

Bilgisayara Bağımlı İletişim tek nolojisinden neler bekliyoruz?

Dr. Oğuzhan Özcan
M.S.Ü. Mimarlık Fakültesi

Körfez Savaşını odamıza kadar taşıdı. Paramızı istediğimiz yerde kullanma olanağı sağladı. Artık koltuğumuzda otururken alışveriş yapmamıza da izin veriyor. Adı: İletişim teknolojisi... Peki ondan gerçekte biz neler bekliyoruz?

C ağımızın toplum düzeni içinde birey, gerek duyduğu bilgiye kısa sürede erişmek ve o bilgiyi çok hızlı bir şekilde öğrenerek kullanmak istemektedir. Sürekli yenilenen bilginin şekillendirdiği bir toplum düzenine, bireyin ayak uydurması için böylesine bir bilgi erişim düzeneğinin olması şarttır. Kanadalı düşünür, Jean Cazeneuve bu nedenle günümüz toplumunu **her yerde aynı anda varolan toplum** olarak tanımlamıştır [BALLE&EYMERY 91].

Her yerde varolma isteği, medyayı yaşamımızın vazgeçilmez bir aracı olmasını sağlamış; onu geliştirmiş ve çeşitlendirerek daha da zengin hale getirmiştir. Bu çerçevede içinde günümüz medyası, altı değişik şekilde karşımıza çıkmaktadır:

• **Tele-video** Program televizyonculuğun yerine, bireyin istediği anda, ekranda beliren bir menüden, yalnızca kendinin seçtiği bir programı izleme şansını veren televizyon yayıncılığı.

- **Tele-oyun** Ülkemizde de yaygın bir şekilde kullanılan bu yayın tekniğinde, izleyici telefonunun tuşlarını kullanarak, televizyon aracılığıyla, başka bir seyirciyle beraber bir bilgisayar oyunu içinde yarışabilmektedir.
- **Tele-text** Televizyon aracılığıyla bir izleyicinin, yazılı metin halindeki bir bilgi bankasından, istediği bir bilgiye, uzaktan kumanda aracı üzerine yerleştirilmiş düğmeleri kullanarak erişmesini sağlayan yayın türü.
- **Tele-bankacılık** Bankacılık işlemlerinin telefon tuşlarına basılarak yapılmasına izin veren sistem. Bu sistemin daha ileri aşamasında bankacılık işlemlerinin televizyon aracılığıyla yapılması ve yapılan işlemlerle ilgili kağıda basılı dökümün alınması mümkün olacaktır.
- **Tele-konferans** Şimdilik üst düzey yöneticiler ya da bilim adamlarının kullanabildiği bu sistem sayesinde, uydular aracılığıyla, çok uzak mesafelerde bulunan konuşmacılar bir konuda hakkında sesli ve görüntülü olarak **üçüye** tartışabilmektedir. Yakın bir gelecekte bu tür iletişim, her kesimden bireyin yapabileceği mümkün olacaktır.
- **Virtual Reality** Aslında varolmayan bir hayali mekanda, bir objenin yaşadığımız ortamdaki kadar gerçekçi bir kopyasını görmemizi, işitememizi ve hissetmemizi sağlayan anlatım teknolojisi. Bu teknikte hayali mekanı algılayabilmek için bireyin beş duyu organını harekete geçiren bilgisayarlara bağlı, kask, eldiven gibi aletler takılmaktadır [ÖZCAN 93].

Medyanın sloganı: herşey, her yerde, her zaman...

Time Warner'ın sahibi Gerald Levin belirlediği gibi medyanın amacı **herşey, her yerde, her zaman** sloganı haline dönüşmüş ve yaşamımızın vazgeçilmez iletişim aracı haline gelmiştir. Medyanın ulaştığı bu noktayı

anlamak için onun tarihsel gelişimine bakmak gerekir.

İnsanoğlu ilk varolduğu günden beri bilgiler üretmiş ve bu bilgileri başkalarıyla paylaşma isteği içinde olmuştur. Bu nedenle, bilgi sırasıyla

- Konuşma dili içinde
- Görsel anlatım teknikleriyle
- Yazılı metin olarak

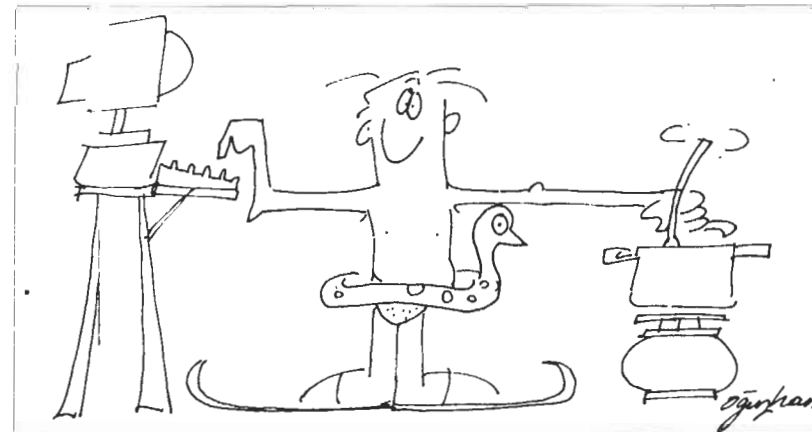
başkalarına iletilmiştir.

Bilginin daha kalıcı olması ve iletişimin daha yaygın olarak yapılması isteği, yazılı, görsel ve sesli kayıt teknolojilerinin gelişmesine neden olmuş ve bilginin **elden ele** ulaşarak, bir kişinin yapamayacağı kadar çabuklukta farklı mekanlardaki başka bireylere ulaşması sağlanmıştır. Böylece bilgi:

- kitap
- film/video
- LP/teyp/CD

formatları içinde saklanma şansını bulmuştur.

Tarihsel gelişim içinde üretilen bilgi giderek çoğalmış; ancak buna paralel olarak, nüfus giderek artmış ve bireyin istediği bilgiye erişmesi de giderek daha zorlaşmıştır. Böylece yazılı kayıtları derleyen kitaplıklar, görsel ve sesli kayıtları bulunduran arşivler, günümüzün hızlı yaşam koşullarında istediği bilgiyi çabucak öğrenmesi gereken bireye, yanıt veremez hale gelmiştir.



Medya'nın sloganı, herşey, her yerde, her zaman

Bireyin bilginin yanına gitmesi yerine, bilginin bireyin ayağına gelmesi

Bilgi erişimdeki ortaya çıkan yukarıdaki sorunun çözülmesi için, daha sonraları **bilgi erişim yöntemi** değişmiştir. Bu yeni yöntemde, birey kütüphanelere, arşivlere koşacağına, radyo ve televizyon yayıncılığı sayesinde kütüphaneler, arşivler bireyin oturduğu yere ulaşmaktadır. Yeni erişim yöntemi bilgiyi daha çok görsel işitsel yollardan öğrenmeye alıştırmış; ilk aşamada kitap okuma alışkanlığını büyük ölçüde yok etmiştir. Ancak program yayıncılığı bireyleri doyurmamıştır. Çünkü radyo ve televizyon yayıncılığında bilgi, izleyenin denetimi dışında, belli bir yayın akışı içinde alıcıya ulaşmaktadır.

Sorun, uydu teknolojisinin ortaya çıkmasıyla beraber artan kanal sayılarıyla çözülmeye çalışılmış ve böylece uzman TV ve Radyolar ortaya çıkmıştır. Uzman TV ve radyolar, yalnızca belirli bir konuda yayın yapan yayın kuruluşlarıdır. Yalnız bir türde müzik yayını yapan radyolar, haber, spor ve sinema kanalları, izleyicinin program seçim şansını arttırmıştır. Bu nedenle, uzmanlaşmış yayıncılığın, kitabın, LP/teyp/CD gibi ses kayıtları ve video kullanımını azalttığı kesindir.

Ancak bilgi erişiminde seçim özgürlüğü açısından uzman TV ve Radyo yayıncılığının yeterli olduğu söylenemez. Örneğin bir saatlik bir program günde ancak 24 kez alıcıya ulaşabilir. Eğer programın başlangıcını kaçırmışsanız ve başından o programı izlemek istiyorsanız, en kötü olasılıkla bir saat beklemeniz gerekmektedir.

Ortaya çıkan bu sorun, teknolojiyi giderek kullanıcının alıcıdan istediği zaman istediği programı, istediği sürede alabileceği bir yayın yapmasına zorlamaktadır. Söz konusu beklenti, uzaktan yayıncılık (tele-communication) aracılığıyla video ve kompakt disklerin (CD) interaktif kullanımını gerektirmektedir. Bu açıdan bakıldığında, yakın bir gelecekte, kitapların yerini **tele-text**, görüntülü ve sesli kayıtların yerini de **tele video** teknolojisine alacağı düşünülebilir.



Bireyin bilgiye gitmesi yerine bilginin bireyin ayağına gelmesi

13 Ekim 1993 tarihinde üç Amerikan firması fiber optik ve sayısal erişim (Digitization) teknolojisini kullanarak **interaktif multimedya** yayıncılığına başlayacaklarını açıklamaları, daha şimdiden bu seçmeli yayıncılığın temelini atıldığını müjdelemektedir [Economist93].

İletişim teknolojisinde ulaşılan nokta ve toplumun sosyo-kültürel yapısının geleceği

İletişim teknolojisinde ulaşılan nokta, yani interaktif multimedya yayıncılığı, toplumun sosyo-kültürel yapısının geleceği konusunda değişik senaryolar ortaya çıkarmıştır.

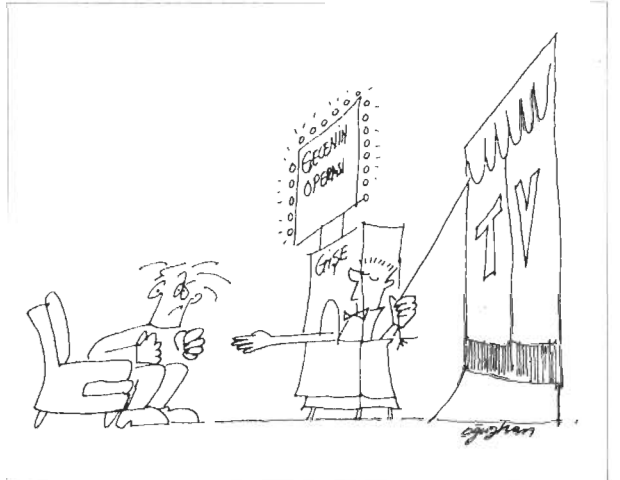
Kanadalı düşünür Mac Luhan'ın pembe senaryosuna göre, gelecekte iletişim teknolojisi tüm toplumları birbirleriyle daha da kaynaştırarak **global köy**'ü yaratacak; bu sayede insanlar daha sosyal bir yapıya kavuşacaktır.

Mac Luhan'ın iyimser tahminlerinin aksini savunan senaryolar da geliştirilmektedir. Bu karamsar senaryolar üç önemli sonuç çıkarmaktadır:

- **Kültürsüz toplum** İletişim teknolojisi, kültürleri tümüyle yok edecek ve tek bir tip kültür oluşturacaktır. Bu çok doğaldır; çünkü geçimin birbirinden farklı kültürleri, iklimsel ve coğrafik koşullara bağlı olarak, kendi içine kapalı, diğer toplumlarla iletişimi sınırlı toplumlar tarafından yaratılmıştır. Oysa bugün iletişim teknolojisi, varolan kültürleri etkileyerek ve dejenere ederek yalnızca Amerikan kültürünü tüm dünyaya yaymaktadır.

- **Canlı sanatların sonu** Sinema kalitesindeki görüntünün dev ekranlarla, *polorized steroskopi*, holografi ve virtual reality teknikleriyle gerçekte varmışcasına bireyin oturduğu mekana taşınması, tüm sahne sanatlarının sonunu getirmektedir. Böylece yakın gelecekte, tiyatro, opera gibi bir sanat türü kalmayacaktır.

- **İletişimde anlatım ve anlama kısırlığı:** Geçmişte iletişimi sınırlı kapalı toplumların yarattığı farklı dilleri konuşan insanların, bu gelişmiş iletişim teknolojisinde birbirlerini daha iyi anlayabilmeleri için görsel ağırlıklı anlatım dilleri geliştirilmiştir. Simgelere dayalı bu anlatım dilleri, zengin dilleri tümüyle ortadan kaldıracak ve belki de bizi, Mısır uygarlığının geliştirdiği *hieroglif* e benzer bir dili kullanmaya zorlayacak kadar geriye götürecektir. Dolayısıyla, simgelerle iletişim bir anlam ve anlatım fakirliği doğuracaktır.



Canlı sanatların sonu

Yukarıda özetlenen iki zıt senaryonun ne kadar gerçekçi olduğunu söylemek çok zordur. Çünkü çağımızın toplumsal yapısı hızla değişmekte ve her gün ►