

new media

Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi E-Bülteni



VRlab

2017 Eylül

2017 Eylül

Yayın Kurulu

T.C.
İstanbul Aydın Üniversitesi
Adına Sahibi
Dr. Mustafa AYDIN
Mütevelli Heyet Başkanı

Prof.Dr. Yadigar İZMİRLİ (Rektör)
Prof.Dr. Hülya YENGİN (Dekan)
Prof.Dr. Özden CANKAYA (Öğretim Üyesi)
Doç.Dr. Deniz YENGİN (Müdür)

YAYINA HAZIRLAYAN

Arş.Gör. Tamer BAYRAK



İçindekiler

Doç.Dr. Deniz Yengin'in makalesi Digitalage dergisinde yayınlandı.....	4
Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde eğitim faaliyetleri başladı.....	5
Yeni Medya ve İletişim Sistemleri öğrencileri Youtube'da canlı yayına başlıyor.....	6
VRlab'ta bulunan sanal gerçeklik sistemlerinde ön test ve son testler başlıyor.....	7
SEO Uzmanlık Atölyesi.....	8
SEO Uzmanlık Atölyesi Canlı Yayını.....	9

Faaliyetlerimiz

Doç.Dr. Deniz Yengin'in makalesi Digitalage dergisinde yayınlandı.

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürü Doç.Dr. Deniz Yengin'in Sosyal Medya: Özgürlük mü? Hegemonya mı? başlıklı çalışması Digitalage dergisinde yayınlandı.



Sosyal medya: Özgürlük mü, yeni hegemonya mı?

SPOT: Ana bileşenlerinden biri sosyal medya olan ‘yeni medya’ üzerinden, bizlerin haberdar olmadığı bir oyun oynanmaktadır. Bu oyunun şu anki adı, dünyayı yönetmekte ve kontrol etmekte olan kapitalizmdir. Bu yönetimi daha sağlam bir şekilde gerçekleştirebilmek için dönemsel olarak oyunun içine yeni oyuncaklar sunan sistem, bugün gerçek ve sanal arasındaki köprü olan yeni medyayı ve onun dokunmatik oyuncaklarını devreye sokmuştur.

Kişinin karşılıklı iletişim kurmasından öte, aslında kendini ifade etme ve hatta toplumda yerini belirleme elemanı haline dönüşen yeni medya, iletişimin ana aracı haline gelmiştir. Bu bağlamda, dijital topluma geçiş sürecinde teknik ve teknoloji kavramları ışığında, bireyin biyolojik dünyası tekniyuma(1) dönüşmüş haldedir.

Kapitalizmin kaynağı olan bilgiyle birlikte dijital toplum da biçimlen(diril)mekte, homojen bir yapıya dönüşmektedir. Bu dönüşüm sürecinde ise teknik ve teknoloji olgusu araç olarak kullanılmaktadır. Ancak bu araç artık günümüzün bir amacı olan nesnenin özneye dönüşmesine de olanak sağlamaktadır. Özellikle günümüzün teknolojisi kendi gücünü artırmanın yanında, bireyin biçimlendiricisi ve imaj belirleyicisi haline de gelmiştir.

Tekniğin uzantısı teknoloji

Teknoloji kelimesi etimolojik olarak Yunanca ‘techner’ ve ‘logos’ kelimelerinin birleşimiyle oluşmuştur. ‘Techner’in karşılığı ‘yapmak’, ‘logos’un ise ‘bilmek’tir. Teknoloji, “bilginin, sanayideki işlemlerde sistematik olarak uygulamaya alınması” (2) anlamına gelir. Toplumsal olarak kabul görmüş ve anlam kazanmış bilgiler teknoloji olarak ifade edilmektedir. Kısaca teknik, Atabek’in belirttiği gibi, “bir şey elde etmenin bilgisidir”. Teknikten ortaya çıkan teknoloji ise bu bilginin toplumsallaşması, toplumsal anlam bulması, özetle bilginin sosyalleşmesidir.

Özellikle dijitalleşmeyle birlikte elektronik çağ yerini dijital çağa bırakmaktadır. Ancak dijital kavramı, bu çağı tam olarak kapsayamamaktadır. Elektronik ve dijital ortamlar yakınsama (bütünleşme) özelliğiyle birlikte bütünleşik bir yapı kazanmaktadır. Bu nedenle içinde bulunulan dönem bilişim çağı olarak ifade edilebilir.



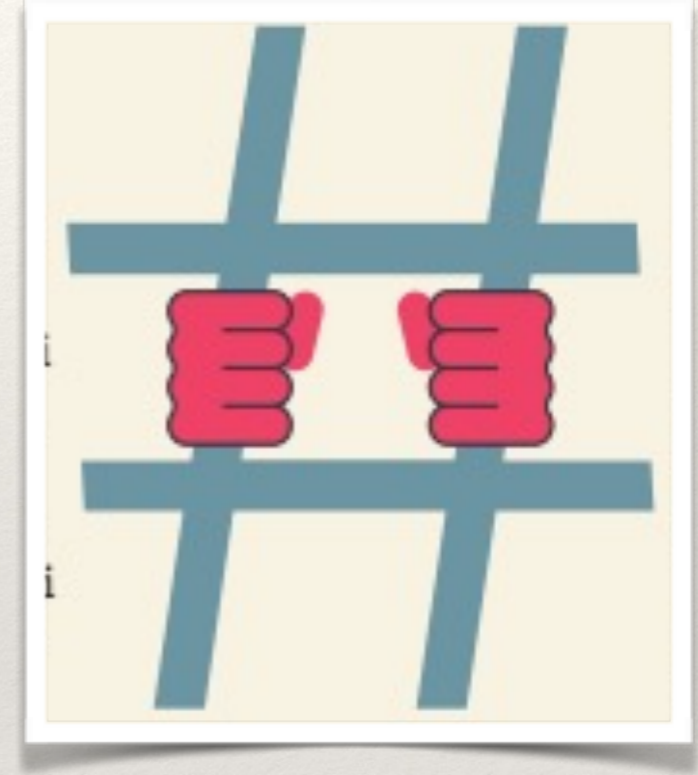
Akışkanlık ve sosyal medyanın doğuşu

Bireyler arası paylaşılan iletilerin dijitale dönüşmesiyle birlikte, zaman ve mekan sıkışması yerini akışkan zaman ve sanal mekanlara bırakmıştır. Akışkanlık iletişim ve en önemlisi sosyalleşmenin anlam değiştirmesine sebep olurken, bu ihtiyaçların yeni araçlarla yani sosyal medya ile karşılanması gerekmiştir. Y kuşağının yüzde 83'ünün akıllı telefonlarıyla uyuduğu gerçeği, bu kültürün en güzel göstergelerindendir.

Sosyal medyanın en belirgin özelliği, içerik yönetiminin kullanıcıya da geçmesidir. "İçerik kraldır" söyleminden yola çıkarak artık web 1.0'ın pasif kullanıcısı, günümüzün aktif içerik yöneticisi olmuştur. Web 2.0'la birlikte sosyal medya; karşılıklı iletişim sürecinde okuyucunun içerik sağlayıcıya dönüştüğü ya da içerik okuyucusunun da içerik sağlayıcısı olduğu ortamdır. İçerik sağlayıcı olmak bireyin bilginin de üreticisi olmasına neden olmuştur. Birey; teknolojiyi fütursuzca kullanmadan kaynaklanan "teknoloji obeziteliği", "gelişmeleri kaçırma korkusu" (fear of missing out), sanal ilişki bağımlılığı, internet dürtüleri, bilgi fazlalığı, bilgisayar bağımlılığı gibi sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır.

Büyük veriden akıllı veriye geçiş

Okuyucunun içerik sağlayıcısı olduğu ve kullanıcı davranışının izlenebildiği sosyal medya beraberinde büyük veriyi de getirmiştir. Büyük veri (big data) ise yerini zamanla akıllı veriye bırakmaktadır. Akıllı veriyle birlikte, 'gerçek olan' karbon ve kimyasalla ifade edilirken, 'sanal olan' ise silikon ve dijitalle açıklanmaktadır. Gerçek ve sanalın iç içe geçtiği ortamda yapay zeka araçları gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Robotlar, yakın bir tarihte her türlü görevi üstlenecek özellikleri kazanacaktır. Teknolojik araçlardaki sesli asistanlar, bunun ilk göstergelerindendir. Bu asistanlar içinde Türkçe desteği bulunan Siri uygulamasıyla, yaşanan etkileşimli iletişim dikkat çekmeyi başarmıştır. Sorulan sorulara mantıklı yanıtlar vermeye çalışan Siri, aralarda şaşırıp "yoğun veri kümesi devrelerim ısındı" yanıtını verebilmektedir.



Dokunmatik toplum ve tüketim çılgınlığı

Dijital toplumların bir diğer özelliği de 'dokunmatik' oluşlarıdır. Dokunmatik toplum, ekonomi temelli yaklaşımların bir ürünüdür. Kapitalist sistem, üretim ve tüketim olgusunu teknoloji üzerinden yürütmektedir. Teknolojik yenilikler, üreten ve emekçinin kazandığını harcamasına olanak sağlamaktadır. Özellikle dokunmatik sistemle çalışan ürünler bu tüketim çılgınlığını beraberinde getirmektedir. İletişim pratiklerinin teknolojik bağımlılıklarıyla birlikte, medya (iletişim ortamı) bireylerin fiziksel bir parçası olmayı başarmıştır.

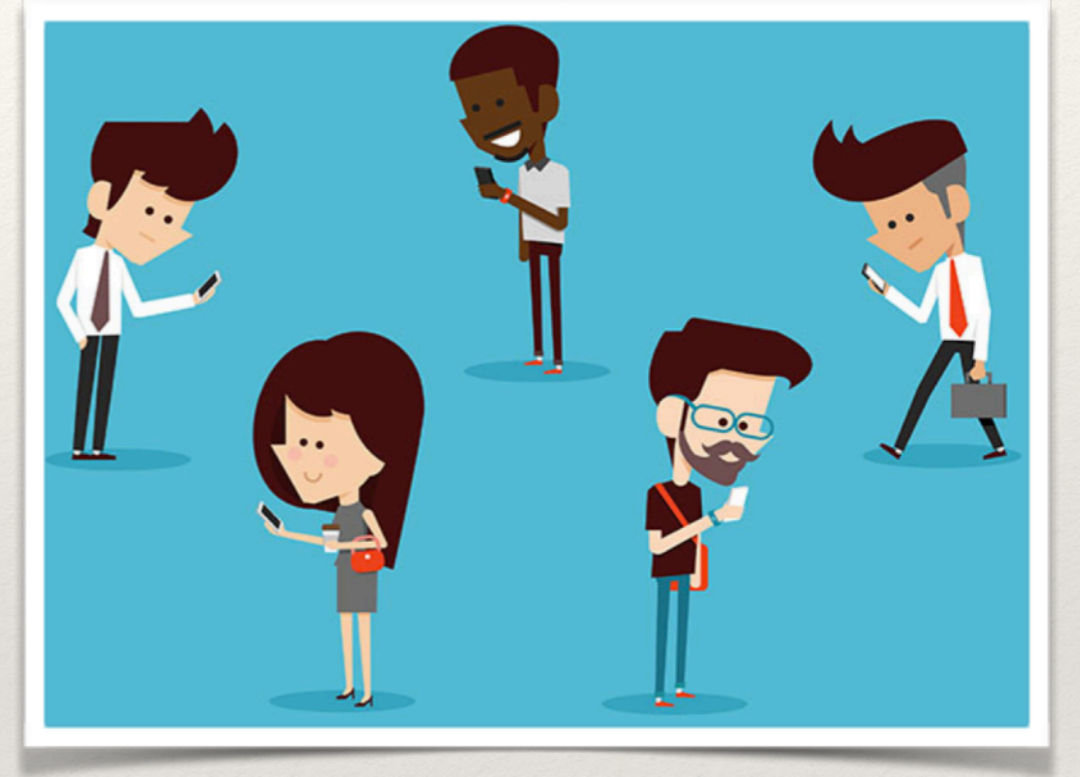
Geçmişten günümüze medyanın dijital temelli dinamikleriyle dönüşmesi 'yeni medya' olarak ifade edilmektedir. Tablet ve mobil cihazlar için üretilen dokunmatik sistemlerle birlikte kullanıcılar, yeni arayüzlere hızlıca adapte olmaktadır. Ancak bu arayüzler tamamiyle dokunma üzerine tasarlanmıştır. Bireyin ekranla kurduğu bu ilişkide, arayüzler kadar özellikle tasarlanan uygulamalar da önemli konumdadır. Bu teknoloji için üretilen uygulamalar kullanıcılara yeni alternatif özellikler sunmaktadır.

Bizim dokunmatik hapishanemiz

Dokunmatik toplum, Foucault'un 'Hapishanenin Doğuşu' çalışmasındaki yaklaşımla birebir benzeşmektedir. Bu yaklaşımda; hapishanede bulunan herkes kontrol edilmekte ve gözetlenmektedir. Ancak gözetleyen ve kontrol eden kesinlikle görülmemektedir. İşte bu görünmeme durumu, aynı şekilde dokunmatik toplumda da aynı şekilde gerçekleşmektedir. Kontrol mekanizması bulunmakta, her türlü veri ve kişi kontrol edilmekte, ancak kimse bu kontrol sistemini bilmemekte ve görmemektedir.

Teknolojik ve eleştirel yaklaşımlar bizlere doğru ve yanlış göstermeye çalışmaktadır. Bize göre geniş çaplı, dünya gözüyle ufak bir oyun oynanmaktadır. Bu genişlik içinde oynanan oyundan haberdar olunmamaktadır. Bu oyunun şu anki adı kapitalizmdir. Kapitalizm, dünyayı yönetmekte ve kontrol etmektedir. Kısaca bu yönetimi daha akılcı ve daha sağlam bir şekilde gerçekleştirebilmek için dönemsel olarak oyunun içine birbirinden farklı ya da birbirine yakın yeni oyuncaklar sunulmaktadır. Gerçek ve sanal arasındaki köprü olan yeni medyada kullanılan dokunmatik sistem oyuncakları bu sistemi ayakta tutmaya çalışmaktadır. Bu vesileyle oynanan oyunda üretilen veriler yeni kültürü oluşturmakta ve bu kültür topluluğu 'dokunmatik toplum' olmaktadır.

Dokunmatik toplum olgusu gücüne güç katarak yoluna devam etmektedir. Günümüzde internet kullanımının indiği yaş, hızla artan akıllı telefon kullanıcı sayısı düşünüldüğünde geleceğin daha da teknoloji temelli bir ortamda gerçekleşeceği yadsınamaz bir gerçektir. Dolayısıyla bizleri gelecekte; görsel, dokunmatik ve kişisel temelli teknolojiler beklemektedir. Sonuçta, ya bu teknolojiye ayak uyduracağız ya da bu sistem içinde yok olacağız.



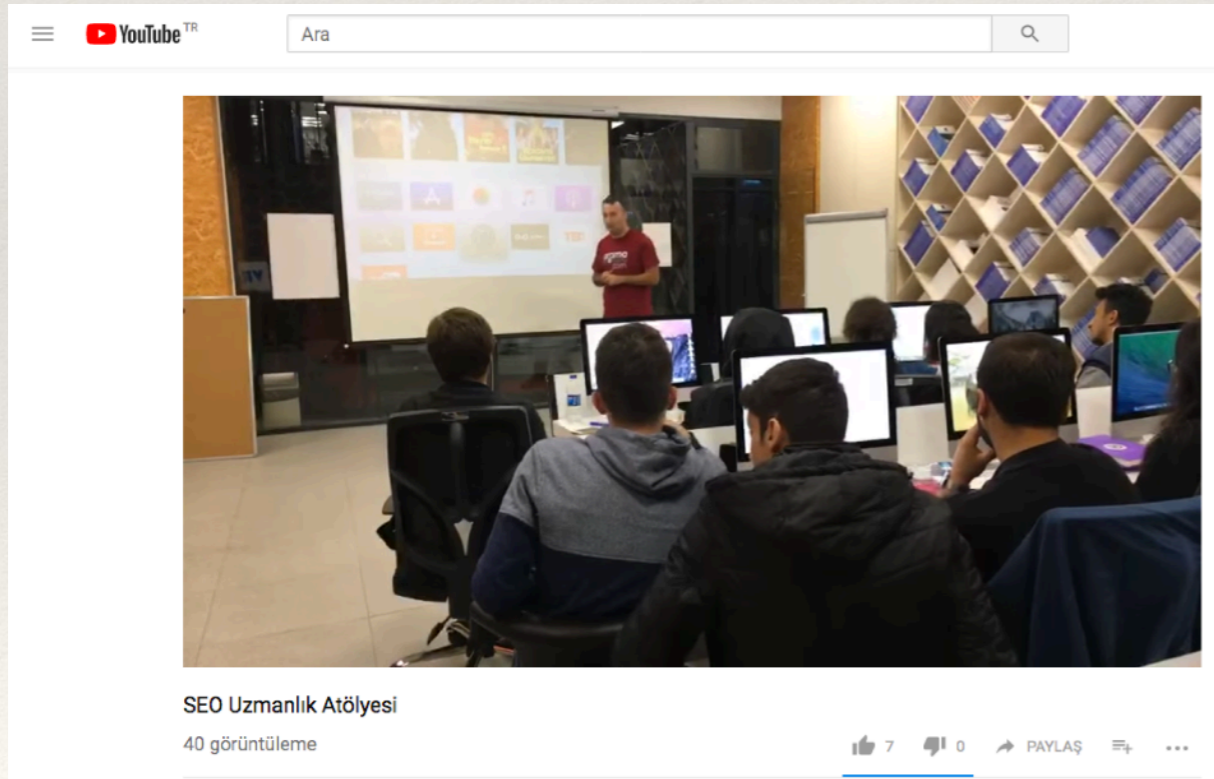
Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi

Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi'nde eęitim faaliyetleri bařladı. Yeni Medya ve İletişim Sistemleri Bölümü öğrencileri VRlab'ta çalışmalarına bařladı.



Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi

Yeni Medya ve İletişim Sistemleri öğrencileri Youtube üzerinden canlı yayına başlıyor.



[Link: Yeni Medya İAU](#)



Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi

VRlab'ta bulunan sanal gereklik sistemlerinde kullanıcı merkezli arařtırmalar başlamıřtır. Bireylerin sanal gereklik sistemlerine verdikleri tepkiler yapılacak akademik testlerle ölçümlenecektir.



VRlab



PlayStation® VR

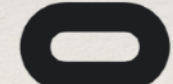


unity



VIVE

htc | STEAM VR



oculus

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi etkinlikleri kapsamında “SEO Uzmanlık Atölyesi” 9 Ekim 2017 tarihinde saat 11:00’da aramamotoru.com’un yöneticisi Hasan Yaşar tarafından İstanbul Aydın Üniversitesi VRlab Sanal Gerçeklik Laboratuvarında gerçekleştirildi.



İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ

SEO UZMANLIK ATÖLYESİ

9 Ekim 2017
Pazartesi
Saat: 11:00
Yer: İAU VRlab

Eğitmen
Hasan Yaşar
AramaMotoru.com Yöneticisi

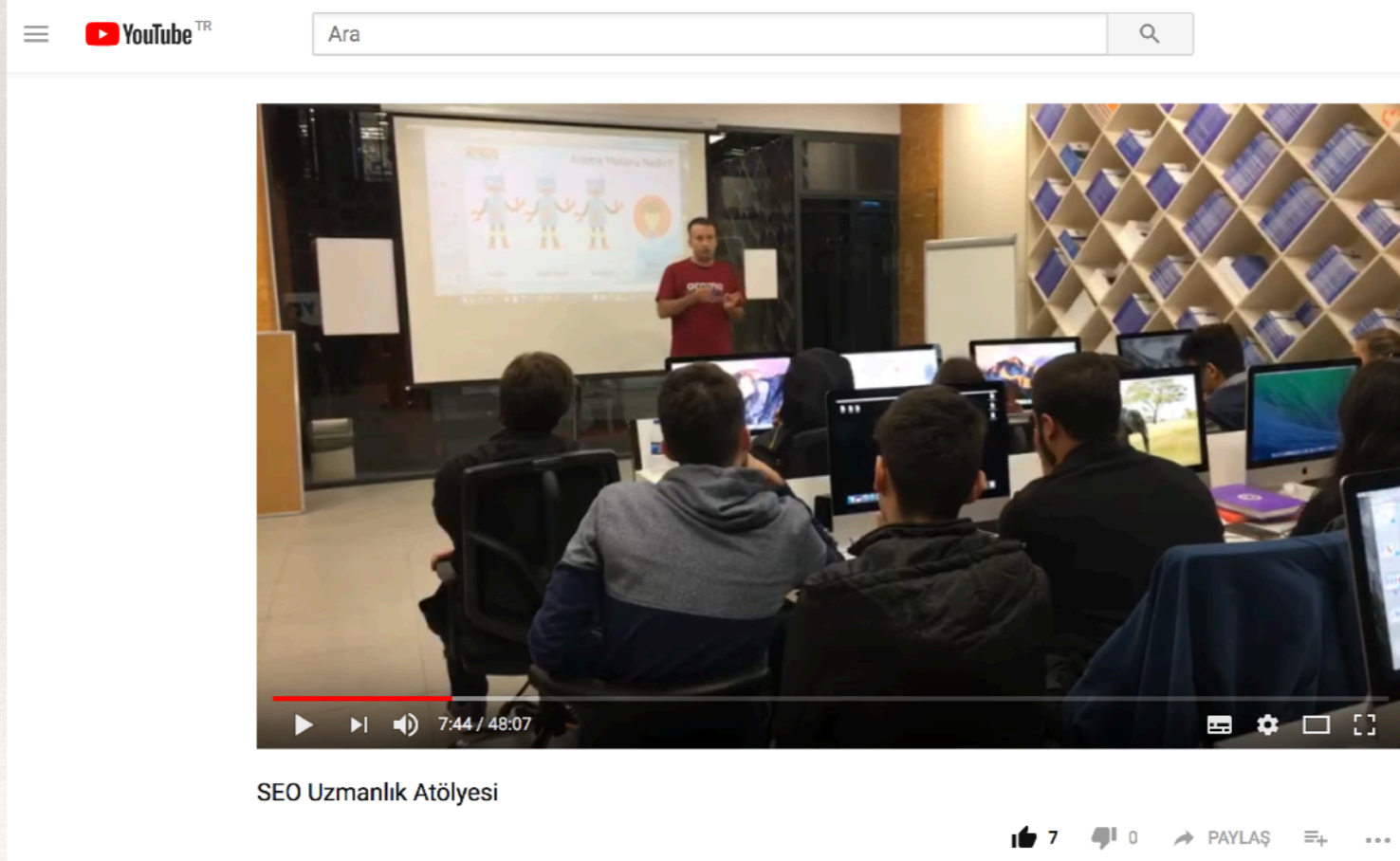
Düzenleyen:
Yeni Medya Uygulama ve
Araştırma Merkezi

new media | VRlab



Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi etkinlikleri kapsamında gerçekleştirilen “SEO Uzmanlık Atölyesi” Youtube üzerinden canlı yayınlandı.



newmedia

Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi E-Bülteni



@iauyenimedya



fb.me/yenimedyaiaiu



@iauyenimedya