

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 13 Sayı: 69 Mart 2020 & Volume: 13 Issue: 69 March 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2020.4064>

HEGEMONYA ETKİSİNDE SİBERPUNK VE DİSTOPİK GERÇEKLIK: GEÇMİŞİN GELECEĞİ OLARAK GÜNÜMÜZ

CYBERPUNK AND DISTOPIC REALITY IN HEGEMONIA EFFECT: TODAY IS THE FUTURE OF THE PAST

Engin GÜNEY*
Aslı YILMAZ

Öz

İnsan çevresini istediği gibi değiştirerek kendisine farklı yaşam alanları yaratabilen bir varlıktır. Diğer canlılar gibi farklı donanımlara sahip olma hususunda var olan acziyetini aklını kullanarak giderebilmektedir. Aynı zamanda doğaya ve insanlara hükmetme yarışına girerek kutsiyetini de kaybedebilmektedir. Hegemonik yapılanmalarda, teknolojinin geliştikçe insanların büyük kısmının yaşam kalitesinin bozulduğu dünya tasavvurunda ve distopik kurgularda bu durumlar görülebilmektedir. İnsanların vücutları mekatronik implantlar ile donatılmakta, yapay zekaların işlevleri insan beyni örnek alınarak geliştirilmektedir. Organik ve mekatronik yapılar arasında simbiyotik bir ilişki oluşmaktadır. Kendini ve çevresini yapaylaştıran insanın geçmişte kurgulanan distopik gerçeklikle buluştuğu düşünülmektedir.

Özellikle 1970 yıllardan itibaren bilim insanlarının araştırmacıların özgün buluşları-icatları, çeşitli roman yazarlarının teknolojik gelişmeler ile ilgili iddiaları-öngörülerini yeni tartışma ortamları yaratmakta, sinema ve edebiyatta sıklıkla konu edilen dijital insan, siber kültür, siberpunk gibi kavramlar dikkat çekmektedir. Hızla gelişen teknolojinin insanlığın zararına kullanılacağı ve geleceğin pek de parlak olmayacağı düşüncesi distopik romanların içeriğini oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, geleceği kurgulayan "güç odaklarının irfansızsiz yaklaşımları"; dönüşümlerin belirleyicisi olan teknolojik gelişmelerin gelecekte oluşturacağı kaotik yapılanmalara protest tavır sergileyen punk kültürü ve "siberpunk" dönüşümü; her teknolojiye uyum sağlama çabasında olan ve sorgulamayan nesillerin "distopik gerçekliği" değerlendirilecektir. Hegemonya, siberpunk ve distopik gerçeklik arasındaki ilişki örneklerle açıklanacaktır. Bilimsel içerikli çalışmalarla desteklenmiş olan bu araştırmada, bireysel olarak farkındalığın ve toplum bilincinin artırılması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Hegemonya, Siberpunk, Distopik Gerçeklik.

Abstract

Human is an entity that can create different living spaces for itself by changing its environment as desired. Like other creatures, can eliminate it by using its existing mind to have different equipment. At the same time, he may lose his blessing by entering the race to rule nature and people. In hegemonic structures, these situations can be seen in the world where quality of life deteriorates as technology develops and in dystopic fiction. The bodies of people are equipped with mechatronic implants, the functions of artificial intelligence are developed based on the human brain. A symbiotic relationship occurs between organic and mechatronic structures. It is believed that the person who artificializes himself and his environment meets with dystopic reality fictionalized in the past.

Especially since 1970s, the original discoveries of scientists and researchers, the claims of various novel writers about technological developments, create new discussion environments, draw attention to concepts such as digital people, cyber culture, cyberpunk, which are frequently discussed in cinema and literature. The idea that rapidly developing technology will be used to the detriment of humanity and that the future will not be very bright constitutes the content of dystopic novels.

In this study, the "ignorant approaches of focus on power" that shape the future; punk culture and "cyberpunk" transformation, which exhibit a protest attitude towards the chaotic structures that technological developments will determine in the future; The "dystopic reality" of generations that are trying to adapt to every technology and are not questioned will be evaluated.

The relationship between generations will be explained with the examples that hegemony, cyberpunk and dystopic reality. With the scientific studies in this research, it is aimed to increase of individual awareness and social consciousness.

Keywords: Hegemony, Cyberpunk, Dystopic Reality.

* Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi.



1. GİRİŞ

Değişen bir olgu olan kültür; “din, dil, ırk, değerler, ananeler” gibi sabiteler ile birlikte gelişimine neden olan “bilim, sanat, teknoloji” gibi dinamiklerden oluşmaktadır. Aynı zamanda kültürü olumsuz etkileyen “siyaset, politika, ideoloji, ekonomi” gibi fenomenler de bulunmaktadır. Hegemonik güçlerin toplumları yönetme arzusuyla yaptıkları planların, çıkarların maskelendiği ideolojilerin, daha çok zenginleşmek için gerçekleştirilen irfansız yaklaşımların kültürel bozulmalara neden olduğu bilinmektedir.

Kültürü kültür yapan sabitelerin yok oluşu, bilim-sanat ve teknolojinin güç odaklarının isteğine göre kullanılması, zihniyet tasarlama-kültür üretme süreçleri toplum içindeki kodu bozulmuş yapılanmada görülebilmektedir. Modernleşme sürecine bakıldığında hümanizma ülküsü üzerine temellendirilen ütopyalar, evrensel değerler ışığında bilim ve akıl temel dayanak noktaları olarak alan yeni yapılanmalar ile insanların huzur ve mutluluk içinde yaşayacağı düşüncesi yaygındı. Fakat savaşların devam etmesi, anti-demokratik rejimlerin yükselişi, soykırımların gerçekleşmesi, insanların sömürülerek zengin fakir arasında ki dengesizliğin artması, kitle imha silahlarının kullanımı gibi olumsuzluklarla umutlar yerini hüsrana, kaygılara ve ruhsal sarsıntılara bırakmıştır.

Postmodern kültürde ütopyaların yerini artık hızla gelişen teknolojinin güç odaklarınca çıkarlar uğruna insanlığın zararına kullanılacağı distopyalar almıştır. “Distopik romanlar da baskıcı bir iktidar altında ezilen bireyler betimlenmekte, teknoloji de bu iktidarın bir silahı olarak sunulmaktadır” (Erol 2013, 2). Dijital kültürde romanlarda yazılan filimlerde işlenen, hususların gerçekleştiği görülmektedir. Çıkarlarını maskeleyen, hegemonik ideolojilerle insanları kontrol eden güçler, sorgulama yetisini kullanmayan kitleleri etkisi altına almaktadır. Bunu da yeni medya teknolojilerini kullanarak yapmaktadır. Sosyalleştiğini düşünen yalnızlar, yaşamını sanal ortamda beğenilmek, takip edilmek üzere kuran benlik yitimine uğramışlar, artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla hasret gidermeye çalışanlar, dünya genelinde her olup bitenden anında haberdar olsa da komşusunu dahi tanımayan toplu yaşam alanlarını dolduranlar, ... bu yazdıklarım ve sayfalarca yazılabilecek durumlar günümüzün distopik gerçekliği.

Araştırmada günümüz, geçmişin geleceği olarak düşünülmelidir. Nasıl ki günümüzde gelecekte karşılaşılabileceğimiz sorunlar, riskli durumlar, gerçekleşebilecek dönüşümler, teknolojik gelişmeler, insanların ulaşacağı algı boyutları, yaygınlaşacak davranışlar... ile ilgili tahmin ve öngörülerde bulunabiliyorsak geçmişte de gelecek olan günümüz için tahminlerde bulunulmuştur. Nasıl ki günümüzde belirli güç odakları geleceğin kültürel yapısını kurguluyorsa bu aksiyonlar geçmişte de gelecek olan günümüz için gerçekleşmekteydi. Bu bağlamda hegemonya etkisinde siberpunk ve distopik gerçeklik geçmişin geleceği olarak günümüz ilişkisinde değerlendirilmektedir.

Araştırmada öncelikle “Kültürel Hegemonya” başlığıyla hegemonya kavramı, hegemonik güçlerin kültürel dönüşümlerdeki etkisi, ideolojik hegemonyanın işleyiş mekanizması irdelenecektir. “Siberpunk ve Distopik Gerçeklik” başlığında distopya ve siberpunk kavramları tanımlanıp teknolojiyle olan ilişkileri incelenecektir. “Geçmişin Geleceği Olarak Günümüz İlişkisinde, Hegemonya Etkisinde Siberpunk ve Distopik Gerçeklik” başlığıyla hegemonik güçler tarafından distopik bir gelecek yaratmak için topluma enjekte edilen kodlar ve siberpunk dönüşümler örnekler üzerinden değerlendirilecektir.

Veriler toplanırken; yerli-yabancı literatürden, ulusal tez merkezinden ulaşılabilen tezlerden, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırmada kaynaklara, konu ile ilgili (kültür, dijital kültür, kültür endüstrisi, küresel kültür, teknoloji, hegemonya, distopya, punk, siberpunk, siborg, postmodernizm, modernizm, vb.) anahtar kavramlardan yola çıkarak geliştirilmiştir. Araştırma, kuramsal-analitik bir özellik sergilediği için, ilgili konuların açılımlarını destekleyecek literatür ile temel araştırma yöntemi kullanılarak yapılandırılmıştır.

2. KÜLTÜREL HEGEMONYA

Hegemonya terimini ilk defa dile getiren Gramsci, bu kavramı, işçilerin devletin toplumsal tabanı olarak hizmet etmesini sağlamak amacıyla burjuva devletinin yarattığı ittifaklar sistemine işaret etmek için kullanırken; aynı zamanda, işçi sınıfının halkla ittifakını sürdürmesi ve kendi çıkarına hizmet amacıyla, ekonomik çıkarlarını feda etmek zorunda kalması olarak tanımlamaktadır. (Gramsci, 1978, 431-443). “Egemen sınıfın değerlerini, çıkarları doğrultusunda yaymak istediği düşüncelerini, kurduğu baskıyı hissettirmeden kitlelerin rızasını alarak yayması da ideolojik hegemonya olarak tanımlanabilir. Kültürel hegemonya, düşünme ve bakma biçimlerinin üretimi ile alternatif bakışlar ve söylemlerin dışlanmasını kapsamaktadır” (Crane’ den aktaran Güney, 2018, 116).



“Bir sınıfın, kapitalist toplumda hegemonik konuma gelebilmesi için kendi sınıf kültürünü, bireysel fikirlerini ve dünya görüşünü toplumun diğer sınıflarına ve katmanlarına kabul ettirmeyi başarması gerekmektedir. Böylelikle, egemen sınıfın iktidarını devam ettirebilmek için zora başvurmasına, baskı uygulamasına gerek kalmamaktadır” (Şener, 2014, 406). Sözü edilen hegemonik güçler, insanların zaaflarını, arzularını, güçlerini ve güçsüzlüklerini göz önünde bulundurarak, teknolojinin tüm olanaklarından yararlanmakta ve kurguladıkları yaşam biçimini büyülü bir şekilde sanal mecralara taşıyabilmektedirler. Bunu gerçekleştirirken oluşturmak istedikleri paradigmayı, mümkün olduğunca cezbedici hale getirerek insanların hizmetine sunabilmektedirler. “Kültürel, teknolojik ve siyasal gelişmeler tarafından biçimlendirilebilen toplumlar, ideolojileri doğrultusunda kapitalist burjuva tarafından medya ile eğitilip yönetilerek yeni bir toplum inşa edilmiştir” (Tomak, Yazar ve diğerleri, 2015, 9).

3. SİBERPUNK VE DİSTOİK GERÇEKLİK

Siberpunk sözcüğü “cybernetics (sibernetik) ve punk sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır, teknoloji ve bilimin transdisipliner ve kültürlerarası seviyelere erişmesine paralel olarak toplumsal düzendeki köklü değişikliklere dikkat çekmektedir “Punk terimi, junk (çöp) anlamına gelmektedir. Punk, bir karşı kültür veya sokak düzeyinde anarşi olarak ifade edilebilmektedir; bununla birlikte, bu kültürü benimseyen kişinin, bireysel yaşam biçimini şekillendirerek toplumsal organizmayı herşeyin suçlusu olarak gördüğü ve saldırmaktan çekinmediği ifade edilmektedir” (Gürbüz, 2018, web).

“Siber terimi, Yunanca bir sözcük olan ve pilot anlamına gelen “kubernetes” sözcüğünden türetilmiştir. Latinceye “gubernetes” olarak geçen sözcük ise, bir şeyin hareketlerini kontrol etmek anlamındadır” (Paniza, 2017, web). “1948 yılında Norbert Wiener isimli bir iletişim teorisinin ortaya attığı “sibernetik” kelimesi, hayvan ve makine arasındaki bütünleşmeyi inceleyen bir bilim dalını işaret etmektedir. Siberpunk’ın ön eki olan “siber” sözcüğü, bir tür sibernetik makineye eş değerdir; mekanik ya da sibernetik makineler tarafından üretilen pek çok şeyi kapsadığı dile getirilmektedir. Sibernetik aynı zamanda insan hareketlerini taklit eden makine olarak da kullanılmaktadır” (Demirci, 2015, web).

1970’lerin ortasında ifade özgürlüğü gerekçesi ve aktivisit bir üslupla ortaya çıktığı bilinen punk kültürünün, sistem karşıtı tavrı, kendine özgü giyim tarzı, edebiyatı, dansları ve müziğiyle yerleşik bir alt kültür oluşturmayı hedeflediği aşikardır. Bu kültürden beslenen bireylerin, kasıtlı bir şekilde kışkırtıcılık, mevcut yaşam düzenini değiştirme, aykırı giyim ve yaşam tarzıyla dikkat çekme gibi çeşitli müdahale stratejilerinin olduğu görülmektedir. Punk kültüründe yaşam sınırlarına çeşitli açılardan müdahale edilerek, bilinçli kışkırtıcılık, günlük yaşam biçiminin yeniden düzenlenmesi ya da düzensizleştirilmesi, hayatta kalmanın, acımasızlık, marjinalite ve yok etme gibi koşullarla bağdaştırıldığı bir tür karşı hareket vurgulanmaktadır. Bu gerekçelerden hareketle, siberpunk kavramına baktığımızda doğanın yok edildiği, doğal döngü yerine yüksek ve gelişmiş teknolojik içeriklerin yer aldığı bir tasarım dikkat çekmektedir.

Distopya, “var olmayan güzel yer” anlamına gelen Eutopia ile ilişkilendirilmiştir ve anti-ütopya anlamındadır. Yunanca bir ön-taki olan dys/dis, “kötü”, “hastalıklı” veya “anormal” anlamını taşır. Kelime “ütopya”nın zıttı olarak düşünülmüştür. (Stableford, 1999, 56). Distopya sözcüğü kurgulanmış baskıcı, otoriter bir sistem olarak tanımlanırken, siberpunk terimi, distopik ve hegemonik bir düzen ile bağdaştırılmaktadır. Distopya içerikli romanlarda yazılanların ve iddia edilen düşüncelerin günümüzde benzer şekillerde gerçekleştiği gözlenmektedir.

4. GEÇMİŞİN GELECEĞİ OLARAK GÜNÜMÜZ İLİŞKİSİNDE, HEGEMONYA ETKİSİNDE, SİBERPUNK VE DİSTOİK GERÇEKLİK

İngiliz yazar George Orwell’ in “Bin Dokuz Yüz Seksen Dört” adlı romanındaki distopik kurguda, insanların yaşanılanlara karşı biriken tepkisi günlük “iki dakikalık nefret seansları” ile bir tür kusma biçiminde atılmaktadır. İnsanlar ekranda gördükleri saldırılara ve kötü olaylara bütün öfkeleriyle tepki vermektedirler. Bu durumun günümüzdeki karşılığına sosyal medyada rastlamak mümkündür. Örneğin; yaşadığı ülkede şahit olduğu veya dünyayı ilgilendiren skandallara karşı büyük bir öfke kusan ve aylarca bu olayın etkisinden çıkamayacakmış gibi görünen bir bireyin, bir kaç dakika sonra sosyal medya hesabından bir tatil fotoğrafı ya da selfie paylaştığı görülebilmektedir. Bununla birlikte, trajedik bir savaş fotoğrafına öfkeyle tepki verdikten beş dakika sonra, dinlediği şarkıları paylaşanlara rastlamak mümkündür. Bunlar “Bin Dokuz Yüz Seksen Dört” romanında ifade edilen “iki dakikalık nefret seanslarının” bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Cotton ve Oliver, 1997).

Benzer bir örnek olarak; ünlü distopik roman yazarı Huxley “Cesur Yeni Dünya” romanında, yasaklara gerek kalmayacak bir sistemin benimsetilmesinden söz etmektedir. “Romanda yazılanlara göre;



cinayetin ve suçun rutinleştirildiği, sizin yerinize her şeyi seçen insanların bulunduğu, bilginin erişiminin kolay hale gelmesine paralel olarak, insanların giderek bilgiden ve bilgi edinme isteğinden uzaklaştığı bir düzen söz konusu edilmektedir. Günümüz gerçekliğine baktığımızda ise, bilgiye ulaşmanın kolaylığı arttıkça ona ulaşma isteğinin azaldığı sözde bilgi çağında yaşamaktayız. Örneğin, bir internet arama motorumuzun sloganı: “Ben ne bileyim?” Hizmeti gayet başarılı bir biçimde anlatan bu slogan, aynı zamanda çağdaş insanın bilme sorumluluğunu üzerinden atma hevesini de açıkça ifade etmektedir” (Cengiz, 2015). Bu konu kapsamında, Fransız filozof Michel Foucault’nun “insanlığın dönüşümü” üzerine çalışmış olduğu tezinde disiplin toplumundan kontrol toplumuna doğru bir gidişattan söz etmektedir. Buna göre; disiplin toplumunda belediye, hapisane, fabrika, hastane, okul ve benzeri yönlendirici kurumlar denetim rolünü üstlenirken, kontrol toplumunda ise düzenleyici kurumlar zamanla insanın kendisine dönüşmeye başlamaktadır. Böylelikle insan herhangi bir yönlendirici dışsal otoriteye gerek kalmadan, sahip olduğu özdenetim ve kontrol mekanizmasını kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır (Heyes, 2007).

Baydar’ın açıklamasına göre ise (2016);

Son on yıldır, dünya edebiyatında da, sinemada da distopyalar yaygınlaştı. Konunun tartışıldığı uluslararası bir edebiyat sempozyumunda bunun nedeninin: günümüz insanının içinde yaşadığı savaş ve şiddet ortamındaki çaresizliği, daha iyi bir dünya umudunu yitirmesi, baş döndürücü teknolojik gelişmenin insanın hayatını kolaylaştırmak, insanlığa hizmet sunmak yerine, insanın ve dünyanın sonunu hazırlayacak bir nitelik kazanması olduğu konusunda fikir birliğine varmıştık. Ürkütücü olan ise, geçmişte yazılmış distopyaların, çekilen distopik filmlerin bugün, neredeyse bire bir gerçekleşmekte olması. 1984’de tasvir edilen, Big Brother’ın gözetimi ve diktası altındaki toplum, birden fazla ülkede, rejimlerinden de bağımsız olarak ekşiği yok fazlası var şekilde karşımızda duruyor. Fritz Lang’ın Metropolis filmi de öyle... Robotların yönettiği dünya ve benzeri temaların da, yarının dünyasında gerçekleşme olasılığı bence yabana atılacak gibi değil. Kısaca, aşkın teknoloji ve hiperkaptalizm, emperyalizm çağında dünyanın ve insanın yıkımına (henüz) çare üretilmedikçe, Luxembourg’un söylediği gibi, insanlığın önünde düz bir yol değil bir çatal bulunduğunu, ya sosyalizm ya barbarlık seçeneğiyle karşı karşıya olduğumuzu ve hiç değilse şimdilik sosyalizmi gerçekleştirmeyi, eşitlikçe, özgür, adil, barışçı bir toplum kurmayı başaramadığımızı düşünecek olursak, distopyaların çoğalmasına şaşmamak gerek.

Bu durumun örneklerine, siberpunk kavramının distopik görüntülerden yararlanılarak tasvir edildiği bazı düzenlemelerde rastlamak mümkündür. Örneğin; William Gibson’ın “Neuromancer” (1984) romanındaki Chiba Şehrinin yeraltı dünyasında açıkça (gelecekte gerçekleşeceği iddia edilen) distopik dünya öngörülmektedir (Şekil 1).



Şekil 1: Chiba City

Buna bağlı olarak, siberpunk'ta distopik bir gelecekte, yüksek teknolojinin hakim olduğu bir yapı söz konusudur. Sosyal karışıklıkların ve savaş ortamının hakimiyetiyle birlikte, endüstriyel bir distopya görülmektedir. Siberpunk, teknolojik bir ütopyaya benzese de ileri teknoloji toplumun sadece karanlık tarafını ortaya çıkardığından söz edilmektedir. Karışıklıklar, çeteler, politik güçler, acımasızlıklar, siber suçlar vb. gibi karanlık bir dünya tanımlanmaktadır. İnsanların büyük çoğunluğu sanal gerçeklik içinde yaşamaktadır. Gerçeklik ve sanallık arasında ince bir çizgi bulunmaktadır (Jeffrey v.d 2018). 1980’li yıllardan itibaren sinema, edebiyat ve bilim dünyasında konu edilen androidler, yapay zekalar, insan benzeri robotlar, bedenle bütünleşebilen dijital uzuvlar, yarı makine yarı insan olarak tanımlanan cyborglar (sibernetik organizmalar) siberpunk romanlarında, filmlerde, oyunlarda vb. mecralarda yer almaktadır. Siberpunk kültürünü en iyi şekilde yansıttığı ifade edilen yapımlardan Cyberpunk 2077 ve Blade Runner oyunu örnek oluşturabilmektedir. Postmodern bilim kurgunun “yüksek teknoloji ve düşük yaşam standardı” odaklı alt



türü olan Cyberpunk kurgusu karanlık ve tümüyle mekanik olan yakın gelecek bir dünyanın tasvirini işlemektedir.

Yaykın'ın ifadesine göre (2010, 53); Bugün bize bu hayatı dayatanlar, bizi köleleştiriyorlar, zihinlerimizi bulanıklaştırıyorlar, tek tiplendiriyorlar, bencilleştiriyorlar ve merhametsiz olmamızı istiyorlar. Kurgulanmış kopya bir hayat sunuyorlar. Her şeyin aslında beynimizin bir algılaması olduğu, aslında hiçbir şeyin gerçekte olmadığı ama olduğunun beynimizce kabul edildiği ileri sürülüyor. Oysa gerçeğin her alanda manüplasyonunu yaparak algılarımıza müdahale ettiklerini biliyoruz”.

“Siberpunk birçoğumuzun göremediği şimdiki zamanı anlatmaktadır - asi amatör programcılar, siberuzay, sanal gerçeklik - bunların hepsi zaten dünyamızdaydı. Ben yapıtlarımın birer eleştirel edebiyat ürünü olarak okunmasını istiyorum. İnsanlar bunları okuduktan sonra ne tür bir gelecek istediklerini kendilerine sorsunlar. Bilim adamları ve şirketlerde çalışan teknikerler benim yapıtlarımı okumaya başladıklarında sevinmişim, fakat çok geçmeden gördüm ki; bütün o eleştirel karamsar sol bakış, hiçbir iz bırakmamış zihinlerinde. Okuduktan sonra akıllarında kalan tek şey görkemli teknoloji; bütün ironiyi kaçırmışlar. Oysa siberpunk, içinde yaşamakta olduğumuz geleceği simgeliyor” (Cotton, Oliver, 1997, 52 - 53). Gibson'un öngördüğü şekilde, siberuzay ve distopik gerçeklik hem (Robocop, Mad Max, Matrix gibi) filmlerde hem de oyun sektöründe (Deus Ex Human Revolution, Blade Runner, Read Only Memories, Shadowrun: Dragonfall, Siberpunk 2077, vb.) göz alıcı teknoloji ve dijital bedenlerin egemen olduğu yapımlarla sergilenmektedir (Şekil 2-3-4).



Şekil 2: Mad Max Filmi



Şekil 3: Matrix Filmi



Şekil 4: Robocop Filmi

Siberpunk akımında sürekli yinelenen tema, birçok düşünce daha önce birbirinden ayrı kabul edilmiş iki dünyanın birleşmesine dayanmaktadır; yüksek teknoloji ve “yeraltı” dünyası (modern pop underground). Buna bağlı olarak, siberpunk edebiyatında da iki temanın öne çıktığı görülmektedir. Bunlardan ilki insan zihni ile beden istilaya uğraması olarak gözükmektedir. Örneğin; protez kol ve bacaklar, cerrahi implantlar, genetik değişim, yapay zeka, nörokimya ve benzeri mutasyonlar bunun ürünüdür. İkinci tema ise, yeryüzüne yayılmış elektronik ağlar ve çok uluslu şirketlerin planlarıyla zaman ile uzamın çarpıtılması, yer değiştirmesi olarak dikkat çekmektedir (Ersümer, 2013). Fakat, siberpunk terimi zamanla değişmekte, genişlemekte ve giderek dijital bedenlerin egemenliğindeki distopik bir yaşam tarzını bilinçaltına benimsetme çabası içine girmektedir.

Günümüzde de geleceğin distopyası kurgulanmakta ve kitlelere enjekte edilmektedir. Polonyalı stüdyo CD Projekt Red tarafından yapımla gerçekleştirilen Cyberpunk 2077, ilk olarak 2012 yılında duyurusu yapılarak, oyunun hikayesi bir basın bülteninde medya ile paylaşılmıştır. Tanıtım videosunun ardından paylaşılan bu bülten, Cyberpunk 2077 hakkındaki ilk detayları ve oyunun atmosferini ortaya koymaktadır;



Cyberpunk 2077'de oyuncular kendilerini karanlık bir gelecekte bulacaklar. Bir metropol olan Night City'nin sokaklarında büyümüş, kötülük dolu bu şehirde, çeteler ve büyük şirketler arasında hayatta kalmaya çalışan bir karakterin hikayesini göreceksiniz. Uyuşturucu, şiddet ve yoksulluk 2077 yılında da varlığını devam ettiriyor. İnsanlar aç gözlü, acımasız ve zayıf olarak yaşamaya devam ediyor (Akkoç, 2017).



Şekil 5: Cyberpunk Game

Oyun isminden de anlaşılacağı üzere, siberpunk öğeleriyle kurgulanmış karanlık ve dijital bir dünyayı konu edinmektedir (Şekil 5). Üst düzey teknolojinin, dijital bedenlerin, yapay zekaların hakim olduğu bu dünyada gelişmiş teknolojiye sahip araçlar, cihazlar ve neon ışıklarıyla aydınlatılan "Night City" teması yer almaktadır. "Bugün bize bu hayatı dayatanlar, bizi köleleştiriyorlar, zihinlerimizi bulanıklaştırıyorlar, tek tipleştiriyorlar, bencilleştiriyorlar ve merhametsiz olmamızı istiyorlar. Kurgulanmış kopya bir hayat sunuyorlar" (Yaykın, 2010, 53).

5. SONUÇ VE VARGILAR

Modernleşme öncesinde kültür üzerinde etkili sabite inanç sistemiyken; modern kültürde evrensel değerler ışığında bilim ve akıl merkezinde insanların huzur ve mutluluk içinde yaşayacağı düşüncesi yaygındı. Postmodern kültürde bu ütopyalar yerini distopyalara bıraktı. Yani modernizm öncesi dini yapılanmalarla beslenen güç odakları modernizmle hümanizma ülküsü ve bilme yönelme ütopyasıyla el değiştirdi. Umutların, yerini hüsrana bıraktığı postmodernizmde ise el değiştiren hegemonik güçler teknolojiyi çıkarları uğruna kullanarak ve insanları buna bağımlı hale getirerek beslendi. Bu bağlamda günümüz kültürel oluşumların sacayağını; sorgulamayan, uyum sağlama çabası içinde olan "konformist bireyler" ile doğaya- toplumlara hükmetme hırsıyla hareket eden "güç odakları" arasındaki uyumun oluşturduğu söylenebilir.

İnsanların zaafı kullanarak, çeşitli ideolojiler tarafından gerçekleştirilen ve insanların hizmetine sunuluyormuş gibi algı yaratan siberpunk yapımları (bilgisayar oyunları, filmler, romanlar, üstün teknolojik uygulamalar, vb.) birer kültür endüstrisi projesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yapımlarda işlenen konulara ve kurgulara bakıldığında; bireyin başka roller üstlenmesi, farklı kişiliklere bürünmesi gerektiği, geleceği ve dünyayı tasarlayarak değiştirebilecek güce sahip olduğu, güçlü kalmak için çevresindekileri zayıflatması veya öldürmesi gerektiği, daima yok ederek kazanabileceği inancı, istediklerini elde etmek için yalan söylemesi, yasadışı yollara başvurarak ütopyik karakterleri rol edinmesi gerektiği bir düzen gerçekleştirildiği görülebilmektedir. Bu düzeni hayata geçirmeyi hedefleyen ideolojik ve ekonomik güç odaklı kişilerin, eğlenceli-cezbedici mecralarla bireye herhangi bir baskı veya güç uygulamaksızın kişinin kendi isteğiyle kabullenmesini ve bağımlı olmasını sağlayabildikleri görülmektedir.

Günümüzde yaşanmakta olan kültürel dönüşümlerin ve insanlar üzerinde yaratmış olduğu etkilerin (doğadan uzaklaşma, dijital ve mekanik olana ilginin artması, suç oranlarının artması, bireyler ve kültürler arası iletişimlerde çatışmalar vb.), siberpunk kültürünün benimsenme ve benimsetilme çabasının çıktıkları olduğu söylenebilir. Bu kapsamda, Russell'ın; "bilim güçtür" ifadesinin doğruluğuna karşı, "bilgelikle birleşmeyen gücün tehlikeler doğuracağı" açıklamasının dikkate alınmadığı görülmektedir.

Bilimsel, teknolojik ve sanatsal gelişmelerin beraberinde getirdiği inovatif yaklaşımlar, yeni kültürel dönüşümler, interaktif iletişim, görsel kültürün dahil edildiği mecralarda yeni kültürel dönüşümler çerçevesinde etkin bir güç olarak kitlelere ulaştırılmaktadır. Nitekim, para, teknoloji, statü vb. olanakları görsel etkilerin (sanatı kullanarak) gücüyle biraraya getiren ideolojik güçler, bir yandan inovatif yaklaşım sergilerken, diğer taraftan yeni kültürel dönüşümler hedefleyerek kitleleri ikna etmek amacıyla siberpunk, distopya gibi başlıca kültür potansiyeli olan yeni dinamikler yaratmaktadırlar.

Sonuç olarak, her alanda gerçekleşen inovasyonun, görsel kültürün ideolik araçlara (siberpunk kültürü, distopik gelecek vb.) dönüştürülmediği yaklaşımlar sergilemek, teknoloji, iletişim ve yeni medya



olanaklarının doğru algılanmasında, amacına uygun mecralarda yer almasında ve bu konuya ilişkin bir farkındalık düzeyinin gelişmesi hususunda büyük önem taşımaktadır. Sosyokültürel düzeyde ve eğitim - öğretim ortamlarında bu konuya ilişkin bilgi ve donanımların oluşturulması, hem kültürel açıdan hem de gelecek kuşaklarda bilinç ve farkındalık düzeyinin artırılması konusunda daha sağlıklı bir sürece tanıklık etmek için güncel bir tartışma konusu olarak araştırma ve inceleme gerekliliği ön plandadır.

KAYNAKÇA

- Akkoç, Şefik (2018). *Cyberpunk 2077 Hakkında Her Şey!*. Erişim Tarihi:12.10.2019, www.redbull.com/tr-tr/cyberpunk-2077
- Baydar, Oya (2016). *Bu Bir Distopya Değil, Benim Ülkem*. Erişim Tarihi:10.09.2019, <https://t24.com.tr/yazarlar/oya-baydar/bu-bir-distopya-degil-benim-ulkem,14800>
- Blankenship, Loyd (1990). *Gurps Cyberpunk: High - tech / Lowlife Roleplaying Sourcebook*. Steve Jackson Games Inc
- Cengiz, Semran (2015). Bilge Karasu' dan Distopik Bir Modernizm Eleştirisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*, S. 8, s. (35).
- Cotton, Bob. Oliver, Richard (1997). *Resimli Terimler Sözlüğü: Multimediyadan Sanal Gerçekliğe, Siberuzay Sözlüğü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Demirci, Umut (2015). *Postmodern Bir Fenomen Olarak Siberpunk*. Erişim Tarihi: 28.11.2019. <https://vdocuments.mx/postmodern-bir-fenomen-olarak-siberpunk.html>
- Erol, Volkan (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri*. Yüksek Lisans Tezi: T.C. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı
- Ersümer, O. (2013). *Bilim Kurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Gramsci, Antonion (1978). *Sellection from Political Writings 1921-1926 Quintin*. Hoare (ed), London: Lawrance and Wishart Hall
- Güney, Engin (2018). Hegemonik Unsurların Teknolojik Bağımlılık Motivasyonları İlişkisinde Tekno-Konformizm. *AKSOS*, S.4, s.109-124
- Gürbüz, Ali Mert (2018). *Siberpunk ve Sanal Gerçeklik Birlikteliği ve Onların Beş Edebi Meyvesi*. Erişim Tarihi: 08.10.2019. <https://geekyapar.com/metro/siberpunk-ile-sanal-gerceklik-birlikteligi-onlari-5-edebi-meyvesi/>
- Heyes, J. Cressida (2007). *Self - Transformations, Foucault, Ethics and Normalized Bodies*. New York: Oxford University Press.
- Jeffrey, C.vd (2018). *Hideous Proceny: Classic Horror Goes Punk (Writerpunk Project Book 5)*. USA: Writer Punk Press.
- Paniza, C. Melisa (2017). *Cyberpunk as a Way of Life*. Erişim Tarihi: 02.11.2019 http://project.cyberpunk.ru/idb/way_of_life.html
- Stableford, Brain (1999). *Merkezden Gelen İstilacılar: Asgard Üçlemesi 2*. (Çev. Ferhat Ertürk), İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın
- Şener, Bülent (2014). *Uluslararası İlişkilerde Hegemonya olgusu ve ABD Hegemonyasının Siyasal ve Kültürel Kaynağı: Amerikan İstilacılığı ya da Açık/Kaçınılmaz Yazgı*. *The Journal of Academic Social Science Studies*, c. 26, S.1, s. 405-420
- Tomak, A., Yazar, T., Aslan, T. ve Turkaya, A. (2015). Bilimsel Rasyonaliteden Simgesel Temsile Bilgi Kapitalizmi. *E- Journal Of Social And Legal Studies*, 1(3), 1-11. (Yayın No: 3013307).
- Yaygın, Murat (2010). *Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.