Yeni Teknolojilerin Çocuk Edebiyatı Üzerindeki Etkileri: Eleştirel Bir Yaklaşım[*]

Vefa Taşdelen

Giriş

Teknoloji hayatımızın hemen her alanına girmiş durumda. Nerede olursak olalım, yaşadığımız ortam, teknoloji ortamı. Büyük küçük, okumuş okumamış fark etmiyor, herkes bu ortamın içinde. Yapılan araştırmalar, yetmiş yıllık bir ömrün yaklaşık on yılının televizyon karşısında geçtiğini söylüyor. İnternet gibi sanal aygıtların da bu zamandan pay aldıklarını söylemek doğru görünüyor. Sadece çocuk edebiyatı değil, geniş anlamda bütün varoluş dünyası, bütün kültürel değerler (edebiyat, sanat, bilim, felsefe, hatta teknolojinin kendisi bile) yeni teknolojilerden iyi ya da kötü yönde etkileniyor. Şu bir gerçek ki, insanın başlangıçtan XX. yüzyıla kadar geçirdiği teknolojik evrim, bu yüzyılda geçirdiğinin yanında küçücük kalıyor. Günümüz teknolojileri inanılamayanı, hayal bile edilemeyeni sunuyor bize. Gerçek, hayalin önüne geçiyor böylece. Çağımız, yeni teknolojilerin kendilerini denediği, sergilediği, dönüştürdüğü, sınadığı bir çağ olma özelliği taşıyor. "Hızla gelişip serpilmek" sözcüğü yetmiyor ondaki hızı anlatmak için; teknoloji kendi kendisiyle yarışıyor, kendi kendisiyle boy ölçüşüyor. Yürümüyor, uçuyor adeta. Bir yandan yeni teknolojilerin ortaya çıkışı, diğer yandan bunların hızlı bir şekilde yerlerini yenilerine bırakması, büyük küçük demeden bütün bireylerin, teknolojinin hızlı dönen çarkı arasında yaşadıkları anlamına geliyor. Bu da teknoloji üzerinde durup düşünmeyi, bu aygıtı insani değerlerle anlamlandırmayı, varoluşsal değerlerle zenginleştirmeyi kaçınılmaz kılıyor. Teknoloji çağında, insanın teknolojiyle olan ilişkisi, pek çok açıdan yeniden değerlendirilmeyi bekliyor.

Yeni teknolojilerle edebiyat arasında bir ilişki kurabilmek için, öncelikle teknoloji ve varoluş, ikinci olarak da varoluş ve edebiyat arasında bir ilişki kurmak gerekiyor. Zira teknoloji, bu varoluş dünyasından çıkıyor, yine bu varoluş dünyasına dönüyor; bu dünyadan etkileniyor ve bu dünyayı etkiliyor. İnsan dünyası, teknolojinin tasarlandığı, üretildiği ve yaşandığı bir dünya. Edebiyat da öyle. O da varoluştan çıkıyor, yine içinden çıktığı varoluş dünyasına dönüyor. Varoluşun bir yanında teknoloji, bir yanında edebiyat var. Teknolojinin gölgesi, varoluş üzerinden yansıyor edebiyata. Edebiyat, varoluşa tanıklık ediyor, varoluşun kendi üzerindeki bilinci oluyor, böylece bir ayna tutuyor ona. Bilincin kendi üzerine katlanması, kendi kendini seyretmesi gibi, insanın kendini anlama çabasında önemli bir rol üstleniyor. Teknolojinin varoluş dünyası üzerindeki olumlu ve olumsuz etkisi, gerek konu, gerek anlatım, gerek basım ve yayım, ama hepsinden daha önemlisi varoluş dünyasına kattığı ruh hali, kazandırdığı mizaç açısından edebiyat alanında da kendini hissettiriyor. Günümüzde varoluş dünyası, teknolojiye bağımlı halde. Öyle ki, teknoloji bu dünyayı üretiyor desek yeridir. Varoluş dünyası teknolojik bir dünya; iletişim ve üretimden oynama ve okuma eylemine varıncaya değin, hemen her eylemimiz yeni teknolojilerin etkisi altında.

Teknolojiyi üreten kişiler, kendilerini onun anlamını üretmekle yükümlü görmüyorlar; olsa olsa teknolojiyi daha fazla geliştirip daha çok insana istihdam sağlamakla yükümlü

[*] Taşdelen, V. (2012). Yeni Teknolojilerin Çocuk Edebiyatı Üzerindeki Etkileri: Eleştirel Bir Yaklaşım. *Temrin*, 53, ss. 15-26.

görüyorlar. Durum, teknolojiyi besleyen ve üreten bilimler için de farklı değil. Teknolojiye bir anlam kazandırmak, onu insan dünyasının değerleri ile buluşturmak, daha çok sosyal bilimlere düşüyor. Teknoloji, bir üretim biçimi olarak fen bilimlerinden yararlanıyor, onların verilerini kullanıyor. O zaman şöyle bir sorun çıkıyor ortaya: Sosyal bilimciler olarak teknoloji ile nasıl, hangi yönden ve hangi bakımdan ilgilenmeliyiz? Bu soru, acil bir cevap bekliyor bizden. Zira daha çok teknoloji, her zaman daha köklü çözüm anlamına gelmiyor; bazen daha çok çözümsüzlük anlamına gelebiliyor; kimi durumda getirdiği çözümlerden daha büyük sorunlara neden olabiliyor. Bütün bunlar bir anlam ve değer sorununa işaret ediyor. Teknoloji toplumsal ve kültürel bir ortamda, yine bu toplumsal ve kültürel ortama yönelik üretilir. Bu nedenle, pratiğin dünyasına, gündelik yaşantılar alanına aittir. İşte tam da bu nedenle bir "teknoloji etiği"nden söz edilmeli; teknoloji sadece insan yaşamı üzerindeki etkileriyle değil, çevre üzerindeki etkileriyle de, anlam ve değer boyutu da sorgulanmalıdır.

Çocuk edebiyatı demek yalnızca söz ve yazı demek değildir; bir hayat, bir varoluş da demektir. Önce yaşama tutumları değişiyor, sonra dil ve iletişim. Çocuk edebiyatı da değişen bu hayattan payını alıyor. Belki de değişimin rüzgârı en çok onun yüzüne çarpıyor, teknolojiye en çok o duyarlı. Geleneksel temalar, geleneksel iyilik ve kötülük değerleri de değişiyor. Teknoloji, yeni tiplerle, yeni yüzlerle, yeni temalar ve yeni değerlerle geliyor. Görüntü teknolojilerinin sunmuş olduğu dünyayı anlayabilmek için eski kategoriler işe yaramıyor, yeni kategorilere ihtiyaç duyuluyor. Teknoloji, insana doğa içinde bir varoluş evreni hazırlıyor. Çoğu kez doğa ile mücadele içinde, doğayı yıkarak ve yeniden inşa ederek yapıyor bunu. Edebiyat ise varoluş dünyasını anlatır, varoluş dünyasından söz eder. Dolayısıyla yeni teknolojilerle çocuk edebiyatı arasında bir bağ kurulacaksa, bu varoluş dünyası üzerinden olmalıdır. Bu kapsamda sorulabilecek sorular şunlardır: (1) Yeni teknolojiler varoluş dünyasına nasıl yansır? (2) Bu yansıma çocuk edebiyatında nasıl karşılık bulur? (3) Yeni teknolojilerde dil ve gerçeklik bağıntısı nasıl kurulur? (4) Yeni teknolojilerin çocuğun gerçeklik algısının oluşumundaki etkisi nedir? (5) Görüntü ve iletişim teknolojileri bağlamında teknoloji ve edebiyat ilişkisi nasıldır? (6) Edebiyatın yeni teknolojilere, özelikle de "teknoloji etiği" bağlamında sunabileceği katkılar var mıdır? Bu yazıda, bu ve benzeri sorular üzerinden yeni teknolojilerin çocuk kültürü ve edebiyatı üzerindeki etkileri ele alınacak, bu şekilde bir tür "teknoloji eleştirisi" yapılacaktır.

1. Teknoloji ve İnsan Doğası

Teknolojinin özünde "iyi niyet" vardır. Bu iyi niyet onun anlamını oluşturur. Zira "maharet, ustalık, sanat, pratik bilgi"[1] gibi anlamlara gelen *techne* sözcüğünden türeyen teknoloji, insanın doğa ile olan mücadelesinde kendi lehine ürettiği bir aygıttır. Bilimle birleşen *techne* günümüze değin doğa ile mücadelesinde insana destek vermiştir. Teknolojinin etki ettiği doğa, yalnız fiziksel evren değildir, insanın kendi doğası da buna dâhildir. İnsan korumasız, fiziksel anlamda donanımsız doğmuştur. Pençeleri ve kürkü yoktur. İşitme ve görme duyuları sınırlıdır. Uçamaz, hızlı koşamaz, uzun süre açlığa ve susuzluğa dayanamaz. Çıplak ve güçsüz bir varlıktır. Ama bütün bu eksikliklerini kapatacak bir özelliğe, kendisiyle araç gereç üretecek "akıl" özelliğine sahiptir. Aklıyla bilgiyi, bilgiyle de teknolojiyi üretir. Bu sayede hem doğaya, hem de kendisine egemen olur; hayata daha güçlü bir şekilde tutunur. Kendi gücüne ürettiği araç ve gereçlerin gücünü de katar. Bu durum ona inanılmaz bir yeti kazandırır: normalde göremeyeceğini görür, duyamayacağını duyar, tutamayacağını tutar, yapamayacağını yapar, bilemeyeceğini bilir hale gelir. Böylece teknoloji onu tamamlar, donatır, eksikliğini giderir, yeryüzündeki yerini sağlamlaştırır ve giderek doğa üzerinde egemen bir konuma yükseltir. Bu egemenliğin sınırı doğadan insanın kendi hayatına doğru

[1] Francis E. Peters, *Greek Philosophical Terms*, New York Univirsity Press, New York, 1976, s. 190.

uzanır ve sonunda onu da içine alır. Modern dönemin karakterini yansıtabilecek olan "bilmek egemen olmaktır" anlayışı, en somut ifadesini teknolojide bulur. İşte yeni teknolojiler, bilimin en son verileri ile oluşturulmuş teknolojilerdir.

İnsan ve doğa ilişkisi, teknolojinin sağladığı imkanlarla birlikte doğal mecrasından çıkmıştır. Yeni teknolojiler insanın görme, algılama ve hissetme kapasitesini artıran, ona gücünün üstünde bir güç, yeteneğinin üstünde bir yetenek kazandıran teknolojilerdir. İnsan gözüne teknolojinin gözünü de ekler, böylece evrenin derinliklerini görebilir. Kulağına teknolojinin kulağını da ekler, normalde işitemeyeceklerini işitebilir. Aklını ve zihnini teknoloji ile destekleyerek bilemeyeceklerini bilir, anlayamayacaklarını anlar hale gelir. Teknoloji, inanın kapasitesini artırır, geliştirir. Ama sonuçta yine de kendisi olarak kalır; teknolojinin gözlüğünü çıkardığında gözleri yine bir insanın görebileceği kadar görür, kulakları yine bir insan işitebileceği kadar işitir. Teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin, insan kendi doğası içinde kalır; değişen şey teknolojinin sunduğu kapasitedir. Teknoloji vasıtasıyla daha çok işitmek, daha çok görmek, onda insan olma niteliği açısından bir evrim yaratmaz. Daha çok işitmek onu daha çok insan yapmaz; daha çok görmek, daha çok bilmek ve daha çok teknoloji üretmek de öyle. İnsan, yeryüzüne kattığı anlamı zenginleştirerek daha fazla insan olmanın yoluna girebilir. Teknoloji için değer üretmek, insanın kendi dünyasını anlamlandırma çabasına katılır. Zira bilim nasıl teknolojiyi üretiyorsa, değerler dünyası da öylece anlamı ve mutluluğu üretir.

2. Teknoloji, Dil ve Gerçeklik

Yeni teknolojiler, ileri bilgi ve tecrübe birikimi sonucunda ortaya çıkan teknolojilerdir. İletişim ve ulaşım teknolojileri bunlardan ikisidir. Onlar insanın doğa karşısında kazandığı zaferi de simgeler. Bu sayede insan ve doğa ilişkisi kendi doğal mecrasından çıkarak masalımsı, büyüsel bir nitelik kazanır. Bu da insanda olduğundan daha büyük ve daha güçlü olduğu izlenimini uyandırır. İnsan, doğadan ne kadar uzaklaşırsa uzaklaşsın, gerçeklik alanına ne kadar yabancılaşırsa yabancılaşsın, yine de ona bağlı kalmaktan, onun yasalarına boyun eğmekten kurtulamaz, Yeryüzü gerçekliği, onun yurdudur. Yeryüzünün imkân ve koşullarına bağlılık, insan varoluşunun temel karakteristiğini oluşturur.

Yeni iletişim teknolojilerinin çeşitli tarz ve ruh halleri vardır. Bunlardan ilki, fantezi nesneler yaratmaya elverişli olmasıdır. Yeni teknolojilerin yarattığı dünya, yapay bir dünyadır. Kimi durumda bize kendi doğamızı unutturacak denli abartılıdır. İzlediği filmlerden esinlenerek uçmaya çalışan, parmağında var olduğunu sandığı sihirle istediği her şeyi yapabileceğini düşünen çocuklar, bunun kanıtı gibidir. Bu yabancılaşma, yaşla ters orantılıdır: ileri yaşlarda az, çocukluk ve gençlik döneminde daha fazladır. Zira dünya onların zihninde henüz kurulma aşamasındadır. Dünya tasarımı zihinlerinde yeni oluşmaktadır. Gerçeklik alanı, bu fantezi görüntülerle tanındığında, onunla bağlantı kurmak zorlaşabilecektir. Geçeklik duygusunu kazanmadan, gerçekliği yıkan, tahrif eden görüntülerle karşılaşmak, pedagojik anlamda da yanlış olacaktır. Gerçeği bozan, eğen, tahrif eden sürreel, absürt, akıldışı görüntü ve efektler, yaşamak ve mutlu olmak için gerçeğin yeterli olmadığı, bunun için insanüstü bir güce sahip olmak gerektiği fikrini uyandırabilir. Bu nedenle, büyü, sihir gibi doğa ve insanüstü güçlere bağlanma eğilimi giderek artar; dünyaya ait değerleri yadsıma, küçük ve hakir görme, yetersiz bulma duygusu öne çıkar; tatminsizlik duygusu pekişir. Bunun sonucunda da ninnileri, masalları, bilmeceleri ve tekerlemeleri ile önemli ölçüde geleneksel dünyanın üretimi olan çocuk edebiyatı, doğal olandan yapay olana, normal olandan sıra dışına, gerçekten gerçeküstüne doğru bir gelişim gösterir.

Yeni teknolojilerde dil ve gerçeklik bağlantısı nasıl kurulur? Görünen o ki, yeni teknolojiler gerçekliği ifade etmek, gerçekliği tanımak ve ona değer katmak gibi bir amaç taşımaz. Aksine gerçeklik evreninin doğasını bozarak daha çok hayret, şaşkınlık, korku ve heyecan uyandırmak ister. Gerçeğe alışkın zihnimiz gerçeküstü görüntülerle çarpılır, şok olur,

şaşkınlığa uğrar. Yeni görüntü teknolojileri, bütün marifetini abartılı tip ve figürler yaratmaya adamış görünüyor. Gerçeklik alanı ile kurduğu bu tutarsız ilişki; şaşırtıcı, heyecan verici, sürükleyici, fakat bir o kadar da gerçeklik alanında karşılığı olmayan, kimi felsefi anlayışlar açısından anlamsız, içeriksiz ve hakikat dışıdır. Anlamsızdır, çünkü kullanılan dilin, ses ve görüntünün gerçeklik alanında bir karşılığı yoktur. Yeryüzü koşullarına bağlı olarak düşünme ve kavrama alışkanlığı kazanmış olan insan zihni açısından, "sanal gerçekliği" anlamlandırabilmek zordur. İnsanüstü bir güçle uçabilmek, binaların yüzeyine rahatça tırmanabilmek, boşlukta yüzebilmek, yeni canlı türleri oluşturabilmek, bütün bu "olağanüstü" görüntüler, normal kategorilerle anlaşılabilecek durumlar değildir. Görüntü teknolojilerinin sunduğu dünyayı anlayabilmek ve anlamlandırabilmek için yeni bir ontoloji ve gerçeklik anlayışına, yeni kategorilere ihtiyacımız olduğu açıktır. Çocuklar, bu görüntülere, bir gerçeklik bağı ile değil, daha çok hayret, şaşkınlık, heyecan ve macera duygularıyla bağlıdırlar.[2]

Yeni görüntü teknolojileri, sunmuş oldukları tip ve karakterlerle gücü öne çıkarırlar. Şiddeti, dehşeti, korkuyu, hatta iğrenmeyi, estetik bir değer haline getirirler. Bu durum, algı ve gerçeklik arasındaki mantıksal bağı zayıflatır. İnsanı insana, insanı dünyaya yabancılaştırır. İyi ve kötü algısı bozulur. Abartılı güç gösterisi, kişiyi kendi doğasına yabancılaştırır. Gerçeklik karşısında yetersiz olduğu duygusunu uyandırır. Böylece yeni görüntü teknolojilerinin dünyasında gerçeklik değişir, değerler değişir, beden değişir, dil ve davranış biçimleri değişir. İnsani reflekslerle değil, olağanüstü güç ve yetilerle donatılmış, soğuk, ruhsuz, mekanik işlem ve komutlarla hareket eden robotumsu tipler öne çıkar. Yeni görüntü teknolojileri, bilimle oluşsa da, bilimle koşutluk göstermez. Çocuk ve gençlere yönelik prodüksiyonlarda büyü, sihir, mitoloji gibi olağanüstü öğelere dönüşlerin yapılması bunun göstergesidir. Aslında masalda da görüntü ve gerçek, söz ve hakikat ilkemi vardır. Masal da ismi olan, fakat gerçekliği olmayan fantezi varlıklar üretir. Masalın dünyası da abartılı güç ve yetilerin dünyasıdır, mantıksal ve reel bir dünya değildir. Buna karşılık yine de etik bir dünyadır. İyilik ve kötülük değerleri nettir. Masallarda da olağanüstü figür ve anlatılar söz konusudur; ancak onlar yine de iyi ve kötü değerleri bağlamında, ortaya çıkan duygusal çeşitlilik açısından insan doğasına yabancı değillerdir. Yeni görüntü teknolojilerinin sunduğu kimi prodüksiyonlarda, özellikle de oyun programlarında "güç", "öfke" ve "şiddet" üzerine kurulu bir "yazılım" söz konusudur. Varoluş evrenindeki duygusal çeşitlilik, güce, şiddete, öfkeye ve intikama indirgenir.

İletişim iki özne arasındaki bir anlama ve anlaşılma bağıdır. İletişim teknolojileri, iletişim duygusunda yaptığı dönüşümle, kimi zaman bir iletişimsizliğe yol açabilir. Zira görüntü teknolojilerinde iletişim iki özne arasında olmaktan çıkar, tek özneli bir aygıta dönüşür. Tek yönlü bir iletişim olayıdır söz konusu olan. Her ne kadar oynadığınızı düşünsek de, aslında bizimle oynanıyordur. Her ne kadar kazandığımız düşünsek de, aslında bir başkasının tasarımı içinde kazanmışızdır. Oyun bizi kapsar, içine alır, bize egemen olur. Bu şekilde adeta oyunun nesnesi haline geliriz. Aygıt bizi, bizim dünyamızı varsaymaz. Kendisini dinlemesek de konuşmaya devam eder, her an bizim için kendisini var etmekten geri kalmaz. Bizi dinleyen bir kulak, bizi hisseden bir yürek, bize tepki veren bir ruh değildir. Ama yeri geldiğinde bizi saniye saniye izleyen yapay bir bilince de dönüşebilir. Bütün bu iletişimsizliklerin sonucunda birbirlerinin yüzüne bakmayı unutan, sokakta yürümekte güçlük çeken insanlar türer. Jean Baudrillard'ın verdiği bilgiye göre, "Kaliforniya'da yerden mantar

[2] Yeni teknolojiler, bazı açılardan çağın postmodernist eğilimlerini de yansıtırlar. Bu eğilim bir asıla, öze ve gerçekliğe sahip olmamaktır. Ortada yalnızca görüntü vardır. "Asıl", "öz" ya da "gerçek", soru konusu yapılmaz. Üzerinde konuşulabilecek şey, görüntüdür. Buna göre gerçek görüntüye indirgenmiştir. Asıl resim, asıl madde, asıl yapıt, asıl fikir unutulmuş, ortalığı sürekli gelip geçen görüntüler sarmıştır. "Sanal-gerçeklik", yeni teknolojilerin *ethos*unu yansıtan bir ifadedir.

bitercesine ortaya çıkan tüm cinsel, ruhsal, somatik (*rcyclage*), yeniden kazanım enstitüleri benzer bir amaçla kurulmuştur. Sokaklarda birbirlerinin yüzüne bakamayan bu insanlar için yüz yüze bakma enstitüleri kurulmuş, birbirine dokunamayan insanlarsa birbirine dokunma tedavisi (*contactothérapie*) görmeye başlamış; yürümeyi unutanlar içinse 'jogging' keşfedilmiştir."[3] Yeni görüntü ve iletişim teknolojilerinin süper iletişim gücü ve süper aksiyon görüntüleri ile bireyi adım adım iletişimsizliğe ve eylemsizliğe doğru sevk ettiği söylenebilir.

Yeni iletişim teknolojileri ile ortaya çıkan varoluş dünyasında, tanışan fakat gerçekte tanışamayan, görüşen fakat gerçekte görüşemeyen, konuşan fakat gerçekte konuşamayan, birbirlerine ulaşamayan insanların durumları söz konusudur. Yeni teknolojiler yalnızlığımızı mı paylaşıyor, yoksa yalnızlığımızı mı artırıyor; bunun sorgulanması gerekir. Gerçek şu ki, ileri iletişim teknolojileri yeni iletişimsizliklere neden olabilmektedir. Bunun sonucunda duyguları, hisleri, düşünceleri, yaşantıları, ihtiyaçları ile birbirlerine bağlı olan insanlar yerine, birbirlerine bağlı olmayan, birbirlerine ihtiyaç duymayan, birbirleriyle görüşmeyen, birbirleriyle kaynaşmayan insanlar ortaya çıkabilmektedir. Oysa edebiyat sözle değil, yazı ile değil, öncelikle yaşamakla başlar. İlk önce yaşamak, hayatı kurmak gerekir, hayatın içinde sözü ve anlamı üretebilmek gerekir; edebiyat daha sonra gelir. Yeni iletişim teknolojileri hayatı fakirleştirmeyecek, bireyler arası ilişkilerin duygusal, varoluşsal boyutunu sarsmayacak bir nitelikte ortaya çıktığında insan dünyasına, edebiyata, sanata, bilime büyük katkılar da sunacaktır. Edebiyata yansıyan, hayatın renkleridir. Hayatın renkleri solduğunda edebiyatın renkleri de solar. Teknolojik yalıtılmışlık, modern yaşamda kendine kolaylıkla taraftar bulabilir. Bu da en çok gündelik hayattan elini eteğini çekme, birey ve toplumla olan iletişimsel ve varoluşsal bağı koparma şeklinde ortaya çıkar. Varoluş alanı ile doğrudan bağlantı içinde ortaya çıkan edebiyat, değişmelerden etkilenir. Yeni teknolojiler varoluş dünyasını, varoluş dünyası da edebiyatı etkiler, oluşturur.

3. Yeni Teknolojiler ve Çocuk Edebiyatı:

Yeni teknolojilerle çocuk edebiyatı arasındaki ilişkiyi bir kaç açıdan kurabiliriz. Sözgelimi yazar, bir yetişkin olarak teknolojilerin dünyasında yaşayan bir kişidir. Yalnız yaşama, duyma ve düşünme biçimi açısından değil, yazma alışkanlığı açısından da yeni teknolojilerden etkilenir. Onun teknolojinin dünyasında yaşaması, teknolojinin ürünlerinden olumlu ve olumsuz etkiler alması demektir. Teknoloji, aynı zamanda ona yeni temalar da kazandırır. Zira teknoloji, kültür dünyasının doğadan en çok kopmuş, doğadan en çok uzaklaşmış yanını temsil eder. Bu da yazarı, doğada geçen temalar yerine, teknolojik ortamlarda, bu dünyanın kendi sorunlarından türeyen konular hakkında yazmaya teşvik eder. Bu nedenle "çoban", "sürü", "kır", "tarla", "ova", "dağ", "kulübe", "köy", "yoksul adam" gibi doğal temalar, yerini, çelik kanatlı kuşlara, ışınlayan silahlara, eğilip bükülmeyen kaslara, dünyayı yok etmeye çalışan robotlara, dev böceklere, gerçekliğe ve doğa yasalarına meydan okuyan yaratıklara bırakır. Teknolojik ortamlar, yeni teknolojik aygıtlar, edebiyatın dünyasına, yeni konular, yeni sorunlar olarak yansır.

Öte yandan elektronik ortam, yazıların ve görüntülerin inanılmaz bir hızla dolaşıma girdiği bir ortamdır. Bu ortamın kullanım biçimine ve niyete bağlı olarak içerik kazandığı söylenebilir. Teknoloji alanı, ilk bakışta yararlı-zararlı, iyi-kötü, olumlu-olumsuz ifadeleriyle nitelendirilemeyecek kadar geniş boyutlu bir yaşantı alanı sunar. Yeni teknolojiler, geleneksel alışkanlıkları, yaşam ve üretim biçimlerini o kadar etkiler ki; okumanın ve yazmanın, anlamanın ve hissetmenin tanımı neredeyse yeniden yapılır. Gerek metinlerin dolaşımı, geniş kitlelere ulaştırılması, gerekse eleştirel okuma zemininin oluşturulması açısından, bütün edebiyat ve sanat ürünleri için verimli bir ortam sunar. Hızlı haberleşme, yazılı ve görsel

[3] Jean Baudrillard, *Simulakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Doğubatı Yayınları, Ankara, 2005, s. 30.

malzemeyi seri bir şekilde dolaşıma sokabilme özelliği ile internet ortamı, çocuk edebiyatı için de verimli bir zemin oluşturur. Öyle ki, yüzlerce, binlerce, on binlerce kitabı okura ulaştırma kapasitesi ile okuma alışkanlıklarını, kitap ve kütüphane kavramlarını kökten değiştirebilecek güçtedir. Artık hacmiyle, kokusuyla, rengiyle elimize alıp okuduğumuz, bazı satırlarının altını renkli kalemlerle özenle çizdiğimiz, iç kapağına adımızı yazdığımız, imzalayıp bir dostumuza hediye ettiğimiz kitapların yerini elektronik bir dosya olarak gönderilebilen sanal kitaplar (*e-books*) almak üzeredir.

Kitabın biçimi, kokusu, rengi, yazısı, dokunulabilirliği, saklanabilirliği değiştikçe, okuma alışkanlığı, okumanın biçimi de değişmektedir. Kitaba elimizi süremiyoruz, cümlelerin altını çizemiyoruz. Kâğıdın ve mürekkebin kokusunu alamıyoruz. Gerçi bu konuda şunu düşünebiliriz: asıl olan kitaba elimizi dokundurmak değil, onun içeriğini etkili bir şekilde özümseyebilmektir. Okuma eyleminin anlamı daha çok bu etkili buluşmada ortaya çıkar. Kuşkusuz bu tür bir düşünce de doğrudur, ama okumanın yeni teknolojiler açısından taşıdığı daha ileri anlamlar vardır. Elektronik ortamlarla birlikte okuma, hayal kurma, tasavvur etme, oyun oynama ve seyretme kültürümüz de değişir. Yeni teknolojiler ve çocuk edebiyatı bağlamında belki de en çok üzerinde durulması gereken konulardan biri de budur.

3.1. Okuma, Oynama ve Seyretme: Edebiyat görüntüden söze gider, gerçeği söz alanında yeniden kurar. Bunu yaparken gerçeklik alanına bağlı kalmak gibi bir koşulu da yoktur. Zaman zaman gerçeği değiştirir, ona ekleme ve çıkarmalarda bulunur; bu şekilde kendi yapısını oluşturur. Ama bir ayağı hep gerçeklik alanında bulunur; oradan hareket eder, eninde sonunda yine oraya döner. Bunu sözle yapar, sözle gerçekleştirir. Sözcükler edebiyatın hücreleri, atomları, yapıtaşlarıdır. Edebiyat dediğimiz yapı bu hücrelerden oluşur. Görüntü teknolojilerinde ise bunun tam tersi söz konusudur. Onlar, sözden görüntüye dönmekle edebiyatı farklı bir form içinde dönüştürürler. Söz, görüntü teknolojisi içinde çözünmeye uğrar. Oysa hayatın kendisi zaten bir görüntüler bütünüdür. Edebiyatçı eserini bu bütünden soyutlayarak çıkarır. Yeniden görüntüye dönmek, belki yeni bir sanatsal form ortaya koyabilir, ama edebiyat açısından bakıldığında, edebiyata değil, bir adım geriye, edebiyatın başladığı noktaya dönmektir. Yeni teknolojilerin bir görüntü ve iletişim teknolojisi olarak ifade bulması, "okumak"tan çok "seyretme" kültürünün yaygınlık kazanmasına neden olur. Bu ise başlı başına üzerinde durulması gereken bir sorun gibi görünmektedir.

Yeni teknolojiler sayesinde resimler, yazılar, uzun ve kısa metrajlı yapımlar, inanılmaz bir hız ve kolaylıkla dolaşıma girebilmektedir. Yalnızca televizyon değil farklı teknolojik ortamlarda da bu yapımların çoğaltılması ve izlenmesi mümkün olmaktadır. İnsan üzerinde, sözcüklerden çok görüntüler etkili olur. Görüntü teknolojilerinin ortamı, sözcüklere değil görüntülere dayalı iletişimi mümkün kılar. Görüntünün somut yapısı, özellikle "çocukluk" açısından önem taşır. Zira çocuğun bilişsel gelişimi sözcüklerden, düşüncelerden çok görüntüye eğilimlidir; o, görüntüyü sözden ve yazıdan daha kolay algılar. Bu nedenle, yüzyılların eğitim tecrübesi, somuttan soyuta, basitten karmaşığa, yakından uzağa ilkesinde ifade bulur. Görüntü, çoğu kez algılanabilirlik düzeyi ile sözlü anlatıma göre daha kolay özümsenme imkânı sunar. Çocukluk döneminde, bilişsel ve duyusal ortamın oluşumunda, alınan görüntülerin, izlenimlerin önemli etkisi vardır. İzlenimler kavramaların, bilgi ve düşüncelerin oluşumuna katkı sağlar, somut düşünceyi güçlendirir, soyut düşüncenin oluşumunu hızlandırır.

Eğitimciler ve sanat kuramcıları, Aristoteles'ten beri insanın taklit etmeye olağanüstü yetili bir varlık olduğu konusuna vurgu yaparlar: İnsan taklit ederek öğrenir, taklit ederek bir takım ürünler ortaya koyar, taklit ederek doğayı kültüre ve sanata dönüştürür. Taklit etme olayı, kuşkusuz çocuk ve gençlerde daha ileridir. Bu durum, sosyal öğrenme kuramları ile de bağdaşır: Kişi bakarak, görerek, izleyerek, model alarak, özdeşleşim kurarak öğrenir. Görüntü teknolojileri de etkili bir "öğrenme çevresi" oluşturur. Öyle ki, onların, toplumsal

davranışların kazanılması konusunda gerçek çevreden (aile, toplum) çok bu "sanal çevre"den (filmler, animasyonlar, çocuk ve gençlik programları, oyunlar, internet ortamı, vb.) etkilendikleri söylenebilir. Geleneksel dünyada, hemen her davranış bireyler, özellikle de çocuklar ve gençler üzerinde "model-ölçüt davranış" olması bakımından hesaba gelmez bir değerdedir; böylece kişiden başkaları için ölçüt olabilecek bir şekilde davranması beklenir.[4] Oysa bugün, iletişim teknolojileri sayesinde hiç tanımadığımız çevrelerden, niteliğini tam olarak kavrayamadığımız, bilinç süzgecinden geçiremediğimiz etkiler almaktayız. Hayal ve oyun arasına kesin ayrımlar koyamayan çocuk açısından, sanal dünyanın hemen her görüntüsüne maruz kalması zihinsel, ruhsal ve toplumsal gelişim açısından zararlı olabilecektir. Zamanlarının çoğunu, görüntü ve iletişim teknolojileri ile baş başa geçirmeleri, onları yazılı ve sözlü kültürden koparacak, giderek toplum duygusu zayıf bireyler haline getirebilecektir.

Ses, görüntü ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte, zaman farklı etkinlikler arasında bölüşülmüş durumdadır. Görüntü teknolojilerin sunduğu cazip ortamlar karşısında okumaya daha az zaman ayrıldığı bir gerçektir. Yapılan araştırmalardan anlaşıldığı kadarıyla, çocukların günlük televizyon seyretme zamanı 1 ila 6 saat arasında değişirken okuma zamanı bunun oldukça gerisinde kalmaktadır.[5] Artık televizyon, zaman alma açısından yalnız değildir, internet de çoktan onun ortağı haline gelmiştir. Televizyon ve internet başında uzun süre hızlı akan görüntü ve işaretlere maruz kalmanın beraberinde getirdiği ve ciddi şekilde tedavi edilmeye ihtiyaç duyan travmalardan, davranış bozukluklarından söz ediliyor. Yalnızlaşma oranı yükseldikçe teknolojiye olan bağımlılık da artıyor, teknolojiye olan bağımlılık arttıkça da daha çok yalnızlaşıyor insan. İletişim teknolojileri sanki kişiden bütün zamanını kendisi ile birlikte geçirmesini isteyen kıskanç bir arkadaş gibi. İlk önce kendisine bağımlı hale getiriyor, sonra sosyal dünya ile bağlarını koparıyor. Bilişsel (zihinsel, dilsel) ve toplumsal gelişimi, hatta yol açtığı beslenme bozukluklarından dolayı bedensel gelişimi bile olumsuz yönde etkilenebiliyor. Saatlerce televizyon ya da internet karşısında olmanın yol açtığı hastalıklardan, krizlerden, bedensel deformasyonlardan söz ediliyor. Yeni iletişim teknolojileri, reklâm, ticaret, siyaset ve propaganda için de uygun bir ortamdır. Üretimden tüketime, yeni alışkanlıklardan yeni davranış biçimlerine varıncaya değin, özellikle psikoloji, sosyoloji ve güzel sanatların verilerinden de yararlanarak, çeşitli amaçlara yönelik bireyin davranışlarını yönlendirmek (denetlemek, belirlemek) mümkün hale gelebiliyor. Böylece yeni teknolojilerde özgürlük alanı, kendine köklü bir bağımlılık merkezi buluyor.

Okuma yerine seyretme eyleminin tercih edilmesinin çeşitli nedenleri olabilir. Sözgelimi, seyreden kişi okuyan kişiye oranla daha az enerji harcar, zihinsel olarak daha az yorulur, buna karşılık daha çok eğlenir, daha çok heyecan duyar. Daha az zihinsel efor demek, insanın kendi zihnini daha az kullanması demektir. Okuma, zihni etkin kılan bir eylemdir. Bu durum seyretmede de vardır, ancak okuma kadar yoğun değildir. Okuma ve seyretme arasındaki bir başka ayrım, "yaratıcılık" konusunda ortaya çıkar. Okumak, zihinsel aktiviteleri harekete geçirmesiyle yaratıcı bir eyleme dönüşür. Okurken kendi yorumumuzu

---

[4] "Başkası için ölçüt (*maxim*) olabilecek şekilde davran" buyruğu, Imamnuel Kant'ın *Pratik Aklın Eleştirisi*'nde ortaya koyduğu en önemli ahlaksal ilkelerinden biridir. Sözlü gelenekte de model kişiliğin pedagojik değeri üzerinde ısrarla durulur. Orada da kişiden başkaları, özellikle de çocuk ve gençler için örnek olacak ve onları iyi yönde etkileyecek şekilde davranması istenir. Bu tutum kişisin sosyal sorumluluklarından biri olarak görülür.

[5] Ayşe Gül Aksaçlıoğlu ve Prof. Dr. Bülent Yılmaz'ın "Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi" başlıklı makalelerinde öğrencilerin televizyon seyretme ve bilgisayar kullanma alışkanlıklarına yönelik veriler yer almakta ve bu alışkanlıkların okuma alışkanlığı üzerindeki etkilerine yer verilmektedir. Buna göre okuma sıklığı ile televizyon seyretme ve bilgisayar kullanma sıklığı arasında bir ters orantı vardır. Televizyon ve bilgisayar, "okumama nedenleri" arasında yer almaktadır. Kitle iletişim araçlarının okuma kültürü üzerindeki etkilerini ayrıntılı bir şekilde ele alan bu makale için bkz. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*, (Hazırlayan: Prof. Dr. Sedat Sever), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, 2007, s. 523.

yaparız, kendi hayal gücümüzle metni canlı kılarız, görüntüyü metne ekleriz. Metni kendi duygu ve yaşantılarımızla tamamlarız; esere kendimizi ekleriz. Metni adeta yeniden oluştururuz. Filme çekilen romanların genellikle bizleri tatmin etmemesi, beklenti düzeyimizin yüksekliği, o eseri okurken farkında olmadan ortaya koyduğumuz zihinsel yaratıcılığın seviyesini de gösterir.

Seyretmenin yanına "oynama"yı da katmak gerekir; zira yeni teknolojiler açısından oynamak da seyretmek gibi bir anlam taşır. Gündelik hayatta oynamak, seyretmeye oranla daha etkin, daha aktif bir durumu ifade eder. Ya oyuncu oluruz ya seyirci. Oysa yeni teknolojilerde oyuncu olduğumuzda bile seyirci konumundan kurtulamayız. Yeni teknolojiler oyunun öznesi olarak değil, nesnesi olarak görmek ister kişiyi. Özne, oyunu kuran kişidir. Yeni teknolojiler, oyunu kendisi kurmak ister. Oynarken bir kişi ile değil bir "program"la, bir "yazılım"la oynarız. Peki, nedir bir makine ile, bir yazılımla oynamak? Bir "dokunuş"tur. Fakat bu dokunuş, insanın insana dokunuşu değildir; bir tuşa değmedir, bir düğmeye basmadır. Tuşun tepkisi de canlı bir tepki değil, bir "yazılım"dır. Yeni teknolojide oyun ve diyalog, doğrudan insan ve insan arasında değil, insan ve makine arasındadır. Bu yorucu ve karşılığı olmayan, anlamayan ve anlaşılmayan bir diyalogdur. Böylece, "oynamak" geleneksel anlamını yitirir, iki özne arasındaki diyalog ve temas olmaktan çıkarak mekanik bir yapıya bürünür. Bir makine ile oynarız ve bu edim giderek bizi de bir makine gibi tepki vermeye, duygusal ve insani refleksleri zayıflamış davranışlarda bulunmaya sevk eder. Oyunun o anda başka türlü yazılması mümkün değildir. Dolayısıyla onun cevabı/tepkisi, bir "anlama"ya, bir "tercih"e, bir "refleks"e dayanmaz; bir tepki bile değildir. Artık bu noktada kim kiminle karşı karşıya gelir, kim kiminle oynar, belli değildir: Oynayan mıyım oynanan mı, oyunun öznesi miyim nesnesi mi; bu yeterince açık değildir. Zira oyunun temeline öznenin koyduğu "niyet" çoğu kez oyunun masumiyetini aşarak bir "istismar"a dönüşebilir.

Sanal ortamdaki seyretme ve oynama, geleneksel anlamda seyretme ve oynama değildir. Teknoloji karşısında bu kavramlar yeniden yazılmış ve tanımlanmıştır. Gerçekliğini yitirmiş bir görüntüler dünyasıdır söz konusu olan. Oyun, insanı bir birey olarak başkası ile iletişime geçirmemektedir. Oysa oyunun gerçek anlamı, bir "karşılaşma" olmasındadır. Başkasıyla iletişime geçme, başkasını anlama ve başkası tarafından anlaşılmadır. Çocuk oyunda başkası ile karşılaşır, başkasının gerçekliğini keşfeder. Kendi oyununda (kendi hayatında) başkalarına yer vermeyi öğrenir. Başkalarının kendi, kendisinin de başkalarının hayatındaki yerini keşfeder. Kendi rolünü ve başkasının rolünü tanır. Roller arasındaki ilişkileri hak, adalet boyutunda, etik bir çerçevede algılamayı ve değerlendirmeyi öğrenir. Bu, "değer" duygusunu oluşturan ve geliştiren bir durumdur. Çocuk "gerçek" oyunda oynarken kendi dünyasını da inşa eder. Bir seçimde bulunur, bir keşif yapar. Seçer ve seçilir. Refleksleri ve mimikleri tanır. Sanal oyun, bu sosyal gerçekliği ortadan kaldırır. Bu durum insani duyarlığın zayıflamasına neden olur. Bu da olağan bir durumdur, zira çocuk iletişimde bulunduğu "çevre"nin özelliklerini kazanır doğal olarak. Bu durumda oyun, çocuğun başkasını bulduğu değil kaybettiği, belirli rolleri kazandığı değil bu rollerden uzaklaştığı bir yaşantıya dönüşür.

"Oyun kurma" bir dünya kurmadır, bir yaşantı oluşturmadır. Bu dünya, çocuğun kendi dünyasıdır. Sanal oyunda ise çocuk pasiftir; yaratıcı ve etkin değildir: Bir oyun kurmaz, bir oyunu bozmaz, kural koymaz, başka çocuklarla iletişime girmez, bir sorun yaşamaz, bir anlaşmazlığı çözüme kavuşturmak için dil dökmez. Sanal oyun yaratıcılık istemez. Başkaları da aynı oyunu oynayacak, böylece yazılım tüm dünyayı dolaşacak, ticari bir nesne olarak işlev görecektir. Oynama da seyretme gibi pasif, tek yanlı, karşılıklı diyaloğa dayanmayan bir etkinliktir. Kişinin yorumu, yaratıcılığı, metne ve oyuna kendisini katması yok denecek kadar azdır. Seyretme ve oynama, artık geleneksel anlamda seyretme ve oynama değil, bir reflekstir. Teknoloji karşısında bu kavramlar yeniden yazılmış ve yeniden tanımlanmıştır. Ne okurken, ne de oynarken bir dünya kurabiliriz. Önümüzde bir hız vardır ve yapmamız gereken heyecan

ve şaşkınlık içinde bu hıza uygun davranışlar sergilemek, hızın gerisinde kalmamaktır. Aksi halde yeniliriz ve oyun biter.

Böylece oyun insani sıcaklığını yitirir, bizi başkaları ile bir araya getirmeyen basit ve mekanik bir devinime dönüşür. Oysa edebiyat, insaniliği geliştiren, tüm anlamını bu insani dünyanın ifadesinde bulan bir sanattır. Edebiyat ancak bu insani dünyada kendi özgül konumuna kavuşur; bu dünyayı yine bu dünyada yaşayanlara anlattığında amacına kavuşur. Yeni teknolojik aygıtların mekanik dünyası, insaniliği zayıflatır. Bunun nedeni, abartılarla, gerçeküstü, şaşırtıcı ve absürt görüntülerle, inanılmazı ortaya koyarak en üst düzeyde "müşteri" sağlama çabasıdır. Kişi oynarken, okurken, seyrederken farkında bile olmadan bir "müşteri", bir "tüketici" haline gelir. Oyun biçimi, beraberinde bir yaşama biçimini de getirir. Bu yaşama biçimi, "paylaşma" ve "ötekini hissetme" duygusundan uzak, "kendi kendine" diye nitelendirebileceğimiz "yalıtık" bir yaşama biçimidir. Konuşması, iletişimi, tepkisi, gittikçe kendi içinde ve kendi kendine olan bireyler ortaya çıkar. Öyle ki, yeme içme biçimleri bile "kendi kendine"dir. Bir yazılımla oynarken, kişinin tek başına yiyip içebileceği bir beslenme alışkanlığı ortaya çıkar. Kola, tost, hamburger gibi gıdalar, bu beslenme alışkanlığının ideal yiyecek ve içecekleridir. Birlikte, bir sofra etrafında yenen yemeklere ayrılacak zaman da kalmaz.

3.2. Çocukluğun Keşfi ve Yeniden Kaybedilmesi: Neil Postman, çocukluğun keşfini matbaanın icadına bağlar.[6] Ona göre çocukluk fikrinin gelişmediği ilk ve ortaçağlarda çocukların önündeki ideal, büyükler gibi yaşamak ve davranmaktır. Bu çağlarda çocukluk bir an önce terk edilmesi gereken bir ruh hali gibi görülmüştür. Matbaanın icadıyla çocuklara yönelik yayımlar, çocukluk fikrinin gelişmesine büyük katkı sağlamıştır. Matbaa, yazının seri halde çoğaltılmasını, geniş kitlelere ulaştırılmasını, bu şekilde sözün kalıcı hale gelmesini sağlamıştır. Çocukluğa yönelik yayınlar günden güne çoğalmıştır. Peki, matbaanın keşfi ile birlikte keşfedilen çocuk doğası, görüntü ve iletişim teknolojileri ile yok mu olmaktadır? Yoksa çocukluk kendi içinde bir evrim mi geçirmektedir? Öncelikle söylemek gerekir ki, çocukluğun yok olması için çocuk doğasının yok olması gerekir. Çocuk doğasının da "hayal"den, "oyun"dan ve "bilgisizlik"ten (masumiyet) oluştuğunu varsayarsak, bu doğanın yok olmasa bile bir evrim geçirdiğini söylemek yerinde olur. Zira hayal ve oyun değişmiş, bilgisizlik yerini erken bilgilenmeye terk etmiştir. Yeni görüntü teknolojileri çocuğu ve genci giderek reklâmın, tüketim ve propagandanın aracı haline getirmiştir.

Çocuğun edebiyatla olan ilişkisine baktığımızda, tarih içinde sözlü anlatıdan yazıya, yazıdan görüntüye doğru bir evrilmenin ortaya çıktığını görürüz. Matbaanın icadından önceki dönemi, "sözlü anlatılar" dönemi olarak niteleyebiliriz. Matbaa ile birlikte "yazılı anlatılar" dönemi başlamıştır. Çağımız ise "görsel anlatılar" dönemidir. Görüntü teknolojileri yazılı anlatılar dönemin sonunu getirmese de, onu oldukça zayıflatmıştır. Görsel teknoloji, bir bağımlılık halini aldığında, dilsel ve düşünsel gelişimi olumsuz yönde etkiler. Bu teknolojik aygıtlar, algılamayı, anlamayı, yorumlamayı ve eleştirmeyi değil, öncelikle reflekslere dayalı, içgüdüsel davranışların biçimlendirilmesi yoluyla kazanılmış mekanik tepkilerin yinelenmesini esas alır. Görsel uyaranlar karşısında, daha duyumlar algıya bile dönüşmeden organizma mekanik tepkilerde bulunmaya başlar. Psikoloji ve sosyolojinin son verileri, görsel teknolojinin sihirli değneği ile buluşunca belirli bir yönlendirme ve koşullamanın ortaya çıkması kaçınılmaz görünüyor.

Görsel iletişim teknolojileri, seyirciden zihinsel yetilerini kullanmasını istemez; zira bu "rating"i düşük bir etkinlik olacaktır. Düşünme değil, daha çok heyecan, daha çok bedensel refleks, "kitle"nin arzuladığı tepki biçimidir. Bu programların başarı durumları, düşünsel ve sanatsal muhtevaya değil, daha çok heyecan ve eğlence faktörüne bağlıdır. Üç yaşından

[6] Neil Postman, *Çocukluğun Yok Oluşu*, çev. Kemal İnal, İmge Yayınları, Ankara, 1995, s. 53, vd.

itibaren "sistematik bir dikkatle"[7] televizyon izlemeye yönelen çocuğun üç nedenle yetişkinlerle arasındaki kesin ayrım ortadan kalkar: İlki, televizyon, izleyicisinden eğitim istemez; ikincisi, karmaşık zihinsel ve davranışsal işlemlerde bulunmayı gerektirmez; üçüncüsü, izleyicileri arasında ayrım yapmaz. Postman, çocukluğun yok oluşunu anlatırken, bunu görüntü ve iletişim teknolojilerinin çocukla yetişkin arasındaki farkı ortadan kaldırmasına bağlar. Günümüzde gençlere ve çocuklara yönelik televizyon yayıncılığı epeyce gelişmiş olsa da, (programların çeşitli yaş gruplarına göre kategorize edilmesi, bunun yayından önce çeşitli simgelerle duyurulması, çocuk kanallarının açılması gibi), çocuklara yönelik bir programın yetişkinler, yetişkinlere yönelik programların da çocuklar tarafından "hep birlikte" izlenildiği söylenebilir. Bu durum diğer eğlence türlerinde de böyledir. Bu nedenle çocuk, pek çok konuda erken bilgilenme durumuyla karşı karşıya kalmakta, gereksiz enformasyon yükü altında kendisinden beklenmeyen davranışlar gösterebilmektedir. Bütün bunların sonucunda şu söylenebilir: Bir teknolojik gelişim olarak matbaanın icadı çocuğu keşfetmiş, yine bir başkası, yani görüntü ve iletişim teknolojileri ise onu kaybolmanın eşiğine getirmiştir.

4. Teknoloji Etiği ve Edebiyat

Modern düşünce, değerleri birbirinden ayırmakla işe başlar. Buna göre sanat bilimden, ahlaktan, dinden ve iktisattan bağımsız, amacı kendi içinde bir etkinlik alanıdır. Ondan ekonomik bir yarara, ahlaksal bir iyiye, bilimsel ve mantıksal bir doğruya aracılık etmesi beklenmez. Zamanımız, modern düşüncenin etkisi altında olsa da, değerler gittikçe birbirine karışma eğilimi taşır. Günümüzün önde gelen düşünürlerinden Baudrillard, bu durumu şu şekilde dile getirir: "Türlerin karışımı yasası dayatılıyor bize. Her şey cinseldir, her şey politiktir, her şey estetiktir"[8] Yani her şey "ekonomik" bir değer taşır, her şey "bilimsel" olduğu iddiasındadır, her şey "sanatsal ve estetik" bir görünüm içinde ortaya çıkar. Artık bu noktada teknolojinin özündeki iyi niyetin yerini kimi istismar edici tutumların aldığı görülür.

Teknolojinin evreni, bir "araçlar evreni"dir. İnsanın gücünü artırabileceği gibi bu gücün kırılmasına da neden olabilir. İnsani değerlerin geliştirilmesini sağlayabileceği gibi bu değerlerin değersizleşmesine de neden olabilir. Marcuse, bunu, "bugünkü aşamada insan bekli de kendi aygıtı karşısında her zamankinden daha güçsüz" diye dile getirir.[9] İnsanın ürettiği teknoloji insana aykırı bir şey salgılıyor, insanın kendi kendisi için problem olma niteliğini daha da artırıyor. Teknolojinin zarar veren boyutlarını törpüleyip insani bir çerçeve içine almak, değerler boyutunu öne çıkarmak, böylece teknoloji etiğinin güçlenmesine katkıda bulunmak yararlı olabilir. Teknolojinin etik değerleri oluşturulmadığı sürece, niyete ve uygulamaya bağlı olarak insanın kendi eliyle yine kendisine karşı ürettiği bir aygıta dönüşebilecektir.

Teknoloji şu ya da bu şekilde varoluş dünyasını etkiliyor. Bu durum, doğal ve anlaşılabilir bir şeydir. Fakat bugün ihtiyaç duyulan şey, teknolojinin edebiyatı değil, edebiyatın teknolojiyi etkilemesidir. Teknolojilerden etkilenme şaşırtıcı bir şey değildir. Zira bu etkilenme doğal ve kendiliğinden gerçekleşen bir durumdur. Önemli olan teknolojiyi etkileyebilmektir. Edebiyat ve teknoloji bağlamında asıl konuşulması ve tartışılması gereken konulardan biri de budur. Teknolojiyi etkilemek, onun gelişmesine daha çok katkıda bulunmakla değil, öncelikle anlam ve değerler dünyasının oluşturulmasına katkı sağlamakla olur. Bu katkı, bizzat teknolojinin gelişmesine yapılacak katkıdan daha önemlidir; zira o harekete geçmiş bir kütle gibi biz istemesek de kendi kendini devindirmeye devam edecektir. Bu nedenle günümüzde edebiyatın her zamankinden daha önemli bir görevi vardır. O da bilim ve teknolojinin nesnel dünyasına bir anlam, değer ve insanilik katabilmek; içinde yaşanılan

---

[7] Neil Postman, *Çocukluğun Yok Oluşu*, s. 103.
[8] Jean Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, çev. Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, Ankara, 2004, s. 14.
[9] Bkz. Jürgen Habrmas, *İdeoloji Olarak Teknik*, çev. Mustafa Tüzel, YKY, İstanbul, 1993, s. 37.

teknolojik evrenin bir insan dünyası olarak ortaya çıkmasına katkı sunabilmektir. Bilim ve teknoloji de bu insani dünyanın bir parçasıdır, ancak onlar bu dünyayı insan açısından, nesnelerin öz nitelikleri açısından ele alırlar. Bu dünyada konuşan insan değil, "nesnelerin kendisi"dir.[10] Edebiyat ise her halükarda bize insanların konuştuğu, yaşadığı anlamlar ve değerler dünyasından söz eder.

Edebiyatın dünyası, varoluşun dünyasıdır. Teknoloji, edebiyatı, bu dünya üzerindeki etkisiyle değiştirmekte ve etkilemektedir. Teknolojideki hızlı gelişim ve bu hızın beraberinde getirdiği telaş, insana olup bitenin anlamının ne olduğunu sorgulama fırsatı vermez. Kâr, fayda, haz, macera, heyecan ve eğlence, görüntü teknolojilerinin öne çıkardığı değerlerdir. Dünyanın, hayatın ve varoluşun anlaşılması çabası, bilgiyle birlikte teknolojiyi de doğurmuş, böylece "doğayı bilmek ona egemen olmaktır" kehaneti gerçeklik kazanmıştır. Ancak, doğa bilimlerine ilişkin bilgi sonunda teknolojik bir yapıya bürünse de, "İnsanın evrenle, eşyayla, birbiriyle ve kendisiyle ilişkisinin anlamı nedir?" gibi sorularla ilgilenmez. Burada kısmi uzmanlık bilgisinin üstüne çıkan; sağduyuyu, vicdanı, etik ve estetik değerleri de kapsayan bütüncül bir bakışa gereksinim vardır. Bu, bilgeliğin bakışıdır. Doğa bilimlerinin ve teknolojinin, anlam üretmek gibi bir amacı yoktur. Çağımızın bilgi konusunda bütün çağları geride bıraktığı doğrudur, ama aynı şeyi bilgelik konusunda söyleyemeyiz. Bilgelik bütünü sezmekle ilgilidir; bu da varlığı araçsallaştırmakla değil, kendisini onun uyumlu bir unsuru olarak görmekle ortaya çıkar. Anlamı üreten bilgi değil, daha çok bilgeliktir. Bu nedenle hayatın, varoluşun çeşitli dengeleri ve orantıları içinde teknolojinin anlamını üretmek felsefeye, edebiyata, sanata ve insanın diğer tinsel faaliyetlerine düşer. Edebiyat, varoluşu en net yansıtan bir "ayna" olduğu için, onun yalnız estetik değerden oluştuğunu söylemek yanıltıcı olacaktır. İnsan psikolojisinin, ahlaki eylemlerinin, vicdani tutumlarının tüm ayrıntılarını görürüz onda. Söz konusu anlamın üretilmesinde, bu anlamın yeryüzüne, insanın dünya ile, insanın insanla, insanın kendisi ile olan ilişkisine yansımasında, giderek bu anlamın oluşturulması çabasında varoluşun tanığı olarak edebiyata görev düşer. Bu anlam boyutu teknolojinin değerler boyutunu oluşturur. Teknolojiyi üretirken onun değerlerini üretmek de gerekir; bu bilimlerin işi değil, daha çok eğitimin, felsefenin, edebiyatın, sanatın, ahlakın ve diğer tinsel etkinlik alanlarının işidir. İnsanın bilme etkinliği nasıl teknolojiyi üretiyorsa, edebiyat, sanat, felsefe ve diğer tinsel edimler de işte öylece teknolojinin anlamını, değerler boyutunu üretir, üretmesi, gerekir.

Aldous Huxley *Edebiyat ve Bilim* isimli çalışmasında edebiyatın ve bilimin dünyasından söz eder.[11] Bilim nesnel ve fiziksel dünyayı enine boyuna incelerken, edebiyat insan dünyasını, bu dünyanın öznel ve tekrarsız yaşantılarını öne çıkarır: Onun ilgilendiği dünya, insanların içine doğdukları, yaşadıkları ve sonunda öldükleri bir dünyadır. İçinde sevgiyi ve nefreti, zaferi ve yenilgiyi, umudu ve umutsuzluğu tanıdıkları bir dünyadır. Acıların ve zevklerin, tutkuların ve çatışmaların, toplumsal dilin ve hiç kimseyle paylaşılmayan duyguların dünyasıdır. Böylece bilim insandan yoksun bir dünya inşa ederken edebiyat insani dünyanın, insan açısından yeniden üretilmesine, değerlerinin yeniden ve daha güçlü bir şekilde inşa edilmesine katkı sağlar. Burada teknolojinin konumunu saptayabilmek önemlidir. O konum teknolojinin doğadan çok insan dünyasına ait devasa bir güç olmasıdır. Burada etik boyut taşıyan şey, bu gücün insani değer çerçevesinde kullanılması, bu şekilde insani duyarlığın korunmasıdır. Edebiyat bu gücün vahşileşmesi karşısındaki vicdani refleksi temsil eder.

Edebiyatçılar, insani değerlerin unutulduğu, gücün bir şiddet aracı haline geldiği dönemlerde, sağduyunun ve vicdanın sesi olarak ortaya çıkmışlardır. Her zaman güzelliğin, iyi niyetin, sağduyunun, ahlaki ve insani değerlerin savunucusu olmuşlardır. Sorun

---

[10] Nermi Uygur, *İnsan Açısından Edebiyat*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 16

[11] Aldous Huxley, *Literature and Science*, Harper & Row Publishers, 1963.

teknolojiye insanî bir boyut katabilmektir. Her zaman insanın yaşama evreninin tanığı olan ve bütün varlık sebebini bu tanıklıkta bulan edebiyat, teknolojideki insani niteliğin, "insan açısından olma" bilincinin gelişmesine katkı sağlayabilir. Artık burada söz konusu olan teknolojinin edebiyat üzerindeki etkisi değil, edebiyatın teknoloji üzerindeki etkisidir. Edebiyatın insan gerçekliğini (duygularını, sağduyusunu, yaşama hallerini) unutacak denli teknolojinin etkisine girmesi, onun zayıflığı olacaktır. Bu şekilde insan dünyasına yabancılaştığı gibi kendisine de yabancılaşacaktır. Önemli olan teknolojik gelişmelerden etkilenmek değil, teknolojiyi etkileyebilmektir. Edebiyat eseri, kendi gücü oranında teknolojiyi etkileyebilmelidir. Bugün edebiyata düşen görev, her zamankinden daha çok teknolojiye kendi özündeki "iyi niyet"i hatırlatmak ve onun insanî bir ortam içinde gelişmesine katkı sağlayabilmektir. Dolayısıyla teknoloji, anlamlandırılmaya ve yorumlanmaya ihtiyaç duyar. Onun anlamlandırılabilir ve yorumlanabilir oluşu, gerekçesini, insan dünyasına ait bir ürün olmasında bulur. Teknolojinin anlamı, "iyi niyetle", doğa karşısında aciz durumda bulunan insanı destekleme ve güçlendirme potansiyeli ile doğrudan ilgilidir. "İyi niyet" ortadan kalktığı zaman, teknoloji kendi özünü ve doğasını kaybedecek, giderek vahşi ve yabanıl bir güce dönüşecektir.

Kullandığımız teknolojiyi bir anlam dairesi içine almamız, onu insanî değerler çerçevesinde değerlendirmemiz önemlidir. Aksi halde onun kendi kültürünü ve değerlerini oluşturmasını beklemek, kimi istenmeyen gelişmelere neden olabilecektir. Teknolojinin insanı değil, insanın teknolojiyi kullanması ve yönlendirmesi önemlidir. Nurettin Topçu, *Kültür ve Medeniyet* adlı eserinde, bu konuya şu şekilde işaret eder: "Teknik, kültürden sızan bir usare idi, kültür ağacının yetiştirdiği bir meyve idi… Teknik daima kültürün biraz gerisinde, onun emirlerini bekler vaziyette olacak, zira aksi hal tehlikelidir. Kültürün işaretlerini dikkatle takip edemeyen teknikten kör ve yıkıcı bir kuvvet doğabilir."[12] Teknolojideki başlıca etik sorun bu noktada ortaya çıkar.

Teknoloji etiğinden söz etmek, teknolojinin insan dünyasındaki yeri ve anlamından söz etmektir. Onun insan varoluşundaki yerinin ve anlamının ne olduğu konusu, sosyal bilimcilerin alanına girer. Gerçekten de, bugün teknoloji konusunda ihtiyaç duyulan şey, daha çok teknoloji değil, daha çok anlamdır. Teknolojiye ilişkin anlam kuşkusuz onu üretmekten daha değerli, daha anlamlı ve belki de daha zordur. Bugün teknolojiye etik bir zemin bulmak, bunun imkânı üzerine düşünmek ve konuşmak, özellikle teknolojinin nesnesi konumunda olan sosyal bilimler için kendini teknolojiye bir özne olarak katmanın da imkanı olacaktır. Baudrillard, iletişim teknolojilerinde, bugün, daha fazla bilgi, daha fazla haber üretilmesine karşın daha az anlam üretildiği gerçeğinden söz eder.[13] Bir şeyin anlamını üretmek, onu "insan açısından" değerlendirmek, yorumlamak ve anlamlandırmaktır. Yeni görüntü teknolojilerinin ürettiği "hiper-gerçeklik", heyecan boyutu yüksek, fakat anlam boyutu düşük bir üretimdir; görünüş açısından kusursuz, lezzet açısından eksik meyveler gibidir. Zira o gerçeklik temelinden yoksundur, gerçekliğin yasalarından ve koşullarından uzaktır. Asıl önemli olan teknoloji ile birlikte teknolojinin anlamını da üretebilmek, ona insani bir değer de katabilmektir. Bu ise her zaman bize nesnelerin bilgisini veren bilimden daha fazla bir şey söylemeyi, bundan daha fazla bir çabada bulunmayı gerektirir. Bilimde nesnelerin kendisi konuşur; değer ortaya koyma alanında ise sağduyu, insanlık, ahlak, kısaca insanın kendisidir konuşan. İşte tam da bu noktada edebiyat, teknolojinin bir değerler ortamı içine alınması, insani değerlerle anlamlandırılması çabasına ciddi katkı sunabilir. Zira edebiyat ve sanat, nesnelerin değil, bizzat insanın konuştuğu, insanın kendisinden söz ettiği, böylece kendi değerlerini yarattığı ve yücelttiği bir etkinlik alanıdır.

Sonuç

[12] Nurettin Topçu, *Kültür ve Medeniyet*, Dergah Yayınları, İstanbul, 1998, s. 19.
[13] Jean Baudrillard, *Simulakrlar ve Simülasyon*, s. 115.

Teknolojiden kaçmak, ona karşı durmak mümkün olmadığı gibi anlamsızdır da. Zira o özü gereği insanın yeryüzündeki "zayıf" konumunu güçlendirmek için vardır, zayıflatmak için değil. Nereye gidersek gidelim, ne yaparsak yapalım onun sınırları içinde kalırız. Bugün, insanın dünyası, ileri teknolojilerin dünyası haline gelmiştir. Teknolojiden uzaklaşmak mümkün olmadığına göre, onu insani değerler içine almak, yapılabilecek en anlamlı eylem olacaktır. Teknolojinin değerlerini üretmek de en az teknoloji üretmek kadar önemlidir. Özünde doğa karşısında insanın yeryüzündeki konumunu desteklemek gibi bir iyi niyet bulunan teknoloji, kendi değerini yaratmadığı zaman yıkıcı bir güç haline gelebilecektir. Burada vurgulanan husus, teknolojiyi kendi içindeki insancıl niyete geri götürmek, ona bu iyi niyeti yeniden hatırlatmaktır. Teknoloji etiği her şeyden önce bu hatırlatmayı ifade eder.

Yeni teknolojiler, küresel sermayenin dönüp dolaştığı, kendi kendisini üretip çoğalttığı teknolojilerdir. Teknolojiyi tanımlayan, evirip çeviren güç, küresel sermayedir. Bu teknolojilerin kendilerini hızla eskitip yerine yenilerini koymasının temelinde, insani gereksinimlerden çok küresel sermayenin kendini çoğaltma güdüsü vardır. Sermaye, sürekli olarak teknoloji ile oynayarak kendine yeni damarlar bulmaya çalışmaktadır. Görüntü ve iletişim teknolojileri de küresel sermayenin beslendiği ana damarlardan biridir. Artık, yerel figür ve anlatılar bile küresel sermayeye hizmet etme potansiyeline göre değer kazanır. Nesnelerin değeri sağladıkları kârla ölçülür. Bu durumda Keloğlan masallarının bir çekiciliği kalmaz, Karagöz ve Hacivat nükteleri sıradanlaşır, Nasreddin Hoca'nın maceraları heyecan vermez olur. Küresel sermaye onları da teknoloji ve çağdaş sanatın sihirli değneği ile küresel bir metaya dönüştürebilir; tabii ki kendisi açısından bir yarar görürse. Küresel teknoloji, küresel temaların, küresel ürün ve bakış açılarının ortaya çıkmasını sağlar. Bu üretimler, getirileri oranında büyük yatırımlara dönüşür. Küreselleşme, küresel bir ürün ortaya çıkarırken yerel olanı ya sermayenin çarkında öğüterek özgünlüğünden uzaklaştırır ya da büsbütün geri planda kalmasına, unutulup gitmesine neden olur.

Edebiyat denilince, yalnız teknolojiden etkilenen değil, onun anlam dünyasının oluşumuna katkı sağlayan bir çabayı da anlamamız gerekir. Edebiyat, estetik bir bilinç olarak teknoloji ve varoluş kültürünün oluşmasına katkı sağlar. Gerçek bir edebiyat eseri, yalnız sanattan, estetikten oluşmaz; etik ve pedagojiden de oluşur. İnsani ve vicdani değerler bu güzellik duygusu içinde yer alırlar. Estetik değer, etik ve pedagojik değeri de içerir. Bu husus, çocuk edebiyatı söz konusu olduğunda daha da önem kazanır. Teknoloji etiğinin oluşmasında, vicdani boyutun ortaya çıkmasında, edebiyatın sağlayabileceği katkı, teknolojinin edebiyata sağlayabileceği katkıdan daha fazladır. Bilim teknolojiyi, edebiyat kültür dünyasını üretir. Bu açıdan bakıldığında edebiyatın teknolojiye kazandıracağı insani boyut, teknolojinin edebiyata sağlayacağı teknik hizmetten daha fazladır. Bugün, edebiyat ve teknoloji bağlamında ihtiyaç duyduğumuz şey, en az edebiyatın teknolojiden etkilenmesi kadar teknolojinin de edebiyattan etkilenmesi ve yararlanmasıdır. İşte bu teknolojinin anlamını ve etik boyutunu kuran bir yaklaşım olacaktır.