotize ederek kayıtsızlığa sürüklemesi ve onları kuşatarak daha doğru kitleleri gönüllü bir şekilde içine alarak kullanıcılarının ve sunulan ortamın hem bir araç olduğu hem de bizzat ortamın kendisinin örtük bir mesaj olduğu yönünde dijitalizme ışık tutmaktadır. Her şeyden önce aracın ve/veya teknolojinin nötr olmadığı, aracın kendisinin bizatihi içerik/mesaj niteliğinde olduğu ve tarafsız olamayacağı, ayrıca biçimin içeriği öncelediği vurgulanır (Atalay, 2018: 15). Bu açıdan dijital biçim, doğrudan kendi inşa zemini ve dili üzerinden içerdiği tüm olguları tanımlamakta, tanımlayarak dönüştürmekte ve yeniden inşa etmektedir. Başka bir ifadeyle dijitalizm, insanın ve diğer canlıların içinde yaşadığı *doğa* zemininde belirlilik kazanan insan üretimi olan kültürel unsurları, kendi zeminine taşıyarak kendi doğasından, diğer bir deyişle kendi yapısı üzerinden yeniden üretmektedir. *Doğa-kültür* ilişkisinin karşısına *dijitalizm-kültür* çıkmaktadır. Bu nedenle dijitalizmin algı biçimine göre doğa ve doğal olan arayışı yersizdir. Böyle bir noktada dijitalizm, insan algısındaki doğanın yerini işgal etmeye başlamış demektir. Ona göre *doğa* diye bir şey de yoktur. Çünkü belirsizdir (bu belirsizlik, dijitalizmin kendini görememesinden veya tamamlanmamasından kaynaklı da olabilir). Sadece kültür vardır ve kültür sürekli üretilir, dolayısıyla *doğa* da kültürel bir üründür. Bu algı biçimi, beden üzerinde yapılabilecek her türlü eylemi meşru gören yaklaşımlara da yakınlık gösterir (Mizahi bir ifadeyle, "solucan ve kirpi çiftleştirilerek dikenli tel elde edilebilir.").²⁰

2. Dijitalizm ve Mouse Krizi

Teknolojik hipnozda bir duyu diğerlerinden yalıtıldığında yani yoğun bir şekilde ön plana çıkarıldığında veya diğerlerine nazaran daha fazla uyarıldığında hem duyular arası orantı ve denge bozulacaktır hem de ön plana çıkan yalıtılmış duyu dışında kalanlar narkoz edilmiş olacaktır (McLuhan, 2007: 38). McLuhan'ın yaklaşımındaki mesaj teknolojisinin *masaj* etkisi, teknolojinin hipnotize özelliğini belirtmektedir. Öyle ki McLuhan'a göre teknoloji, duyuları birbirinden yalıtılarak toplumlara hipnoz edebilmektedir.

¹⁹ Bu eser, dijitalizmin oluşum sürecine ve iç dinamiklerine de ışık tutmaktadır. Medya (media) sözcüğü, hem gazete, televizyon, internet gibi kitle iletişim araçlarına işaret eden bir sözcük olarak hem de çevre, ortam anlamlarına gelen medium kelimesinin çoğulu olarak iki yönlü bir anlama sahiptir (Göka, 2016: 632). McLuhan'ın "The Medium is the Massage" eserindeki "mass(age)" kelimesinin "kitle" ve "çağ" anlamını içermesi, masaj anlam içeriğiyle kitle iletişim araçlarının rahatlık yönünden uyuşukluk (veya kayıtsızlığa sürükleyici) etkisine işaret etmesi; eserin içeriği açısından ise mesaj (message) teknolojisinin çözümlenmesi her iki olgunun birbiriyle ilişkisini vurgulaması bakımından önemlidir (Bkz. Atalay, 2018: 38).

²⁰ Bu çerçevede LGBTP formunu, dijitalizmin sosyal yaşam standardı veya projesi olarak değerlendirmek mümkündür.

Böyle bir durumda teknoloji, duyu etkileşimlerini ve bilinci azaltır, kullanıcı ile nesne arasındaki mesafe azalarak bir özdeşlik alanı oluşur ve bu noktada kullanıcı, “baktığına dönüşür” (McLuhan, 2007: 379). Burada zemin, insandaki karşılığı ile birlikte dijital ekrandır (arayüzey). Zihin içi yer alış ile ekran birbiriyle çakışmaktadır. Bu noktada “mouse krizi”, süreci görünür kılan bir kavram değerindedir.

Ekran yoluyla göz üzerinden diğer duyarlar hipnoz edilir ve gerçeklik, göz formasyonuna uygun bir şekilde inşa edilir. Ekran zeminine kulak/ses duyusu da dâhil edilir. Kulak(ses), gözden sonra dâhil olan duyudur. Gündelik yaşamda kullanılan dijital teknolojide (mesela mobil cihazlarında) bunların her ikisi de mevcuttur. Süreç hareket ve dokunma duyusunun da eklenmesini gerektirir. Neticede narkoz sürecinde insan, dijitalizm kanallarıyla yalıtılarak adım adım dijital ortama taşınır. Duyular arası oranın yeni zeminde yeniden üretilerek dengelenmesi için gerekirse teknolojik ilerlemenin hızlandırılması bile gerekir. Kaldı ki bu süreç, tamamlanmak için kendini kolektif olarak dayatmaktadır (McLuhan, 2007: 13). Dijital ekran ile beynimizin ekranının iç içe olacağı ileri noktada ise “İnsan mıyım, makine mi?” gibi temel antropolojik sorunun da kanıtı olmayacaktır (Baudrillard, 2012a:56). Sürecin bu yönü hem hipnoz durumuna hem de insanın diğer duyarlarıyla aşama aşama bir alt boyuta düş(ürül)mesiyle ilgilidir.

Mouse ve “mouse krizi” kavramı, dijitalizmi imleyen bir değere sahiptir. Ekranla birlikte mouse, insandaki dijital işleme yatkın olan alan ile dijital alanının kesiştiği yer olarak düşünülebilir. Kullanıcı, dijital alanla olan temasını bu araçla gerçekleştirir. Mouse’nin insan ve ekran arasında bir yere sahip olmasının yanısıra ekranla birlikte olmak üzere *mousenin* insanı (doğayı) manipüle eden vehime, zihne ve hayale (simülasyon) karşılık gelen temsili bir yeri söz konusudur. Dijitalizmin kültürel olarak kendini dayatması vehimin kendini sahibine dayatması gibidir. “Mouse krizi” kavramı ise mouse aracılığıyla insan duyumlarının dışsallaştırılma sürecinde kullanıcının doğa zeminindeki formu ile dijitalizm zeminindeki formu arasında yaşanan gerilime ve insanın dijital alana ve dijitalizme sürüklenme sürecine işaret eder. “Mouse krizi”nde mouse, bir araç olmaktan çıkıp dijitalizmin bir parçası haline gelir. Burada dijitalizmin kendi zemininde ve formunda kullanıcıyı içine çekerek onu var eden (aynı zamanda kendisini var eden) bir etkisi söz konusudur. Aşağıda yer alan alt başlıklar “mouse krizi” ile dijitalizm arasındaki bu ilişkiyi yakından irdelemektedir. Bu alt başlıklarda öncelikle “mouse krizi” kavramının belirttiği durumlar ve sonrasında “mouse krizi” neticesinde insanın dijitalizm alanına nasıl yöneldiği ve dijitalizmin dışsallaşan bir parçası olmaya başladığıyla ilgili değerlendirmelere yer verilmektedir.

2.1. Dijitalizmin Bir Göstergesi Olarak Mouse Krizi

Konu bağlamında değişimin hızı kadar kriz yoğunluğunun da kendini gösterdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Kriz ölçüsünde değişim telaşı, konum arayışı, aidiyet arayışı, belirsizlikten çıkma, güven ve emniyet, tanımsızlığa karşı anlık da olsa tanımla(n)ma gibi gereksinimler. Bu açıdan değişim, krizin bir yönü olarak görülebilir. Başka bir ifadeyle kriz, değişimi beraberinde getirir. Burada önemli olan diğer bir husus, kriz sonrası yeniden yapılanmanın seyredeceği yöndür. Çünkü yön itibarıyla kriz, daha geniş bir alana açılabilme imkânı sunabileceği gibi daha aşağı veya indirgenmiş bir alana da seyredebilir.

Kriz ve değişim, sosyo-kültürel yaşamdaki değişimden etkilenen sosyal bilim disiplinleri için de geçerlidir. Öyle görünüyor ki dijital süreç, sosyoloji ve antropolojinin konularını kendi alanına doğru çekmektedir. Nihayetinde Enformasyon Çağı, *doğaya* karşı sanal bir kültür anlayışını dayatmaktadır (Zerzan, 2013: 19). “Doğal varoluş biçimimizden çıkarak kişisel deneyimlerimizden uzaklaşma” (yeni yabancılaşma biçimi) ile kendini gösteren bir hiper-yabancılaşma ve kolektif hipnoz durumu yükselişe geçmektedir (Zerzan, 2013: 273; Carr, 2012: 254). Farklılıkların önemli olup olmadığı tartışma konusu haline gelmiş durumdadır (Marcus ve Fischer, 2013: 80). “İlkel” toplumların değişime direnme sebepleri olarak doğayı öncelemeleri göz önünde bulundurulmakta (Levi-Strauss, 2012: 60), çevrecilere de yeni bir misyon yüklenmektedir: *doğayı* “ideal kültürel bir biçim” veya “sunî kültürel bir form” olarak yeniden inşa etmek (Castells, 2013: 632). Bu inşa sürecinde sınırların eridiği bir “özgürlük patlaması”nın baş göstermesi kaçınılmazdır. Özellikle beden üzerinden sosyal alanda yükselişe geçen bedensizleştirme formu, bu inşa sürecinin temsili haline gelmiş durumdadır. “Trans-seksüel”likte olduğu gibi “trans-ekonomi” ve “trans-estetik” de buna eşlik etmektedir (Baudrillard, 2012a). Bu noktada -ya da bunun geride bıraktığı demek gerekiyor- esas sorular, “toplum nedir”, “kültür nedir”, “insan nedir” ve “bir insan olmak ne anlama gelir” gibi problemlerde düğümlenir (Eriksen ve Nielsen, 2014: 274). Diğer önemli bir soru ise Baudrillard’ın (2012a: 56) işaret ettiği “İnsan mıyım makine mi?” sorusudur. Sınırların buharlaştığı böyle bir belirsizlikte verilen cevap ne olursa olsun insana dair geç kalınmış demektir.

Doğa-kültür ilişkisi açısından kendini *doğa* belirleyiciliğinde ikame etmeye çalışan dijitalizmin hem doğayı hem de insanı manipüle ettiğini ve bozuma uğrattığını söylemek gerekir. Bu çerçevede “mouse krizi” kavramı, kriz ve krizin yönü açısından dijitalizmin gündelik yaşamdaki durumuna görünürlük kazandırmak, bu yöndeki tartışmalara katkıda bulunmak ve dijitalizmin insandaki karşılığını tespit etmek için uygun bir araçtır.

Mouse, bilinen haliyle bilgisayar ekranı (arayüzey) ile kişi arasındaki

bağlantıyı sağlayan araca verilen isimdir.²¹ Bir araç olarak mouse, teknolojik gelişmelere paralel olarak değişim geçirmiştir. İlk aşamada kişi ile bilgisayar arasında kablolu olarak kullanılmış, daha sonra ise kablosuz alternatifler üretilmiştir. Laptop bilgisayarlarda ise ek bir alternatif olarak aracın görevi, dokunmatik bir zemin üzerinden sağlanabilmiştir. Günümüzde mouse, artık dokunma mesafesine gelmiş durumdadır. Bunun en yaygın kullanım biçimi ise tabletler ve akıllı cep telefonlarını içine alan mobil cihazlardır. Mouse, parmak ucuyla dokunduğumuz yere, ekranla parmağın karşılaştığı yere taşınmış durumdadır. Başka bir ifadeyle “ekran kalem”, “ekran insan” gibi bir yakınlaşma kendini göstermektedir. Bu açıdan mouse, insan ile ekranın ve aynı zamanda dijital evrenin bağlantı noktasını oluşturmaktadır. Son süreçte bu aracın görevini yapmak üzere insana düşen pay da insandan eklenmek üzere sağlanmış gibidir.

“Mouse krizi” kavramı ise mouse aracılığıyla uzanılan veya dışsallaştırma ediminin uzandığı “alan”²² ile kişinin doğal veya normal yaşamı diye tanımlanabilecek alan arasındaki gerilime ve çatışmaya işaret eder. Buradaki gerilim, kişinin dijital evrende kalma uğraşına karşılık dijital alan dışındaki yaşam akışının buna müsaade etmemesinden, bunu engellemesinden kaynaklanmaktadır. Beklentilerin karşılanmaması veya engellenmek, başlı başına kriz sebebidir (Geçtan, 1999: 54-55). Bu noktada iki yön belirir. Biri dijital evrene açılan, diğeri ise genel bir ifadeyle normal yaşam akışına. Gerilim, tercih anında kendini gösterir. “Mouse krizi” de dijital evrenin tercih edilmesiyle ilişkilidir ki bu kriz aynı zamanda şiddet de içerir. Şiddetin derecesi, kriz ve gerilimin derecesine bağlı olduğu gibi dijital evrendeki (ayrıca normal yaşamdaki) yerimizle de ilintilidir.²³

“Mouse krizi”nde belirleyici olan temel unsur, dijital ortamda inşa edilen ya da kurgulanan alanının yaşamdan ne kadar aldığıdır. Dijital alandaki beklentilerin artması ile yaşamdan soyutlanma birbiri ile doğru orantılıdır. Kişinin kendi benliğini, yaşamını, etkileşimlerini burada *özgür(!)* biçimde inşa etme süreci, soyutla(n)ma duvarlarını kalınlaştıracağı gibi, dışardan gelen bir müdahale, benliğe ve kurguya yapılan bir şiddet etkisi gösterir. Bu şiddet, kullanıcının şiddete yönelme riskini de beraberinde getirir. Böyle bir şiddet, anlık refleksler biçiminde (sinir krizleri ve sair) birikerek de kendini gösterebilir. Dijital alanda varlığını korumaya gayret eden kişi, engellenme nedeniyle şiddeti ya kendi içine (bir hesaplaşmayla yumuşama da kendini gösterebilir) ya da dışarıya yönlendirecektir ki her haliyle engellenme durumu, derecesine bağlı olarak şiddeti beraberinde getirme

²¹ Kelime olarak mouse, Türkçede *fare*, *siçan* gibi anlamlara geldiği gibi *kalleş*, *hain* gibi anlamlara da karşılık gelebilmektedir. Bir araç veya bir çeşit protez olarak mouse, dijital ekran ile kişi arasındaki temel bağlantıdır ve kişi, istediği eylemleri yönlendirirken bu araca başvurmak zorundadır.

²² Konu bağlamında belirtilen alan, kişinin kendi uzantısı olarak algıladığı ve insanın kendi yaşamını yeniden inşa etmeye sürüklendiği dijital alandır.

²³ Her ne kadar mouse krizi kavramı, dijital etki bağlamında değerlendiriliyor olsa da belirtilen kriz biçiminin bundan öncesine dayandığını, insanın yaşam mücadelesiyle ilişkili olduğunu belirtmek gerekir. Burada belirtilen kriz biçiminde dijital ortam, krizi görünür kılmaktadır.

riski taşır. "Mouse krizi"nin birikmesi, onun aşılması yönünde bir kaçıışı ve yalnızlaşma yoluyla dijital ortama bağlılığı da üretir.

"Mouse krizi"nde belirleyici olan temel unsurlardan bir diğeri de kontroldür. Dış koşullara nazaran dijital ortamın özgürlük yanılsaması eşliğinde ve kurgusal nitelikte kontrol edilmesi, cazibeli olduğu gibi aynı zamanda narkoz ve *büyük* etkisindedir. Bu noktada dijital ortam, düşünce/benlik ve arzuların yansıdığı bir alan olarak düşünülebilir. Kontrol kıvamı, kurgusal tanrı (veya yaratılmış tanrı) imgesiyle de ilgilidir, yani bu zeminde kullanıcı, tanrı değerinde de konumlanabilir. Böyle bir durumda krizin yönü dijital kontrol/tasarım arzusunun (ve rahatsız edilmemenin veya narkoz kıvamının) dijital alan dışındaki yaşamda da inşa edilmeye çalışılmasından doğmaktadır. Başka bir ifadeyle, yaşam akışının dijital alan kıvamındaki gibi kurgulanmaya ve aynı zamanda kontrol edilmeye çalışılması krizi tetiklemektedir. Krizin bu yönü dijitalizmin sosyal yaşama taşınma biçimiyle ilgilidir.

Belirtilen durumlar açısından kurgu, yaşam sürecini, yaşam hareketliliğini veya yaşam canlılığını bir fotoğraf donukluğuna indirgemekle eşdeğerdir Kontrolün, kontrol telaşıyla bir fotoğraf ölçüsünde/donukluğunda elde edilmeye çalışılması "bilgisayarı önünde kımıldamadan duran sanal insan" oluşumuna da sebep olur. "O bir hareket özürsü haline gelmiştir; kuşkusuz zihinsel olarak da özürsüdür. İnsanın işlemsel hale gelmesinin de bedeli budur." (Baudrillard, 2012a:53). Burada hayrete yer yoktur. Daha önce de belirtildiği gibi dijitalizm, indirgenmiş biçimde zamansızlık ve siber alan imkânını sunmaktadır. Dolayısıyla "mouse krizi" neticesinde dijital alanda konumlanmak, bilinen mevcut gecenin ve gündüzün engellemeleleriyle karşılaşmamak için onları yok saymayı da beraberinde getirir. Gece ve gündüz, kontrol ölçüsünde suni olarak inşa edilmeye çalışılır. Beklenmedik zamanda ıslatan hafif bir yağmur, rahatsız edici veya *kaos* olarak algılanır.²⁴ Bu açıdan ele alındığında yaşam akışının her yönüyle kurgulanmaya ve kontrol edilmeye çalışılmasının dijital alana seyreden bir yönelimi veya dijital formun yaşam alanına taşınması edimini beraberinde getirebileceği söylenmelidir ki her iki durum da dijitalizmin etkisini göstermektedir.

2.2. Dijitalizmin Bir Parçası Olarak Mouse Krizi

Çevre ve iklim koşullarının, yaşam biçiminin (avcı, tarım, kırsal kent gibi) ve kullanılan teknolojinin, tarihsel süreçte insan ve insan nesline etkilerinin olduğu/olacağı kabul gören bir yaklaşımdır. Kitleleşen çağda kullanılan teknoloji de hem insan bedeni hem de insanın düşünme biçimi üzerinde etkilidir. Teknolojinin yoğun kullanım bedeli olan hareketsizliğin (*bireyselleşme* değil; hareketsiz, fakat arzulayan beden) belirtilen etki biçimiyle doğrudan ilişkisi vardır. Yaşam ve fizyolojimiz açısından hareket ediminin vazgeçilmez olmasının yanı sıra "her türlü iletişimin de harekete dayalı

²⁴ Bu açıdan yağmur, kişiyi kendine getiren bir yaşam akışı olarak okunabilir.

olması”²⁵ (Greenfield, 2000: 41), dijitalizmin sunduğu hareketsiz iletişim formu ile çelişmektedir. Çünkü dijitalizm, bedensel hareketsizlik formunda yoğun bir iletişim (hareket) alanı sunmaktadır.

Dijitalizmin açıklanmaya çalışılan insan ve yaşam üzerindeki etkisini veya sebep olduğu değişim sürecini Ellul (2004), çeşitli değerlendirmeler yoluyla dolaylı olarak “Sözün Düşüşü” adlı eserinde tartışır. Tartışmayı, özellikle *söz* (konuşma/işitme/kulak/bedenin ontolojik varlığı) ve *göz* (imaj, yazı dili) odağında temellendirir.²⁶ Ellül, düşüşün geline en son aşaması olarak bilgisayarlaşmış çağı yani dijital çağı işaret eder. Düşüşün ikamet ettiği yer olarak bilgisayarlar, deyimleri, metaforları, alegorileri ve çift anlamlılığı anlayamayacak bir düz zemine, ciddi ve teknik bir dile sahiptir (Ellul, 2004:210-211). Düz zeminde sözün (ve ontolojik olarak kulağın) yerini imaj dili ya da dijitalin işlem dili istila eder. Mekanik bir tekniğin ürünü olan imajlar, hakikati karşılama iddiasında illüzyon etkisi gösterirler (Ellul, 2004:59). Bu açıdan imajlar, “ayartıcı”, “büyüleyici” ve “hipnotiktir” (Ellul, 2004:95).

Ellul’a göre doğa karşısında işitme duyusu (burada kulak, sözü temsil eder) -izole ve kapalı- bir evren oluşturmaya müsaade etmez (Ellul, 2004: 39-40). Buna karşın imajların istilası ise kendisini *doğanın* yerine ikame etmesiyle belirir (Ellul, 2004: 156-157).²⁷ İmajların istilası, varlık içinde konumlanmayı temsil eden sözün değerden düşmesine alan açar. Öyle ki deyim, jest ve mimik üreten, irfan ve muhabbete kapı aralayan *söz* (konuşma), kamusal alanı içine çeken dijital dilin hâkim ciddiyeti, çizgiselliği ve teknik formu tarafından varlık içindeki yerinden *değersizleştirilerek* düşürülmüştür. Bu *değersizleşme*de söz, daha çok “uyarıcı fonksiyona indirgenmiştir” (Ellul, 2004: 207).²⁸ İlişki öyle tersine dönmüştür ki bir zamanlar resim ve imaj, *sözün* açıklanmasının veya hatırlatılmasının bir yolu olan “metnin resimlemeleri” iken şimdi ise “metin, imajların açıklamasına dönmüştür” (Ellul, 2004:158).²⁹ Burada varlık ve yaşam alanının resim/imaj zeminine, dijital zemine indirgenmiş olması ve bu zeminin dönüştürücü gücü söz konusudur. Dönüştürücü süreci biraz daha açmak için “mouse krizi”nin seyrini yakından irdelemek gerekir.

Yapılan deney ve araştırmalar göstermiştir ki, insan beyni suni olan ile

²⁵ Harekete temas da eklenebilir; ses(ler)in teması gibi.

²⁶ Ellul, göz ve kulak arasında bir kutuplaştırma iddiasında bulunmamakla birlikte ona göre söz, kulağı, konuşmayı, varlık içinde hayret içeren konumlanmayı ve hakikati temsil ederken, göz ise imajı, gerçekliği, soyutlamayı, yapaylığı ve dijital ekranı temsil etmektedir. Ona göre “İnsanlığı korumayı arzu eden kişi, her şeyden önce sözü korumalıdır. Yola çıkılması gereken yer sözdür. O değerden düşürülmüştür, bastırılmıştır ve anlamsızdır” (Ellul, 2004: 318).

²⁷ İmajlar ekranı olarak “televizyon” da (dijital ekran), kişi ile doğa (Ellül’a göre dünya) arasında kuvvetli bir uyuşturucu etkisi gösterir (Ellul, 2004: 162).

²⁸ Sözün uyarıcı fonksiyona indirgenmesi, gündelik yaşamda kaybolan muhabbetin/sohbetin yerini geçici ayartmalara bırakmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu durum, nesiller arası çatışmanın veya mesafenin en temel yerine işaret eder. Bu aynı zamanda, insanlar arası etkileşim zeminin yok olduğu alanlardan biridir.

²⁹ Ellul’e (2004: 77) göre, metnin hayat/can bularak kapalı yapısından kurtulabilmesi ancak metnin-lerin (dini metinler de dâhil) söze destek vermeleri ölçüsünde kendini gösterecektir.

doğal olan arasında ayırım yapmaktan ziyade suni olanı da doğal hissetme yönünde ileri bir kapasiteye sahiptir (Carr, 2012: 251).³⁰ İnsan beyninin yapay olanı doğal hissetme eğilimi ve bedenini kendini teknik araçlarla dışsallaştırması konumuz açısından önemlidir. Çünkü “mouse krizi” kavramı, her ikisine de gönderme yapmaktadır. Başka bir ifadeyle hem dışsallaştırma yönüyle uzanılan dijital alan hem de dijital alanın beyin tarafından doğal karşılanabilmesi “mouse krizi” kavramının imlediği bir durumdur.

İnsanın teknik aletler üretmesinin ve bunları kullanmasının bedenin bir uzantısı veya dışsallaştırılması olarak görülmesi, temel antropolojik okumalardan biridir. Diğer bir deyişle bugün kullanılan teknik araçlar “bir zamanlar insanın vücuduyla yaptığı bir uzantısı” veya “vücutun özel bir parçası” olma yönüyle değerlendirilir (Hall, 1959: 79).³¹ Mesela, tekerlek ya da günümüz ulaşım araçları, ayakların; silahlar, el ve dişlerin; giysi ve evler, derinin; yazı ve yazı eserleri gözün; ses cihazları, kulağın bir devamı özelliğini taşımaktadır. Bu yaklaşıma göre kısaca teknoloji, duyarımızın maddi uzantıları olarak değerlendirilir. McLuhan, bu yaklaşımın açıklayıcı olduğunu belirterek, insan ve iletişim teknolojilerinin birbirine etkisini tartışır. Özellikle duyarların dışsallaştırılmasını yazı dili ve matbaanın etkisi üzerinden temellendirerek “kapanma” ve “tamamlanma” yönündeki dürtünün, kriz sonrası “kültürel tamamlanmalar” ile ilgisini tartışır (McLuhan, 2007: 12). Ona göre duyu organları, teknolojik biçimde dışsallaştırıldığında, *kapalı* bir sisteme dönüşürler. Bu, aynı zamanda duyarların dışsallaştırılmadan önceki bütünsel etkileşimlerinin yalıtılarak hipnoz edilmesi ve yeni dışsallaştırma alanına, yani dijital alana sürüklenmesini de beraberinde getirir, yani kriz sonrası “kültürel tamamlanma”. Burada teknolojinin kendi alanına doğru sürükleyici/dayatmacı etkisi söz konusudur (Altay, 2005: 67).

Yeni teknolojik ve dijital alana yönelen dışsallaştırmalar nedeniyle dışsallaştırma öncesi duyarlar (göz, kulak, dokunma gibi) arasındaki etkileşim oranı bozulmuş bir şekilde yeni alana doğru kaymaya ve orada dengelenmeye çalışılır. *Göz* duyası indirgenmiş dijital alana sürüklenirken yeni alanda *işitsel* veya *kulak* noksanlığının gerilimi kendini gösterir. Bu gerilim, dijital zemin formunda sesin ve kulağın inşasını da gerektirir. Dijitalizm, bu tamamlanma yoluyla yeni bir ortamda ve yeni bir dengeyle kendi insanını inşa eder. Bu açıdan McLuhan, “kültürel tamamlanma” gerekçesiyle, yani bozulmuş dengeden kaynaklanan geriliminin ortadan kaldırılması amacıyla hızlı teknolojik gelişmelerin dönüştürücü gücünü memnuniyetle karşılar, fakat bununla birlikte teknolojinin tehdit edici gücünün farkındalığını da önemser (Carr, 2012: 12). Çünkü bu süreç, duyarlar arası etkileşim oranı veya “uzanımlar arasındaki etkileşim oranı” gereği “kolektif biçimde kendini dayatmaktadır” (McLuhan, 2007: 13). Duyuların dışsallaştırılması yönün-

³⁰ İnsanların dijital ekranla etkileşimi açısından bu durum, sınırların belirsizliğini vurgulayan “siber-netik bulanıklık” olarak da tanımlanabilir (Carr, 2012: 257).

³¹ Ayrıca bu husus, beynin yapay olanı doğal karşılama eğilimiyle de ilişkilidir.

de dijital alan, kullanıcıların içsel taleplerini veya noksan kalan duyularını da karşılamak üzere, fakat indirgenmiş bir zeminde hem “içten”³² hem de dıştan (dijitalizmin koşullandırdığı yaşam şartları itibarıyla) desteklenerek inşa olu(nu)r. Bu inşanın temel niteliğini arttırılmış değil *indirgenmiş gerçeklik* olarak değerlendirmek gerekir. “Mouse krizi” de belirtilen kültürel tamamlanma sürecinde ve indirgenmiş gerçeklik zemininde dijitalizmin hem bir göstergesi hem de bir parçası olarak açığa çıkmaktadır.

Dijital teknolojinin gelişmesine paralel olarak “mouse krizi”nden dijital alana doğru seyreden ilk uzanımlarımızın görsel, sonra işitsel ve daha sonra düşünsel olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.³³ Ek olarak duyguların da -en azından emoji çeşitliliğini düşündüğümüzde- işin (dijitalizmin) içinde olduğu söylenebilir. Yapay hissetme koşullarının imkânlarını sunan dijital zeminde bunun dengelenmesi *dokunma* duygusunu da gerektirir. Nitekim *dokunma* duygusu -tıpkı beyin gibi- ayrı bir duyu olmaktan çok duyuların etkileşimi ile ilişkilidir (McLuhan, 2007: 95). *Dokunma* duygusu, bedenden ayrı tutulamayacak şekilde ontolojik bir katılım değeri de taşımaktadır (Josipovici, 1997: 18). Bu açıdan düşünüldüğünde belirtilen gerilimin ortadan kaldırılması ve inşanın tamamlanması için dokunma duygusunun da indirgenmesi gerekecektir. Başka bir ifadeyle kriz şiddetinin hafiflemesi veya yok olması için kriz anındaki tercihin dijitalleşmeye kayması gerekecektir.

Daha önce de belirtildiği gibi beynin yapay olanı doğal hissetme özelliği vardır. Ayrıca beyin, insan karakterini etkileyen bütünsel bir özelliğe de sahiptir. Yani beynin bir hücrelerinde vuku bulan bir deformasyon, esasında sadece o hücreyi değil zamanla beynin ve aynı zamanda beden/insanın bütününe etkileyecek, bozacak bir etki gösterir; böyle bir durumda bütün olarak beynin işlevleri zayıflar (Greenfield, 2000: 16-17).³⁴ Özellikle dijital zemindeki aktiviteler, düşüncelerde kısa devre etkisi göstererek kullanıcının derin düşünmesini engeller, onu yüzeysel zemine çeker. Bu süreçte beyin, indirgenmiş zemine ayarlı bir şekilde “sinyal işleyen basit ünitelere dönüşür”. Uzun vadede bu durum, beynin - “1-0” işlem zeminine doğru- yavaş yavaş dönüşümü demektir (Carr, 2012: 150).³⁵ Bu açıdan “mouse krizi”nin dijital(izm) zemine doğru evirilmeyi tetiklediği, bu sürecin bir göstergesi olduğu, hatta krizin dijitalizmin kullanıcı üzerindeki etkisinden

³² Yani kullanıcı kendi isteğiyle; bozulmuş duyular arası denge gerilimini ortadan kaldırmaya meyilli olarak kendi isteğiyle, içerden arzulararak. Bununla birlikte ekranın insansaki karşılığı nedeniyle içten desteklendiği söylenebilir.

³³ Belirtilen sürecin ayrı bir çalışma konusu olduğunu da belirtmek gerekir.

³⁴ Bu noktada beyin ile bilgisayarın eşdeğer formda olmadıkları söylenmelidir. Beyin kimyasal bir işleme ve temele sahipken, bilgisayarlar ise elektrik merkezli bir güce sahiptir. Beynin kimyasında sağduyu tecrübesi söz konusu iken bilgisayarlarda ise bu durum aranmaz (Greenfield, 2000: 89).

³⁵ Bu dönüşüm hem biyolojik hem de düşünsel ve karakter yönüyle kendini gösterir. “Tarihin yeni başladığı” Enformasyon Çağı devriminin öncekilerden en büyük farkı da burasıdır: Birinci sanayi devrimi, “kas gücünü”; ikincisi bilişsel (zihinsel) iş gücünü; Enformaasyon Çağı devrimi ise “gerçek beyin gücünü” -beynin ve aynı zamanda bedenin kendisini- değersizleştirmiştir (Kumar, 2013: 21).

kaynaklandığı söylenebilir. Kullanıcı artık dijitalizmin dış bir uzantısı niteliğindedir.

Duyuların dışsallaştırılması bağlamında beyin, dijitalize mi olmaktadır? Başka bir deyişle dijitalizm, kendi zemininde tek bir dijital beyin formunu mu vaat etmektedir? Makale açısından bunun cevabı "evet"tir. Değişim hızının düşünce hızına ulaşma yönündeki seyri, daha doğrusu böyle bir algı, beyin içinde konumlandığı dijital ortamdaki kaynaklanan sanal durumla ilişkili olabilir mi? Neden olmasın? *Dijital yerli* kavramı, dijitalizmin kendi içinden bir ifadesi midir? Pekâlâ mümkün.

21.yüzyıldaki dijital teknolojinin yükselişi, Taş Devrin'den Demir Çağı'na geçiş ile kıyaslanmaktadır (Türkoğlu, 210: 390). Yapay zekâ arayışları (Marvin Minsky'ın tanımlamasıyla) beyni, etten müteşekkil bir bilgisayar olarak değerlendirilebilmektedir. Günümüzde insanın "doğal" yapıdan "kopartılarak" yapay zekâ yoluyla makine modellerine dönüştürülmesi yönünde bir eğilim söz konusudur (Zerzan, 2013: 253). Hem biyolojik hem de yapay hücreleri/kısımları olan sibernetik organizmalar, yani *cyborg* bedenler, bu eğilimin göstergesi niteliğindedir. *Cyborglar*, dijital yapının bedene dâhil edilerek zihin tarafından kullanılması veya kontrol edilmesi yönüyle ön planda tutulsa da bedenin kullanılabilirliğini dijital yapıya devretmek riskini de taşımaktadır. Başka bir ifadeyle ya beden, dijital yapıyı ya da dijital yapı, bedeni *avatar* olarak kullanma eşiğindedir. Öyle ki *avatar* çağının bir önceki aşamasından geçtiğimizi de söylemek mümkündür (Koç, 2016: 30; Kuçlu, 2016: 390).³⁶ "Mouse krizi", dijital yapının bedeni *avtar* olarak kullanma biçimi ve neticesidir.

Woodoo ritüellerinde sıklıkla karşılaşılan ruhun bedeni ele geçirmesi de bir çeşit *avatar* gibi düşünülebilir. Bu çerçevede insan beyninin, aynı zamanda bedenini, yapay zekâ unsurlarına *avatar* olma eğilimi gösterebileceğini belirtmek yersiz olmayacaktır. Özellikle Woodoo ritüellerindeki ruh ile muhatap olan bedenin, kendini ele geçiren ruhun etkisi geçtiğinde hiçbir şeyi hatırlamıyor oluşu önemli bir noktadır. Bu, hareketsiz ve hipnoz olmuş beden formuna uygun düşmektedir. Başka bir ifadeyle, dijitalizmin eski kabile ritüellerindeki ruhun boşluğunu doldurabileceğini, bedeni kullanırken benzer yolları takip edebileceğini belirtmek aşırı bir yorum olmayacaktır.³⁷ Nitekim Baudrillard'ın (2012b: 74) da işaret ettiği

³⁶ Sanayi öncesi toplumlarda insanın katılım edimi, daha çok bir bütün olarak doğa ile iç içeyken, dijital süreçte ise katılım, sanal âlemde kendini göstermektedir (Türkoğlu, 2010: 71). Mous krizi kavramıyla da işaret edilen yöneliş, dijital alana doğrudur. Dijital yaşamda kalmak için mous aracının mesafesi de kullanıcı için rahatsızlık verecek bir hale gelebilir. Böyle bir durumda, aşırı bir yorumlamayla ifade edersek, dijital hücrelerin (çip gibi mesela) bedene dahil edilmesi gereksinimi de hasıl olabilir. Bir yönüyle bu, ekranın içinde yaşamak için bedenin ekran içine taşınması gibidir, çünkü beden, yük olacaktır. Sonraki aşamada canlı kalma uğraşı ise şöyle betimlenebilir; duyguyu ve canı hissetmeyen bir elin, beynini kanatarak içinden bir şeyler çıkarmakla uğraşması; canlanacağı umudu ve bu el hamlesinden sonra yere yıkılan, insan mı makine mi belli olmayan bir yığıntı.

³⁷ Woodoo geleneklerindeki ruh beden ilişkisinin bir yanılısına, illüzyon, hipnotik ve sahtekarlık olarak değerlendirilmesi sonucu değiştirmez. Nihayetinde bu özellikler, dijitalizmin kapasitesi dâhilindedir.

gibi doğa (dünya), beyin ve dijitalizm (Baudrillard'a göre ekran) tarafından aynı anda çarpıtılmaktadır.

Yukarıda dışsallaştırma ve dijitalizmin bir parçası olma çerçevesinde "mouse krizi"nin yönelişi ile ilgili olarak dizital(izm)in insanda neye karşılık geldiği ile ilgili son kertede beyin vurgusu yapıldı. Dizital(izm)in insanda neye karşılık geldiği sorusu ayrıca farklı araştırmaları gerektiren bir hüviyete sahiptir. Göka'nın (2016) da belirttiği gibi sanal boyutun insan psikolojisiyle ilişkisi (sanallığın insanda karşılık geldiği alan) farklı çalışmalarla irdelenmeyi hak etmektedir. Din, mitoloji, kehanet gibi olguların merkezinde yer alan *rüya* ve *hayal* olguları bu hususta önemli tartışmaları beraberinde getirecektir (Göka, 2016: 629). Bununla birlikte şu da belirtilmelidir ki, dijitalizmin kendi dışındaki her şeyi indirgeyerek dönüştürme (manipüle etme) gücü, sanal yapısı, dijital işlem dili, çizgisel zemini ve kapalılığı gibi özellikleri göz önüne alındığında sanal boyut ve dijitalizm, üst bir boyuttan ziyade, mesela vehim gibi düşük bir boyut üzerinden de tartışılmayı hak etmektedir. Bu çerçevede dijital işlem biçiminin insan zihninin formu üzerinden de ele alınması gerekmektedir. Bu gereklilik insanın dijital teknolojiyle olan etkileşim mesafesinin nasıl olması gerektiğine de ışık tutacaktır.

İnsanın dijital teknolojiyle ve dijital ekranla ilişkisi vazgeçilmez değildir, fakat günümüz açısından da kaçınılmaz bir hal almıştır. İndirgenmiş bir zemin söz konusu olsa bile ya da düşük bir boyut olsa bile, düşük olması o boyutun varlığını inkâra sebep değildir. Üzerinde yazı yazılan bir kâğıdın zemini düzdür; bu zeminin üst boyuta açılan yönleri de söz konusudur. Diğer bir deyişle hem ant olarak hem de konuşma edimi olarak *söz*, kutsaldir; ancak anlama sadık kalması yönüyle böyledir.

Sonuç

İnsanın doğa ve toprakla olan ilişkisi ve bağı, insan yaşamının temel bir niteliğidir. Modernite bu ilişkiyi, doğaya karşı özgürlük mücadelesiyle değiştirmiş, hatta koparmıştır. Kültür kelimesinin anlam içeriği, arka planda doğa ve *doğayla* uyum koşullarında insanın ürettikleriyle alakalıyken sonrasında doğaya rakip bir biçimde insanın ürettikleriyle ilişkilendirilerek değişime uğramıştır. Bununla birlikte kültür, zihni formasyon ve bu formasyonun meşrulaştırdığı sanayi ve endüstri merkezli şehirleşme, uygarlaşma ve yaşam biçimi bağlamında yeniden tanım kazanmış ve neticede doğanın kontrol edilebilirliği ölçüsünde insanın özgürlüğü ilan edilmiştir. Küreselleşme sürecinde ise hem siyasi, kültürel ve ekonomik yeni yapılanmalar kendini göstermiş hem de moderniteyle insana vaat edilen özgürlüğün hiç de bu niteliği taşımadığı, aksine insanın endüstri kültürünün kölesine dönüştürüldüğü yönündeki eleştirilerle ve yapısöküm yaklaşımlarla dikkat çeken postmodern paradigmlar hâkim olmaya başlamıştır. Küreselleşme sürecine, çağın teknolojisine ve yeni paradigmaya uygun tanımlamalar da ön plana çıkmıştır. 21. yüzyıl, Enformasyon Çağı; toplum, ağ toplumu; teknoloji de dijital teknoloji olarak belirlilik kazanmıştır. Makalede yapılan

değerlendirmelerle dijital teknoloji üzerinden yol alan dijitalizmin, doğa ve kültür ilişkisi açısından *doğanın* yerine kendini ikame etmeye çalıştığı ve kendi doğasını dayattığı; dolayısıyla dijitalizmin doğa algısını bozarak insanı da yeniden tanımlamaya çalıştığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kültür zemininin sanayileşme döneminde zihin boyutuna çekildiği, ağ toplumu sürecine müteakip dijitalizm döneminde ise zihnin (ayrıca beynin) dijital zemine taşınmaya doğru gittiği tespit edilmiştir. Teknolojinin duyuların dışsallaştırılması yönünde seyretmesi temel düşüncesinden ve “mouse krizi” kavramından hareketle vehim evrenini de içine alacak şekilde insan zihninin, hatta insan beyninin dijital zemine taşındığı/indirgendiği neticesine ulaşılmıştır.

İnsan vehiminin, insan zihninin ve insan beyninin dijital zemine indirgenmesinin çift yönlü destek bulduğu belirlenmiştir: Birincisi, dijital teknolojinin, kullanıcıların kendi isteğiyle desteklenmesi; bunun temel sebeplerinden biri, insan-teknoloji etkileşiminde henüz dışsallaştırılmayan veya dışsallaştırmada noksan kalan duyuların kullanıcılarda çeşitli gerilimlere yol açmasından kaynaklanmaktadır. İkincisi ise dijitalizmin dayatmasıyla söz konusudur. Bu da dijitalizmin sonsuz özgürlük ve arttırılmış –makaleye göre indirgenmiş- gerçeklik vaatleriyle her geçen gün kendi yaşam koşullarını/standartlarını yaymasından, daha doğrusu dayatmasından kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte dijitalizm, insan duyularını kendi zemininde karşılayarak insanı ve kendini inşa ederken dayatmacı olduğuna kadar, indirgeyici, hipnotik etkiye sahip ve kendi dışındakini yok saydığı için de kapalı bir alan özelliğinde sorunlu karşılanmıştır.

Günümüzde dijital teknolojinin kullanımı kaçınılmaz bir noktaya ve kuşatıcılığa ulaşmış gibidir. Mesele, teknolojinin kullanılıp kullanılmaması değildir, insan yaşamının seyrettiği yön önemsenmektedir. Bu nedenle düşük bir boyutta/zeminde varlık kazanmaya çalışan dijitalizmin evreni sorunlu görülmüştür. Dolayısıyla ilerlemenin dijital teknoloji kullanımına paralel algılanmasının farklı disiplinlerce sorgulanması gerektiği belirtilmelidir. Dijitalizmin, sosyal yaşam projesi olarak sunduğu belirsizlik ve sınırsızlık (insan-makine ve bedensizleştirme de buna dâhil) formları veya doğayı ve aidiyetleri bozuma uğratması gibi yönleri de tartışılmalıdır.

Informative Abstract

Digitalism and Mouse Crisis in terms of the Relationship Nature and Culture

The concept of culture is losing its anthropological meaning more and more. The concept of culture in anthropological sense is related to nature. After the 16th century, the concept of culture was gradually interpreted in relation to the education of the human mind. Thus, the relationship between the concept of culture and nature gradually began to break. Today, the relationship that is between the concept of culture and the lifestyle produced by digital technology is increasing. Because digital

technology produces its own culture. In this context, the main subject of the article is digital culture in terms of culture and human life. The aim is to determine the place of digital culture in nature, culture and human life. In addition, it is aimed to determine the basic features of digitalization and to explain the changes in human life in this context. For this purpose, various problems are discussed in the article: What is the place of digitalism in the context of nature and culture? What are the main characteristics of digital culture? How and what direction does human life change? Two concepts have been used to discuss these problems. Digitalism and mouse crisis.

In this article, digitalism points to the dominant structure caused by digital networks and digital technology. In addition, the concept of digitalization and the characteristics of the artificial and imaginary field and the structure of this environment (medium) have emphasized. The issues explained by the concept of digitalism are evaluated in different ways by some authors. Authors such as M. McLuhan, J. Baudrillard, J. Ellul, Z. Bauman and M. Foucault are important researchers in this regard. These authors have been referenced in explaining the features of digitalism. The concept of mouse crisis has been used to indicate the tension and conflict between the digital field and normal life. In addition, this concept has been used to point the direction of digitalization. In this concept, the location of the "mouse" tool used in the computer has been considered. In this article, first of all, the relationship between the concept of culture and nature has been discussed. In this context, the change in the concept of culture has been questioned. The concept of "The Network Society" has also included in these assessments. M. Castells has been taken as reference when evaluating this concept. Then, in the context of the subject, evaluations have made about digital technology and digital processing platform. Meanwhile, some features of digitalism have been tried to be explained. The compelling, reducing and transforming features of digitalism have been pointed out. In addition, various evaluations have been made about what digitalization corresponds to in human. In these evaluations, basic sensory organs such as eye and ear have been discussed. In addition, basic aspects of human beings such as mind, brain and body have been discussed.

As a result, digitalism has started to build its own culture by entering between nature and culture. It has been determined that the dominant claim of this century is to build (create) a new perception of nature. In addition, digitalism has undertaken the goal of rebuilding human. For this purpose, digitalism has begun to impose its own structure and dimension. During this process, human life has begun to drift into the digital space for restructuring. In other words, the human mind and the human brain have begun to transfer to the digital platform. This platform has been considered a low dimension. The process has been supported by both digitalism and digital users. In this respect, it has been concluded

that digitalism should be questioned by the social sciences. In particular, the features of digitalism that deform nature and body as a social project should be questioned.

Kaynakça

- Altay, Derya: (2005). "McLuhan", *Kadife Karanlık: 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar*, (Editör) Nurdoğan Rigel, (Hazırlayanlar) Nurdoğan Rigel, Gül Batuş, Gülede Yücedoğan, Barış Çoban, İstanbul: Su Yayınevi, s. 9-74.
- Atalay, Gül Esra: (2018). "*Dijital Çağda Marshall McLuhan'ı Yeniden Düşünmek: Bir Uzantı ve Ampütasyon olarak Yeni Medya Teknolojileri*", *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, C.4, S.6, s. 27-48.
- Baudrillard, Jean: (2012a). *Kötülüğün Şeffaflığı*, 5. Baskı, (Çev.) Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean: (2012b). *Şeytana Ruhunu Satmak*, 2. Baskı, (Çev.) Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean: (2013). *Simülakrlar ve Simülasyon*, 7. Baskı, (Çev.) Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt ve Lyon, David: (2016). *Akışkan Gözetim*, 2. Basım, (Çev.) Erçin Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Carr, Nicholas: (2012). *Yüzeysellik: İnternet Bizi Aptal mı Yapıyor?*, (Çev.) İbrahim Kapaklıkaya, İstanbul: Ufuk Yayınları.
- Castells, Manuel: (2007). *Bin Yılın Sonu/Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*, (Çev.) Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, Manuel: (2013). *Ağ Toplumunun Yükselişi/Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*, 3. Baskı, (Çev.) Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cevizci, Ahmet: (1997). *Felsefe Sözlüğü*, 2. Baskı, Ankara: Ekin Yayınları.
- Cuche, Denys: (2013). *Sosyal Bilimlerde Kültür Kavramı*, (Çev.) Turgut Arnas, İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Eagleton, Terry: (2011). *Kültür Yorumları*, 2. Baskı, (Çev.) Özge Çelik, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Edgar, Andrew ve Sedwick, Peter: (2007). *Kültürel Kuramda Anahtar Kavramlar*, (Çev.) Mesut Kardeşhan, İstanbul: Açılım Kitap.
- Ellul, Jacques: (2004). *Sözün Düşüşü*, 2. Baskı, (Çev.) Hüsamettin Arslan, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Emiroğlu Kudret ve Aydın, Suavi: (2003). *Antropoloji Sözlüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ercan, Said: (2019). *Dijitalizm: Sosyal Medya ve Dijital Dönüşümle Dünya Nereye Gidiyor*, İstanbul: Motto Yayınları.
- Eriksen, Thomas Hylland ve Nielsen, Finn Sirvert: (2014). *Antropoloji Tarihi*, 4. Baskı, (Çev.) Aksu Bora, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ertürk, Necati Erbil: (2019). "Dijital ve Varoluş: Dijitalin Soykütüğüne Doğru", *Doğu Batı Düşünce Dergisi (Dijital Çağ)*, S. 86, Ankara: Doğu Batı Yayınları, s. 157-171.

- Foucault, Michel: (2015). *Hapishanenin Doğuşu*, 6. Baskı, (Çev.) Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Geçtan, Engin: (1999). *İnsan Olmak*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Göka, Erol (2016), "Teknomedyatik Dünya ve Psikolojimiz", *Hece Aylık Edebiyat Dergisi (Dijital Sayısal Kültür)*, S.234-235-236, Ankara: Hece Yayınları, s. 624-634.
- Göktaş, Hüseyin Rahmi: (2018). *Lahit*, İstanbul: Ki Yayınları.
- Göktürk, Işıl: (2016). *Kültür Sosyolojisi*, İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Greenfield, Susan: (2000). *İnsan Beyni*, (Çev.) Burcu Çekmece, (Redaksiyon) Rahmi G. Ögdül, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Güvenç, Bozkurt (1979), *İnsan ve Kültür*, 3. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hall, Edward T.: (1959). *The Silent Language*, New York: Doubleday&Company.
- Josipovici, Gabriel: (1997). *Dokunma*, (Çev.) Kemal Atakay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kara, Zülküf: (2017). "Dijital Sosyoloji", *Sosyoloji Divanı (Dijital Sosyoloji)*, Yıl 5, S.9, Konya: Çizgi Kitabevi, s. 9-20.
- Koç, Yasin: (2016). "Dijital Ekoloji ve Değişen Dünya", *Hece Aylık Edebiyat Dergisi (Dijital Sayısal Kültür)*, S. 234-235-236, Ankara: Hece Yayınları, s. 26-31.
- Kuçlu, Evren (2016), "Sosyal Medya: Paravanın Arkasındakiler", *Hece Aylık Edebiyat Dergisi (Dijital Sayısal Kültür)*, S. 234-235-236, Ankara: Hece Yayınları, 389-394.
- Kumar, Krishan: (2013). *Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları*, 4. Baskı, (Çev.) Mehmet Küçük, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Levi-Strauss, Claude: (2012). *Modern Dünyanın Sorunları Karşısında Antropoloji*, (Çev.) Akın Terzi, İstanbul: Metis Yayınları.
- Marcus, George E. ve Fischer, Michael M.J.: (2013). *Kültürel Bir Eleştiri Olarak Antropoloji*, (Çev.) Barış Cezar, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Mardin, Şerif: (1995). *Din ve İdeoloji*, 7. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- McLuhan, Marshall (2007), *Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*, 2. Baskı, (Çev.) Gül Çağalı Güven, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Türkoğlu, Tanol: (2010). *Dijital Kültür: Bilgi(çler) Toplumu İçin (Nafile) Bir El Kitabı*, İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Ünal, Halil: (2016). "Dijital Kültürün Ortaya Çıkardığı Korkularımız ve Sanatın Karşıtına Dönüşerek Hakikileşmesi", *Hece Aylık Edebiyat Dergisi (Dijital Sayısal Kültür)*, S. 234-235-236, Ankara: Hece Yayınları, s. 32-37.
- Zerzan, John: (2013). *Gelecekteki İlkel*, 5. Baskı, (Çev.) Cemal Atilla, İstanbul: Kaos Yayınları.