

Dijital Medya Okuryazarlığı

- Yasemin Giritli İnceođlu -



Dijital Medya Okuryazarlığı Çevrimiçi Atölyesi Ardından...*

Yasemin Girtili İnceoğlu

Dijital medya okuryazarlığını, dijital içerikleri anlama, eleştirel değerlendirme ve bilinçli bir şekilde kullanma becerisi olarak tanımlamak mümkün. Günümüz dünyasında dijital medya, haber alma, eğlenme, sosyalleşme ve hatta eğitim alma süreçlerinin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş olsa da bu süreçte dezenformasyon, bilgi kirliliği ve manipülasyon gibi pek çok sorunla karşılaşmaktayız.

Dijital medya okuryazarlığı yalnızca bir beceri değil, aynı zamanda demokratik katılımın da bir parçası olduğu kadar aynı zamanda bir vatandaşlık sorumluluğu.

Dijital medya okuryazarlığını anlamak için öncelikle bazı temel kavramları açıklamamız gerekiyor.

Dijitalleşme

Artık bilgi yalnızca geleneksel medya araçlarından değil, sosyal medya, dijital haber platformları ve algoritmalar tarafından şekillendiriliyor. Bu durum bireylerin medya okuryazarlığını bir adım ileriye taşımalarını, yani dijital medya okuryazarı olmasını gerektiriyor.

Eleştirel düşünme dijital medya okuryazarlığının merkezinde yer alır. Çünkü medya, bireylerin düşüncelerini, inançlarını ve davranışlarını şekillendiren güçlü bir araç.



Eleştirel düşünme, bireylerin bu bilgileri analiz etmesine, kaynaklarını sorgulamasına ve doğruluğunu değerlendirmesine olanak tanır. Eleştirel düşünme, bireylerin manipülatif teknikleri tanımalarını ve bunlara karşı direnç geliştirmesini sağlar, bireylere tek bir bakış açısına takılıp kalmamak için farklı perspektifleri değerlendirme becerisi kazandırır. Bu, medyada temsil edilmeyen ya da yanlış sunulan gruplar hakkında daha adil ve bilinçli görüşler geliştirmeye yardımcı olur.

Eleştirel düşünen bireyler, sahte içerikleri tespit etme ve bunlara karşı daha bilinçli tepkiler verme konusunda daha donanımlı. Bireylerin medyada gördükleri içeriklerin etik ve sosyal etkilerini değerlendirmelerine yardımcı olur. Bu, medya tüketicilerinin sadece tüketici olmaktan çıkıp aktif, bilinçli ve sorumlu katılımcılar haline gelmesini sağlar.

Sonuç olarak, ancak eleştirel düşünceyle birleştirildiğinde, bireyler medyayı bilinçli bir şekilde analiz edebilir, anlamlandırabilir ve sorumlu bir şekilde kullanabilir. Örneğin, bir sosyal medya gönderisinde okuduğunuz bilginin kaynağı nedir? Hangi amaçla paylaşılmıştır? Bu sorular, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmenin ilk adımlarıdır.

Medya Temsilleri ve Algoritmalar

Medya içerikleri belirli toplumsal grupları nasıl algıladığımızı etkiler. Örneğin, göçmenlerle ilgili sürekli negatif haberlerle karşılaşan bir birey, göçmenleri bir tehdit olarak görebilir. Bunun yanında sosyal medya algoritmaları, kullanıcıların tercih ettiği içerikleri daha fazla sunarak filtre balonları yaratır. Bu durum, bireylerin yalnızca kendi görüşlerini destekleyen içeriklerle karşılaşmasına (yankı odaları) neden olabilir.

Eli Pariser tarafından 2011 senesinde ortaya atılan filtre balonları kavramı, kullanıcıların dijital ayak izinden alınan veriler doğrultusunda internette yalnızca ilgi alanlarına giren içeriklerle karşılaşmasını anlatıyor. Bu filtre balonları sayesinde insanlar farkında olmasalar da internette gezinirken kendilerini rahatsız edebilecek ya da karşıt görüşleri savunan içeriklerden arındırılmış sanal bir akvaryumun içinde bir gezintiye çıkıyorlar.

Baudrillard, hiper-gerçekliđi “gerçeđin artık gerçek olmaktan çıkıp, simülasyonlar tarafından yeniden üretildiđi bir durum” olarak tanımlar. Dijital medya, gerçeđin bir temsili olmaktan çıkarak, gerçeđin kendisi gibi algılanan kurgusal bir dünya yaratır. Bu durum, özellikle sosyal medya, video oyunları, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) platformlarında görülür.

Baudrillard’a göre simülasyon, gerçeđin yerini alan bir modeldir. Dijital medya, gerçeđliđin bir simülasyonunu üreterek bireylerin bu simülasyonu gerçek gibi algılamasına neden olur. Örneđin, sosyal medyada paylaşılan bir fotoğraf veya video, gerçeđin yalnızca belirli bir parçasını yansıtır ancak bu parça, “tam gerçek” gibi algılanabilir. Dijital dünyada oluşturulan kimlikler, gerçeđin yerini alarak bireylerin kendilerini ve çevrelerini farklı bir şekilde anlamlandırmasına yol açar.

Instagram, TikTok gibi platformlarda bireyler, idealize edilmiş ve filtrelenmiş bir yaşam sergiler. Bu, gerçeđi yansıtmadığı halde “dođru” olarak algılanır. Dijital dünyada oluşturulan kimlikler, bireylerin fiziksel dünyadaki benlik algısını şekillendirebilir.

Dijital medya, sahte haberlerin gerçekmiş gibi yayılması olarak tanır. Simülasyon burada, gerçekte hiçbir ilişkisi olmayan ama gerçekmiş gibi kabul edilen bir bilgi üretir. Dijital platformlar, kullanıcıların ihtiyaç yaratma stratejileriyle hiper-gerçek bir tüketim kültürü inşa eder. Örneđin, bir reklamda görülen ürün, gerçekte olduğundan daha ideal bir şekilde sunulur gerçeđliđin ötesine taşınır. Video oyunları, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları, bireyleri fiziksel gerçektan kopararak hiper-gerçek dünyalara taşır.

Algoritmaların, filtrelerin ve simülasyonların gerçeđi nasıl şekillendirdiđi konusunda farkındalık yaratılmalıdır. Dijital medyanın etik kullanımı, hiper-gerçekliđin toplumsal etkilerini azaltabilir. Özellikle deep-fake gibi teknolojilerin yasal ve etik sınırları netleştirilmelidir. Hiper-gerçeklik ve simülasyonun etkilerini anlatan bilinçlendirme kampanyaları düzenlenebilir.

Dijital medya okuryazarlığı, yalnızca bireysel bir beceri deđil; aynı zamanda toplumsal bir gerekliliktir. Bilgi kirliliđi ve manipülasyonun giderek arttığı bir

çađda, bireylerin eleştirel düşünme ve bilinçli medya kullanımı becerilerini geliştirmesi, daha demokratik bir toplumun inşası için hayati bir öneme sahiptir.

Bu nedenle, dijital medya okuryazarlığını teşvik etmek ve bireyleri bu konuda eğitmek, hepimizin ortak sorumluluđudur. Gelecek nesillerin dijital dünyada bilinçli bireyler olarak var olabilmesi için bu becerinin yaygınlaştırılması elzemdir.

- *Bu yazı bianet’in paydaşlarından olduđu “Our Media” projesi kapsamında düzenlenen Dijital Medya Okuryazarlığı Çevrimiçi Atölyesinde vermiş olduđum ders notlarından derlenmiştir.*

