

# Dijitalleşmenin Etkisinde Dönüşen Sanat ve Kuşaklar Üzerine Bir Çalışma

A Study on Transforming Art and Generations Under the Influence of Digitalization

Selva Ersöz Karakulakoğlu, Doç. Dr., Şehir Üniversitesi İletişim Fakültesi, E-posta: selvaersoz@sehir.edu.tr  
Emel Demir Askeroğlu, Öğr. Gör. Dr., Namık Kemal Üniversitesi Çerkezköy Meslek Yüksekokulu, E-posta: dmr\_emel@hotmail.com

## Anahtar Kelimeler:

Dijital Kültür,  
Kuşaklar, Dijital Sanat.

## Öz

Sanat geçmişten günümüze yaşanan tüm teknolojik gelişmelerden etkilenmiş ve teknolojinin etkisiyle dönüşmüştür. Dijital ortamların sanat için kullanılmaya başlamasıyla sanatçılar için yeni imkânlar oluşmakta ve sanat günlük hayatın içerisine yerleşme imkânı da bulmaktadır. Bu araştırmada dönüşen sanatın günümüz insanı ile buluştuğu noktalar ele alınarak dijital kültürün yaygınlaşmasının sanat üzerindeki yansımaları ele alınmaktadır. Bu çalışmanın araştırması internet kullanıcıları arasından seçilen 405 kişilik X,Y ve Z kuşaklarını temsil eden kişiler ile gerçekleştirilen anket çalışmasıdır. Bu anket çalışmasının sonuçları Mann Whitney ve Kruskal Wallis yöntemleriyle analiz edilmiştir. Çalışmada elde edilen veriler doğrultusunda dönüşen sanatın anlayışının kuşaklar üzerindeki yansıması ortaya konulmaya çalışılmıştır.

## Keywords:

Digital Culture,  
Generations, Digital  
Art.

## Abstract

Art has been influenced by all the technological developments that have taken place on a daily basis and is transformed by the influence of technology. As digital media is beginning to be used for art, new possibilities for artists are formed and art can be found in daily life. In this research, the arts that have been encountered with contemporary people are handled and the reflections of digital culture on the arts are discussed. The research of this study is a survey conducted with people representing X, Y, and Z generations of 405 people selected from internet users. The responses of this survey study were analyzed by Mann Whitney and Kruskal Wallis methods. As a result of the data obtained in the study, the relationship between the generations was tried to be revealed with digital art.

## Giriş

Dijitalleşme, bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve bilgisayarların kullanıma başlanmasıyla birlikte ortaya çıkan ve sürekli gelişen bir süreçtir. İnternet teknolojisinin gelişmesiyle birlikte hayatın her alanında dijitalleşme etkisini göstermeye başlamıştır. Dijitalleşmenin yaygınlaşması ile birlikte sanat da bu gelişmelerden etkilenmiştir. Geçmişten günümüze sanat kavramı ele alındığında, sanatın ilk çağlardan bu yana değişen teknolojik gelişmeler ile birlikte değişip geliştiğini ve teknoloji ile yeni formlara kavuştuğunu söylemek mümkündür. Dijitalleşme süreci ile birlikte sanatın birçok alanında dijitalleşmenin etkisi görülmektedir. Dijitalleşme sanat ve sanatçıya yeni imkanlar da sunmaktadır. Bir taraftan devam etmekte olan klasik anlamdaki çağdaş sanat üretimi; diğer taraftan dijital teknolojileri kullanarak, sanat eserlerini web siteleri üzerinde sergilemektedir. Bu bağlamda dijital teknolojiler ve internet geleneksel sanat eserlerinin daha iyi belgelenmesine ve dağıtılmasına olanak sağlamaktadır (Groys, 2016: 11).

Sanatçılar, bilgisayarı bir ortam olarak kullanmaya başlayarak, imgeleri bir bilgi olarak bilgisayarların belleğine yerleştirme imkanı bulmuşlardır. Dijitalleşme süreciyle birlikte her tür imajın bilgisayar aracılığıyla dijitalleştirilmesi ve yeniden üretilmesi fotoğraf, video ve film sektöründe önemli etkiler yaratmıştır (Şahiner, 2012: 389). Dijitalleşme ile birlikte sanatın yeniden üretimi, kopyalama ve yapıştır, eserlerin farklı yöntemler ile sergilenmesi ve sanal müzecilik gibi uygulamaların geliştiğini de görmekteyiz.

Gelişen dijital teknoloji ile birlikte internetin doğuşu ve yeni medyanın bireylerin hayatına girmesiyle birlikte dijital ortamda sanatsal faaliyetler gerçekleştirme imkanı doğmuştur. Böylelikle bilgisayarlara veri yükleme, yüklenen verilerin yeniden şekillendirilmesi ve verilerin birleştirilmesi gibi bir çok işlevi de gerçekleştirmek mümkün olmaktadır. Özellikle internet ve dijital teknolojilere bağlı belgeleme, eskiden meta gibi algılanan sanat eserlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasına olanak vermektedir (Groys: 2016). Bu kapsamda dijital sanat ve dijital sanat ortamları, belli bir kesime hitap eden sanat eserlerini, toplumun her kesimine, özellikle farklı yaş gruplarındaki kuşaklara ulaştırılmasına katkı sağlamaktadır.

## Geçmişten Günümüze Dönüşen Sanat

Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram, insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. İnsanın sanat ve teknoloji ile olan ilişkisi, üretim süreçleri üzerinde büyük bir rol oynamıştır. Değişen teknoloji ile dönüşen sanat, insanlığın farklı teknikler kullanarak üretim sürecini geliştirmesine katkıda bulunmuştur. Dolayısıyla, bir yapının üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte, öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır. Günümüzde teknoloji temelli artan üretimler, süregelen sanat

tarihinin, dijital sanatı da içine alacak şekilde yeniden ele alınması gereğini zorunlu hale getirmiştir denilebilir (Sağlamtimur, 2010: 216).

Geçmişten günümüze sanat ile teknoloji ilişkisini ele alabilmek için sanatsal akımlara değinmek gerekmektedir. Geleneksel sanat anlayışından teknik yeniden üretime geçiş ile birlikte teknolojinin izlerini sanat yapıtlarında görmek mümkün hale gelmiştir. Geleneksel sanatın biriciklik değeri, fotoğrafın ortaya çıkması ile birlikte sarsılmıştır ve teknik yoldan yeniden üretilen sanat eseri bir anlamda özgür hale gelmektedir. Yeniden üretilen sanat yapıtı gittikçe artan ölçüde, yeniden üretilebilirliği hedefleyen sanat yapıtının yeniden üretimi olmaktadır. Bir fotoğraf negatifinden çok sayıda baskı yapılabilir (Benjamin, 2014,s.59-61). Sanatın bu değişim süreci teknolojinin hızla gelişimi ile birlikte yeni sanat akımlarında ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Endüstrileşmenin sanat anlayışındaki etkilerini Duchamp ve Warhol'un çalışmalarında görülmektedir. Kendilerinden sonra da bir çok sanatçıya ilham kaynağı olan çalışmalar ile dijital sanat anlayışına katkıları vardır. Dijital sanatının köklerinin 1920'lerde dadaizm sanat akımına dayanmakta olduğu görülüyor. Marcel Duchamp, Tristan Tzara gibi dadaist sanatçı ve düşünürler, 1. Dünya Savaşı'na, endüstrileşmeye ve burjuvaziye duydukları tepkiyle yeni fikirlerini deneysel ve anti-estetik bir tarzla ortaya koymuşlardı. Fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik eylem ve performans içeren Dadaizm uygulamalarını dijital sanat çalışmalarında da yer aldığı görülmektedir (Erkayhan, Belgesay 2014). Bu nedenle Dadaizm kavramı, dijital sanat kavramına geçmeden önce ele alınması gereken kavramlardan biridir. Dadaizm, 1915-1916'da, New York ve Zürih'te aynı zamanda ortaya çıkmıştır. Dada'da, 'Karşı Sanat' kavramı geliştirilmiştir. E. H. Gombrich, "Sanatın Öyküsü'nde 'Gerçek Sanat' diye bir şey yoktur. Sadece sanatçılar vardır," diyordu. "Dada da, yazarların ve sanatçıların yarattığı bir olaydı" ifadeleriyle Dada'yı açıklamaktadır (1993:129).

Dadaizm ile anılan Duchamp, hazır nesnelere sanata dahil ederek yeni bir yaklaşımı ortaya koymaktadır. Duchamp rastgele seçtiği seri üretim nesnelere imzalayıp sanat sergilerine göndermektedir. Böylelikle sanatın keskin çizgilerini provoke etmektedir. Ancak bu durumda etkilenerek, 1960'lı yıllarda Duchamp'ın yaklaşımlarını referans gösteren bir dizi sanatçının çalışmaları ortaya çıkmıştır. "Yeni Gerçekçilik, Pop Art, Montaj (montage) adı verilen Yeni Dada (NeoDada) Dada'nın beslendiği (yararlandığı) şeylerden beslenmektedir. Adorno sanatta yeni kavramını ele alırken yeni olarak nitelendirilen şeyi meta toplumuna hakim olay şeyin dayatması olarak göstermektedir. Meta toplumu ancak üretilen mallar satıldığında var olabileceğinden alıcıları daima, ürünlerin yeniliğiyle etkilemektedir. Adorno sanatın bu zorunluluğa boyun eğdiğini belirtmektedir" (Bürger, 2003: 90- 92). Tüm bu gelişmeler ile birlikte sanata yeni bir yaklaşım kazandırılmıştır. Bu yaklaşım ile yeni akımlar sanatın dönüşmesinde etkin olmaktadır. Sanat üzerinde etkin rol oynayan bir başka gelişme ise dijital teknolojilerinin gelişmesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

20. yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar teknolojisi ve onu takip eden internet teknolojisi bilginin yönetimini ele geçirmiş, paylaşım ve sanatsal faaliyetlerin en yoğun var olduğu alan olarak kabul görmüştür. Gelişen bilgisayar teknolojileri, sürekli değişim odaklı olan sanat ile birlikte hareket etme imkanı bulmakta ve birbirleriyle olan ilişkileri de artmaktadır. Günümüzde sanatçılar, internet üzerinde sergi açarak mekan sınırlamasına

bağlı kalmaksızın aynı anda tüm dünyaya ulaşabilmekte, dünyanın her yeriyle bilgi ve sanatsal aktarım sağlayabilmektedir. İnternet teknolojisi, insanların sanata katılımlarını ve sanatsal eğitimi kolaylaştırmakta, web müzeleri yaygınlaşmakta, sanat eserlerinin görüntülerine erişim olanakları sağlanmaktadır (Sağlamtimur, 2010: 215).

Dijital sanat ile eserin bizzat kendisi dijital ortamda teknolojik imkânlar kullanılarak üretilebildiği gibi, aynı zamanda geleneksel yöntemlerle üretilmiş eserler de dijital üretim vasıtasıyla sergilenebilir ve geniş kitlelere ulaştırılma imkanı bulabilir.

Başlangıçtan beri sanatçılar sanat eserlerini üretirken zamanının teknolojisini kullanarak malzeme zenginliği sağlamışlardır. Geçmişten günümüze sanatsal üretim, “geleneksel yöntem”, “mekanik yeniden üretim” ve “dijital yöntem” olmak üzere üç aşamada ele alınabilmektedir. Geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin biricik ve özgünlükleri mekanik yeniden üretim yöntemleriyle son bulmuştur. Sanayi Devrimi ve mekanizasyonun gelişimiyle birlikte meydana gelen teknik gelişmeler, 1830’larda fotoğrafın bulunuşuyla yeniden üretim ve kitle iletişiminin olanaklı duruma gelmesi, geleneksel yöntemlerle üretilen eserleri daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Bilgisayar aracılığıyla ve sayısal yoldan imge üretimi ve sanal eserler üretme günümüzde dijital yöntemle birlikte yaygınlaşmıştır. Ancak, bilgisayar sanatını kabul etmekte, başlangıçta geleneksel sanat ve mekanik yeniden üretim toplumları oldukça isteksiz olmuştur. Dijital teknolojinin gelişmesiyle, çağdaş sanat tarihinin geleneksel anlamda, dijital sanat bağlamında uyarlanması zorunlu hale gelmiş; mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır (Sağlamtimur, 2010: 216).

Baudelaire sanatı açıklarken “her çağın kendi tavrı, kendi bakışı ve duruşu vardır” ifadesini kullanmaktadır (akt. Güney, 2014: 80). Özellikle sanayi toplumları öncesinde sanatçı ve tüketici arasında var olan ve sosyal varlık alanı tarafından yönlendirilen, bütünleşmiş bir ortak zevk alanından söz etmek mümkündür. İletişim teknolojisindeki yeni gelişmeler ile birlikte küreselleşen toplum yapısında ve postmodern dönemde sanatçının yeni algı normlarını, yeni duygu ve düşünceleri sanatına yansıtmasını belli bir üslupta, tek bir sanatsal harekette aramak mümkün olmamaktadır. Dijital teknolojilerin günümüzde dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan sadece iletişim değil, kültürel boyutları da olan araçlar olduğu bilinmektedir. Sütçü, “Dijitalliğin en önemli fonksiyonu, nesnelere sanallaştırması, çoğaltılmaya ve elektronik ağlar üzerinden iletebilmeye olanak tanınmasıdır” der (2012:84). Bu yaklaşımla dijital teknolojilerin sanatsal yapı üzerindeki etkisine vurgu yapılmaktadır. Artık sanat eserleri ağlar üzerinden dolaşım yapabilmekte, çoğaltılmakta ve yaygın hale gelmektedir. Bu da sanat eserinin ulaşılabilir olmasını sağlamaktadır. Teknolojik gelişmeler ile yalnızca görsel sanatlar alanında değişiklikler yaşanmamakta, diğer sanat dalları da dijital teknolojilerden hem olumlu hem de olumsuz biçimde etkilenmektedir. Video ve ses sisteminin dijital ortamdaki değiştirilmesi, çoğaltılması ve paylaşılması buna örnek olarak gösterilebilir. Günümüz teknolojisi ile birlikte hızlı bir biçimde video üretilebilir, çoğaltılabilir ve paylaşılabilir. Video sistemlerinin ağ sistemleriyle buluşması ile birlikte fiziksel olarak, çok daha küçük alanlara kaydedilebilen sayısal video görüntüsü, ağ teknolojisinin yükselmesi ile birlikte sadece kolay üretilebilir ve çoğaltılabilir değil; aynı zamanda sınırsız defa paylaşılabilir hale gelmektedir.

Sayısal görüntünün avantajlarını aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür (Altunay, 2012):

- Sayısal kameralar, analog kaydedicilere göre daha kaliteli görüntü ve ses kaydı yapar.

- Sayısal hâle dönüşen görüntü ve sesler tüm iletim ağlarına (kablo, uydu, karasal) uyumlu olduğu gibi, internet üzerinden de iletilmeye uygundur.

- Sayısal yayınlar izleyiciyle etkileşime olanak veren uygulamaları da içerir. Böylece izleyiciler de veri iletiminde bulunabilir. Ağ teknolojileri kendi ağ kültürünü yaratmaya başlamış ve farklı video paylaşım siteleri ile birlikte görüntüler, sesler, temsiller, ifadeler; özetle görselleştirilebilen herşey, ağ üzerinden paylaşılabilir hale gelmektedir.

### **Yeni Medya ve Sanat**

Günümüz teknolojileri sayesinde bir çok müze ve sanat kurumu, yeni medya sanatının edinilmesine ve sergilenmesine odaklanmaktadır. Yalnızca sergileme boyutu ile kalmayıp aynı zamanda, kayıt altına alma, belgeleme ve arşivleme gibi işlevleri de yerine getirme imkanı sunmaktadır. Dijital sanat formlarının daha da ötesinde, özellikle internet sanatının doğası gereği değişme potansiyeline sahip olduğundan ve izleyicilerin/kullanıcılarının katkılarına bağlı olarak farklı versiyonlarda evrileşebilmektedir. Ayrıca dijital sanat projeleri, interaktiflik imkanı sağlayarak etkileşim de oluşturmaktadır (Yengin, 2012: 145).

Dijital sanat, interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanmakta; yapay zeka, veri görüntüleme ve haritalama, hiper metinsel anlatılar ve oyunlar dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir (Çokokumuş, 2012: 56). Bu ifade ile dijital sanatın alanının çok geniş olduğunu ve hem üretim hem de dağıtım alanında uygulamalar kullanıldığını söylemek mümkündür. Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması ve sanatçıların bilgisayarı kısa sürede kullanmaya başlamasıyla; resim, heykel, endüstri tasarımından başka müzik, kareografi ve “somut” şiir alanları da dijitalleşmeye başlamıştır. Animasyon ve dijital tasarım dünyası büyük bir hızla ilerlemiş; müzelerde özel sergiler bölümünde, bu türden üretilmiş işler izleyiciler için sergilenmeye başlamıştır. Video enstelasyonları, üç boyutlu tasarımlar gibi “art work” yani “eser”ler boya ve tuvalin yerine, fotografik materyallerin kullanımına uygun hale gelmiştir. LED ışıkları da sanatsal araç olarak kullanılmaktadır (Çokokumuş, 2012: 56).

Christina Paul, Digital Art adlı eserinde, dijital sanat kavramını üç ayrı başlık altında ele almaktadır (Aktaran: Ürper, 2012: 21-24):

1. Araç olarak dijital teknoloji: Dijital teknolojilerin sanatın yaratım sürecinde kullanılmasını kapsamaktadır. Müzik, resim, video, fotoğraf ve heykel gibi birçok sanat disiplinin üretim süreçlerinin dijital teknolojiler ile gerçekleştirilmesini kapsamaktadır. Bilgisayar dijital sanat üretimi için merkezi işleve sahiptir. Bu durum karmaşalara yol açmaktadır. Örneğin fotoğraf ve video alanlarında gerçeklik konusunda tartışmalara yol açmaktadır. Bir diğer durum ise, kopyalama, çoğaltma ve yeniden üretim konusunda yaşanmaktadır. Böylelikle görüntüler üzerinde değişiklikler yapılabilen ve istenildiği kadar çoğaltılabilmektedir. Bu durumda sanat eserine değer katan “biriciklik” özelliğini ortadan

kaldırmaktadır. Buna karşın demokratik bir paylaşıma da olanak sağladığını söylemek mümkündür. Ayrıca kolaj yapma imkanı ve röprodüksiyon yapılmış sanat eserlerine ekleme ve çıkarmalar yaparak, pastiş ürünlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır. Böylelikle Mona Lisa'ya bıyık takmak gibi farklı yüz uygulamaları gerçekleştirilerek postmodern kültür yansımalarına rastlanılmaktadır.

2. Ortam olarak dijital teknoloji kullanımı: Dijital teknolojiler ile sanatın sunulması, sergilenmesi gibi olanaklar da sunmaktadır. Dijital ortamlar, interaktif, katılımcı, dinamik ve isteğe bağlı olarak değişme gibi özelliklere sahiptir. İnternet ile fiziki imkanların yanı sıra bir çok yeni tür sanat biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak vermektedir. Net sanatı, ağ sanatı, yazılım sanatı, cyber sanatı, piksel sanatı, yeni medya sanatı, multimedia sanatı, interaktif film, bilgisayar tabanlı müzik gibi bir çok yeni sanat biçimlerinin hem şekillenmesi hem de yayınlanması açısından bilgisayar önemli bir ortam olarak görülmektedir.

3. İçerik olarak dijital bağlantılı konuların kullanılması: dijital sanat eserlerinde dijital medyaya özgü temalar yer verilmektedir. Yapay zeka, yapay yaşam, sanal gerçeklik, telerobotik, veri tabanı estetiği, data görselleştirmesi, net aktivizm, oyunlar, anlatsal hiper medya ortamları, beden ve kimlik konusu, dijital sanatta tema olarak çalışılmaktadır.

Benjamin, teknolojinin sanat için kullanımını, “toplumsal realitenin ‘teknolojiyi kendi amaçları için bir organ yapabilecek denli olgunlaşmış olması’ ve buna karşılık da ‘teknolojinin toplumun temel güçlerine denk düşecek denli güçlenebilmiş olması’ anlamına gelmektedir” diye ifade etmektedir (Benjamin,1995:6). Benjamin, teknolojik yeniden üretime ve kendi kamusunu kendisi yaratabilen kitle iletişim araçlarına dayanan yepyeni bir estetisizm oluştuğunu ifade etmektedir. Yeni iletişim araçları ile, olayları filme çekip kaydetmek, daha sonra yeniden-üretim dağıtmak işlevine ihtiyaç duymadan çoğaltma fırsatı sunmaktadır. Böylelikle içeriği düzenleyip, yeniden biçimlendirmek ve düzeltmek mümkün olmaktadır. Özellikle radyo ve sesli filme geçiş, modern üretim teknolojilerinin hem mükemmelleştirilmesi, hem de güçlü bir biçimde yaygınlaştırılması sağlanmaktadır (1995: 61-92). Günümüzde iletişim teknolojilerinin hızla gelişmesi teknolojik yeniden üretime yeni bir boyut kazandırmaktadır. Gelişen bilgisayar teknolojisi ile birlikte oluşturulan yazılımlar, akıllı telefon uygulamaları gibi imkanlar aracılığı ile sanat eserlerinin yineden üretilmesi söz konusu olmaktadır.

Dijital teknolojiler ile gerçekleştirilen bir çok sanat uygulaması olmasına karşın konumuz gereği yeni medya sanatını ayrıntılı olarak ele almak gerekmektedir. Yeni medya teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte dijital sanat alanında da gelişmeler kaydedilmektedir. Böylelikle yeni medya teknolojileri ile sanat yeni bir boyut kazanarak, yeni medya sanatı ortaya çıkmaktadır. Bu sanat tarzının ise çeşitli boyutları bulunmaktadır. “Yeni medya sanatı” kavramı, yeni medya teknolojilerinin sanat alanında kullanılmasıyla gündeme gelmektedir. Yeni medya teknolojilerinin sanatta araç-ortam olarak kullanımı ve sanat çalışmalarının içeriğine etkileri şu şekilde sıralanabilir (Güney, 2014: 128):

- Günümüzde çeşitli imgeler, fotoğraflar ve hareketli görüntüler bilgisayar ortamına kodlamalar ile aktarılmakta ve üzerinde her türlü değişim yapılabilmektedir.

- Yeni teknolojik donanımlar ve yazılımlar ile izleyiciyi çalışmanın içine katan, ortak hareket gerektiren eserler oluşturulmaktadır.

- Sanal ortama aktarılan veya sanal ortamda hazırlanan dijital çalışmaların anında uzun mesafelere aktarılması, paylaşımlarda bulunulması sağlanmaktadır.

- Formların yeni türleri ile tamamen simülatif bir dünya kurgulanabilmektedir.

Simüle edilerek nesnesiz bir sanat fikrine dayanan sanal ortamda sergilemeler gerçekleştirilmektedir. Yeni sanat ortamı, ister istemez görüntülerin üretiminde dağıtımında ve yayılımında farklar yaratmaktadır. Biricikliğin yok edilmesiyle dijital ortamda sınırsızcasına çoğaltılabilir değiştirilebilir, müdahale edilebilir bir sanat deneyimi oluşturulmaktadır.

- Yeni medya sanatının biçim değiştirme ve etkileşim özelliği sanatçı izleyici, sanat yapıtı arasındaki ilişkileri değişime uğratmaktadır.

- Geleneksel biçimlendirme yöntemleri artık bilgisayarda değişik yazılımlar yardımıyla gerçekleştirilmektedir. Bilgisayar yazılımları sayesinde günümüzde sanatsal eğitimi olmayan kişilerin sanatsal faaliyetlerde bulunmaları mümkün hale gelmektedir. Profesyonel olmayan kişiler, kolaylıkla istedikleri tasarımları oluşturabilmektedir.

- Farklı sanat dalları bir arada kullanılarak, dijital teknolojiler ile birleştirilmektedir. Sanatçıların, tasarımcıların, bilgisayar yazılımcılarının, donanımlara hakim mühendislerin bir arada çalışmasını gerekli hale getiren çalışmalar bulunmaktadır. Bu durumda sanatçı sanatını icra edebilmek için yeni teknolojileri öğrenmek, yeni uzmanlık alanları geliştirmek durumunda kalmaktadır. Sanatsal süreç rastlantısal olandan uzaklaşarak, hesap edilmiş, önceden tasarlanmış, hataya yer vermeyen düzenlemelere dönüşmektedir. Dolayısıyla sanatçının dijital çağda yaşadığı en büyük değişim ise yalnızca sanatını icra etmekle kalmayarak yeni teknolojileri de öğrenmek durumunda kalmasıdır.

- Yapıt, olmuş bitmiş somut bir nesne olarak değil, oluşumunu tamamlamamış, ortaya çıkması için dışarıdan bir etkinin beklendiği bir sürece geçiş yapmaktadır.

- Manovich'e göre geleneksel estetik, resim, heykel gibi bölümlere ayrılmaktadır. Dijital teknoloji ise fotoğraf, resim, sinema, animasyon arasındaki farkı ortadan kaldırmaktadır. Çoklu ortamda varlık sürdürmektedir.

Tüm bu sıralanan uygulamaları eleştirel bir bakış olarak ele aldığımızda sanat eserinin biriciklik niteliği ortadan kaybolmaktadır. Benjamin bu durumu şöyle ifade etmektedir

“Başka bir deyişle, ‘hakiki’ sanat yapıtının biriciklik değeri, temelini, özgün ve ilk kullanım değerine de kaynaklık etmiş olan kutsal törende bulur. Sözü edilen temel, ne denli dolaylı olursa olsun, güzel’e hizmet edişinin en dünyevi biçimlerinde bile dinden bağımsız bir tören niteliğiyle belirgindir. Gerçek bir devrim niteliğindeki ilk yeniden üretim aracı olan fotoğrafın ortaya çıkmasıyla birlikte sanat, aradan bir yüzyıl daha geçtikten sonra artık varlığı tartışmasız olacak bunalımın yaklaştığını duyumsadığında, sanata özgü bir tanrıbilim diye tanımlanabilecek ‘sanat sanat içindir’ öğretisiyle tepki göstermiştir”(2014: 58).

Benjamin, sanat yapıtının teknik yolla yeniden üretiminin gerçekleştirildiği çağda, sanat yapıtının birden fazla üretiminin sağladığını ve bu durumun hakikilik kavramının önemini yitirmesine yol açtığını da vurgulamaktadır. Bir defa kopyalanan bir fotoğrafın hangisinin özgün olduğunu ayırt etmek mümkün olmamaktadır. Sanatın bu durumda işlevinin değiştiğini söylemek mümkün olmaktadır.

Sosyal medya araçlarından instagram dijital sanat uygulamaları açısından önemli bir mecra olarak karşımıza çıkmaktadır. Profeyonel olmayan kullanıcılara da sanatsal faaliyet yapma imkanı sağlayan instagram, dijital sanat için önemli mecra olarak kullanılmaktadır.

Instagram, 2010 Ekim’de, Kevin Systrom ve Mike Krieger tarafından ilkolarak IOS (iPhone-iPad) için geliştirilen, sahip olduğu kaliteli filtreler ve sosyal ağ özellikleri ile kısa zamanda oldukça popüler olan bir fotoğraf paylaşım uygulamasıdır. Instagram’ın hızla yayılmasında sosyal medya platformları ile entegre çalışması önemli rol oynamaktadır. Uygulama ile hazırlanan fotoğraflar Facebook, Flickr, Twitter, Foursquare ve Tumblr üzerinden paylaşılabilir. Bu uygulamayı cazip hale getiren özellik ise, kullanıcılara çektikleri fotoğraflar üzerinde çok pratik bir şekilde çeşitli filtreler kullanılarak, profesyonel görünüme sahip fotoğraflar yaratabilme imkanı sunması olarak ifade edilmektedir. En basit ve sıradan bir fotoğraf, uygulanan birkaç farklı efekt ile gözkaştırıcı olabilmekte ve bunun yarattığı tatmin kısa sürede Instagram kullanıcılarının övgülerini almaktadır (Kaya, 2016). Instagramda var olan filtre uygulamaları kullanıcılar tarafından tercih edilmesinin en önemli sebebi olarak görülmektedir. Photoshop gibi fotoğraf işleme programlarında birçok teknik işlem yapılarak ulaşılabilecek sonuçlara, instagram’da çok daha basit bir şekilde ulaşılma imkanı bulunmaktadır. Sürüm güncellemeleri ile değişiklik gösterse de Instagram efektleri şu şekilde sıralanabilir: Amaro, Mayfair, Rise, Hudson, Valencia, X-ProII, Sierra, Willow, Lo-Fi, Earlybird, Sutro, Toaster, Brannan, Inkwel, Walden, Hefe, Nashville, 1977, Kelvin. Bu uygulamalar sayesinde kullanıcılar profesyonel olmadan kendi fotoğraflarını çekip, tasarlayıp, yayma imkanı bulmaktadır.

### **Yeni Medya ile Dönüşen Bireyler: X, Y, Z Kuşakları**

Kuşak, yaklaşık olarak aynı zamanda doğmuş, aynı çağın şartlarını maruz kalan, bundan dolayı birbirine benzer yönleri olan, benzer sıkıntılar yaşayan, ortak kaderleri paylaşan, benzer sorumlulukları olan kişilerin oluşturduğu topluluklar olarak tanımlanabilmektedir. Demografik açıdan kuşak, yaklaşık yirmibeş, otuz yıllık yaş kümelerini oluşturan bireyler öbeği olarak da ifade edilmektedir. Bu tanımlar, kuşak kavramını yaş öbeği olarak değerlendirmekle beraber kültürel bakımdan da ele almaktadır. Kuşakları biyolojik olarak ayırtmaktan öte sosyolojik olarak ele almak ve değerlendirmek gerekmektedir. Bir nesil, aynı zaman döneminde aynı olaylara maruz kalmış, eğilimleri aynı yönde ve aynı çağ ve hayat evresini paylaşan insan topluluğunu ifade etmektedir (Bayhan, 2016: 165). Kuşaklar içerisinde buldukları toplumların yaşadığı olaylardan doğrudan etkilenerek oluşmaktadır. Bir kuşağı etkisi altına alan özellikler etrafında gelişen bir takım olaylar ile şekillenmektedir. Ülke içerisinde yaşanan siyasi, sosyal ve ekonomik olaylar vatandaşları etkilemekte ve bireyler üzerinde önemli izler bırakmaktadır.

Kuşakları tanımlamak için literatürde birden fazla ve farklı açıklamalar yer almaktadır. Ancak kuşakları sadece belli başlı özellikler ile sınırlama ya da sadece bir yaş aralığı içerisinde ele almak onları anlamak için yeterli gelmemektedir. Bu nedenden dolayı kuşakları sınıflandırarak ayrıntılı olarak incelemek gerekmektedir.



**Tablo 1. Kuşakların Tarihsel Sınıflandırılması**

<b>Kuşak isimleri</b>	<b>Kuşakların Tarihsel Sınıflandırılması</b>
Gelenekselciler	1900-1945
Bebek Patlaması	1946-1964
X Kuşağı	1965-1979
Y Kuşağı	1980-1994
Z Kuşağı	1995-.....

**Kaynak: Berkup, S.B., Working With Generations X And Y In Generation ZPeriod: Management Of Different Generations In Business Life, MediterraneanJournal of Social Sciences, 2014**

Bu çalışmada yukarıdaki tabloda bulunan kuşaklardan; günümüzde sosyal yaşam içerisinde aktif olarak yer alan üç kuşak, X kuşağı, Y kuşağı ve Z kuşağı ele alınmaktadır. X kuşağı 1965 ile 1979 yılları arasında doğanlar olarak sınıflandırılmaktadır. Bu kuşağın bireyleri, teknoloji ve bilgiyi kullanmayı seven, girişimcilik ruhu gelişmiş bağımsız karar verebilme yetileri yüksek ve amaç odaklı bireyler olarak tanımlanmaktadır. Bu kuşak özelliklerini taşıyan kişiler, yoğun stresten uzak durmaya çalışan, işi basitleştiren ve yaşamak için yaptığı işten keyif alan bir kuşaktır. X kuşağı bireyleri değişen dünyaya ayak uydurma çabası içinde olsalarda kendilerini bu gelişmelere yetişemiyor ve dışlanıyor hissetmektedirler. İlk kişisel bilgisayarın satışının bu kuşak dönemine rastlaması nedeniyle, bu kuşağın gelişen teknoloji alışkanlıklarının altyapısını oluşturduğu düşünülmektedir (Adıgüzel vd., 2014:172).

Y Kuşağı, 1980 ve 1994 yılları arasında doğan, ilk teknolojik ve global kuşak olarak kabul edebileceğimiz kuşak olan Y kuşağı için birçok farklı isim kullanılmaktadır. Bunlar: en bilinen ismi Y Kuşağı (Generation Y, Gen Y) olmakla birlikte Millennials (Milenyumlular), Gelecek Kuşak (Generation Next), Dijital Kuşak (Digital Generation), Sonrakiler (Nexters), www Kuşağı (Generation www), Net Kuşağı (Net Generation, Gen N) gibi isimlerle de adlandırılmaktadır. Bunlara ek olarak kimsenin hiçbir olayda ödül kaybetmediği, herkese ‘katılımı için teşekkür edildiği ve bir şekilde ödül kazanıldığı için ‘Ödül Çocukları’ (Trophy Kids) olarak da adlandırılmaktadır (Berkup, 2014, s. 90). Bu kuşağı biçimlendiren üç etkenin olduğunu söylemek mümkündür. Öncelikle ebeveynlerin etkisi, daha sonra bilgisayar teknolojisinin etkisi ve son olarak da hızla gelişen teknolojik gelişmeleri Y kuşağının biçimlendirilmesinde etkin role sahip olduğu ifade edilmektedir. Bu kuşak X kuşağının sahip olduğu bir çok özelliği de taşımaktadır. Bağımsız olmak, iş ve özel yaşamı dengelemek, optimistik olmak, değişime odaklı olmak ve değişime ayak uydurabilen ve yüksek eğitim seviyesinde bireyler olarak tanımlanmaktadır (Tolbize, 2008:4).

Z kuşağı, 2000-2020 yılları arasında dünyaya geldiği bu nedenden dolayı üzerinde derinlemesine bir araştırmanın yapılamadığı bir kuşaktır. Dolayısıyla kuşağın etkilendiği ya da kuşağı etkileyen olaylar tam olarak ortaya da konulamamaktadır. Bu kuşağın üyesi bireylerin bir kısmı henüz çocuk yaşadıkları ve bu çocuklar teknolojik gelişmelerin içine doğmuş, sınırsız iletişim ve ulaşım kolaylıkları ile donatılmaktadırlar. Zaman mekan sıkıntısı gözetmeksizin kendi aralarında iletişim kurma imkanına sahip olan bu kuşak mensupları, dijital araçlar sayesinde hem sözel hem de görsel işitsel iletişim kurarak birbirlerine ulaşabilmektedirler (Toruntay, 2011:81-82). Kendilerinden

önceki kuşaklardan farklı olarak, ‘network’ gençleri olarak da anılmaktadırlar. Fiziksel bir yalnızlığı tercih etmelerine rağmen ağ toplumunun özellik yapıyla ilişkili olarak uzak mesafelerdeki kişilerle iletişim olanağı bulabilmektedirler. Bir araya gelmeden sosyalleşme, topluluk oluşturma gibi bir çok iletişim teknolojilerini kullanma imkanı da bulmaktadırlar. Z Kuşağı üyeleri, etkileyen ya da etkileyecek olan ve karakterlerinde değişimler oluşturarak kendilerine özgü bir kuşak olmalarını sağlayacak olan olayların, teknolojiyle bağıntılı olaylar olduğunu söylemek mümkündür. Bu sebeple teknolojinin hızla gelişmesi, Z Kuşağı’nın karakterini belirleyen temel özellik olduğu ifade edilebilir. Bu kuşağı etkisi altına alan teknolojik gelişmeleri sıralarken; Apple firmasının kurulduğu yıldan itibaren (2001) sürekli olarak yeni ve rakiplerinden farklı ürünler geliştirmesi, 2004 yılında Facebook’un hayatımıza girmesi, 140 karakterle kendini ifade etme imkanı veren Twitter, Instagram, Pinterest, Foursquare gibi diğer sosyal medya araçlarının yaşamımızda önemli bir yer alması, hatta hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmesi sıralanabilir (Berkup, 2014:110-114).

### **Dönüşen Sanat Anlayışının Kuşaklar Üzerindeki Yansımasına Yönelik Araştırma**

Bu çalışmanın araştırması internet kullanıcıları arasından seçilen 405 kişilik X,Y ve Z kuşaklarını temsil eden kişiler ile gerçekleştirilen anket çalışmasıdır. Sayıtlılar KMO Barlett testi ile test edilmiştir. Bu çalışmada kullanılan ölçekler faktör analizine uygun bulunmuştur. İki aşamada yapılan anket 150 kişilik kısmi çevrimiçi anket, 255 kişilik kısmi ise yüz yüze yapılan görüşmeler aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmadaki evren, internet kullanıcıları olarak belirlenmiştir. Yüz yüze anket çalışmasında; 1960-1977, 1978-1997, 1998-2000 doğumlu kişiler arasından interneti aktif kullanan bireyler arasından seçilmiştir. Bu yaş aralıklarının tercih edilmesini nedeni literatürde X, Y, Z kuşaklarını temsil eden en geniş aralığını oluşturmasıdır. Araştırmanın çevrimiçi olarak yapılan kısmi ise sosyal medya kullanıcıları üzerinden kar topu örneklem yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Ankette kullanılan soru tipleri ise, çoktan seçmeli sorular, doğrusal ölçek sorusu olarak 5’li Likert, Onay soruları yer almaktadır. 5’li Likert Ölçeği kullanılarak katılımcılardan “kesinlikle katılmıyorum,” “katılmıyorum”, “kararsızım”, “katılıyorum”, “kesinlikle katılıyorum” seçeneklerinden birini seçmesi istenmiştir. Onay sorularında birden fazla şık seçme imkanı bulunmaktadır. Seçmeli sorularda ise açık uçlu soru tipi kullanılarak anket sorusuna ‘diğer’ seçeneği eklenmiştir.

Betimsel İstatistik yöntemlerinden, tablo ve grafik yöntemleri ile özetlenmiş, sonra yordamsal istatistik yöntemlerle analiz edilerek ileri analizler yapılmıştır.

Çalışmanın kavramsal kısmi literatür taraması ile oluşturulduktan sonra çalışmanın araştırma bölümü için, Google formlardan 45 soruluk anket formu oluşturulmuştur. Elde edilen veriler, SPSS 23 programı ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Çalışmada parametrik olmayan test tekniklerinden Mann Whitney ve Kruskal Wallis kullanılmıştır.

Mann Whitney bağımsız iki grubun nicel bir değişken açısından karşılaştırılmasında, Kruskal Wallis bağımsız k grubun ( $k > 2$ ) nicel bir değişken açısından karşılaştırılmasında kullanılan test tekniğidir. K sayıda grup için parametrik olmayan Kruskal-Wallis testi 3 ya da daha fazla grubun/örneklem aynı evrenden gelip gelmediklerinin belirlenmesi için kullanılır. Bu testin parametrik karşılığı olan tek faktörlü varyans analizi için gerekli olan varsayımlar karşılanmadığında, Kruskal-Wallis testi kullanılmaktadır.

**Tablo 2. Kuşak Gruplarının Ölçek İfadelerine Katılım Düzeyinin İlişki Analizi**

Kuşak		Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım
1960-1977	Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	r ,380** p ,000 n 135
1978-1997	Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	r ,412** p ,000 n 135
1998-2000	Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	r ,641** p ,000 n 135

Tabloda kuşak gruplarının ölçek ifadelerine katılım düzeyinin ilişki testi sonuçları görülmektedir.

1960-1977 kuşağında;

“Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum” ifadesine katılım düzeyi ile “Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım” ifadesine katılım düzeyi arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki bulunmaktadır.

1978-1997 kuşağında;

“Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum” ifadesine katılım düzeyi ile “Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım” ifadesine katılım düzeyi arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki bulunmaktadır.

1998-2000 kuşağında;

“Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum” ifadesine katılım düzeyi ile “Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım” ifadesine katılım düzeyi arasında pozitif yönlü orta bir ilişki bulunmaktadır.

**Tablo 3. Kuşak Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Yaş aralığımız hangisidir?		n	Sıra Ortalama	X2	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşırım	1960-1977	135	200,74	2,921	0,232
	1978-1997	135	193,33		
	1998-2000	135	214,92		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	1960-1977	135	197,91	0,760	0,684
	1978-1997	135	201,39		
	1998-2000	135	209,71		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	1960-1977	135	194,12	1,525	0,467
	1978-1997	135	204,29		
	1998-2000	135	210,59		

**Tablo 4. (1960-1977) Kuşağında Cinsiyet Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Cinsiyet	n	Sıra Ortalama	U	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşırım	Kadın		62	62,42
	Erkek		73	72,74
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Kadın		62	68,47
	Erkek		73	67,60
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Kadın		62	62,12
	Erkek		73	72,99

\*p&lt;0,05 anlamlı fark var ; p&gt;0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 5.(1978-1997) Kuşağında Cinsiyet Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Cinsiyet	n	Sıra Ortalama	U	p	
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşırım	Kadın	61	66,23	2149,0	0,585
	Erkek	74	69,46		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Kadın	61	64,74	2058,0	0,368
	Erkek	74	70,69		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Kadın	61	66,66	2175,0	0,701
	Erkek	74	69,11		

\*p&lt;0,05 anlamlı fark var ; p&gt;0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 6. (1998-2000) Kuşağında Cinsiyet Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Cinsiyet		n	Sıra Ortalama	U	p
Sosyal medya ortamlarını oyun oynamak amacıyla kullanırım	Kadın	80	66,86	2108,5	0,670
	Erkek	55	69,66		
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	Kadın	80	69,11	2111,5	0,667
	Erkek	55	66,39		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Kadın	80	67,06	2125,0	0,730
	Erkek	55	69,36		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Kadın	80	66,23	2058,5	0,505
	Erkek	55	70,57		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 7. (1960-1977) Kuşağında Çalışma Durumunun Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Çalışma durumunuz		n	Sıra Ortalama	U	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	Çalışıyor	97	68,13	1830,5	0,946
	Çalışmıyor	38	67,67		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Çalışıyor	97	67,85	1828,0	0,940
	Çalışmıyor	38	68,39		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Çalışıyor	97	68,93	1753,0	0,639
	Çalışmıyor	38	65,63		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 8. (1978-1997) Kuşağında Çalışma Durumunun Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Çalışma durumunuz (1978-1998)		n	Sıra Ortalama	U	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	Çalışıyor	75	68,41	2219,0	0,875
	Çalışmıyor	60	67,48		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Çalışıyor	75	68,21	2234,0	0,942
	Çalışmıyor	60	67,73		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Çalışıyor	75	68,69	2198,0	0,807
	Çalışmıyor	60	67,13		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 9. (1998-2000) Kuşağında Çalışma Durumunun Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Çalışma durumunuz (1998-2000)		n	Sıra Ortalama	U	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	Çalışıyor	27	80,50	1120,5	0,044*
	Çalışmıyor	108	64,88		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Çalışıyor	27	77,91	1190,5	0,130
	Çalışmıyor	108	65,52		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Çalışıyor	27	71,09	1374,5	0,629
	Çalışmıyor	108	67,23		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

1998-2000 kuşağındakilerin çalışma durumu arasında “Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum” ifadesine katılım düzeyi puanı bakımından istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır (U=1120,5 , p<0,05). Çalışıyor olanların puan sıra ortalaması 80,50 iken çalışmıyor olanların 64,88’dir. Buna göre çalışıyor olanların söz konusu ifadeye katılım düzeyi daha yüksektir.

**Tablo 10. (1960-1977) Kuşağında Eğitim Durumu Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Eğitim Durumunuz		n	Sıra Ortalama	X2	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşıyorum	İlkokul	19	76,13	6,020	0,304
	Ortaokul	20	65,90		
	Lise	34	71,71		
	Önlisans	17	77,29		
	Üniversite	30	62,03		
	Yüksek lisans - Doktora	15	53,50		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	İlkokul	19	63,37	4,666	0,458
	Ortaokul	20	67,50		
	Lise	34	78,93		
	Önlisans	17	65,35		
	Üniversite	30	66,27		
	Yüksek lisans - Doktora	15	56,23		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	İlkokul	19	64,76	4,318	0,505
	Ortaokul	20	65,00		
	Lise	34	72,63		
	Önlisans	17	81,44		
	Üniversite	30	61,22		
	Yüksek lisans - Doktora	15	63,93		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 11. (1978-1997) Kuşağında Eğitim Durumu Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Eğitim Durumunuz		n	Sıra Ortalama	X2	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşırım	Lise ve altı	23	69,26	0,648	0,885
	Önlisans	24	72,42		
	Üniversite	69	66,09		
	Yüksek lisans - Doktora	19	67,84		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Lise ve altı	23	62,87	0,609	0,894
	Önlisans	24	70,35		
	Üniversite	69	69,28		
	Yüksek lisans - Doktora	19	66,58		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Lise ve altı	23	73,39	1,308	0,727
	Önlisans	24	72,44		
	Üniversite	69	65,03		
	Yüksek lisans - Doktora	19	66,66		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

**Tablo 12. (1998-2000) Kuşağında Eğitim Durumu Gruplarının Ölçek İfadeleri Katılım Düzeyi Bakımından Karşılaştırılması**

Eğitim Durumunuz		n	Sıra Ortalama	X2	p
Çektiğim fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşırım	Lise ve altı	98	67,34	0,737	0,692
	Önlisans	24	73,17		
	Üniversite	13	63,42		
Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip eder, yorum ve beğeni yaparım	Lise ve altı	98	69,09	0,382	0,826
	Önlisans	24	66,50		
	Üniversite	13	62,58		
Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip ederim	Lise ve altı	98	67,95	0,332	0,847
	Önlisans	24	70,71		
	Üniversite	13	63,35		

\*p<0,05 anlamlı fark var ; p>0,05 anlamlı fark yok

## Sonuç

Dijital teknolojilerin sanatsal yapı üzerinde yadsınamaz bir etkisi vardır. Günümüzde sanat eserleri ağlar yardımıyla dolaşım yapılarak geniş kitlelere ulaşma imkanı bulabildiği gibi gelişen teknolojiler aracılığı ile sanat eserinin biricikliği de ortadan kalkmaktadır. Böylelikle sanat eserleri ulaşılabilir hale gelmekte ancak sanat eserinin kopyalanıp yapıştirilmesi hatta yeniden üretimi gibi imkanlar var olmakla birlikte hem olumlu hem de bazı olumsuzluklar yaşanabilmektedir. Video ve ses sisteminin dijital ortamda

değiştirilebilmesi, fotoğraflar üzerinde çeşitli uygulamalar ile değişiklik yapılabilmesini de olanaklı hale getirmektedir. Günümüz teknolojisi ile birlikte hızlı bir biçimde video üretilebilir, çoğaltılabilir ve paylaşılabılır. Böylelikle sanat eserleri hem kolay üretilebilir ve çoğaltılabilir olur hem de sınırsız defa paylaşılabilir hale gelmektedir. Tüm bunlar sanatın özgünlüğünü etkilediğinden artık sanatın işlevinde de değişim söz konusu olmaktadır.

Özellikle yeni medyanın gelişimi dijital sanat uygulamaları için önemli bir mecra haline gelmektedir. Yeni medyada yer alan uygulamalar sayesinde sanatta uzman olmayan kişilerin kullanıcı olarak sanatsal faaliyetlerde bulunma imkanı yakalayabildiğini söylemek mümkündür. Groy's'un ifadesiyle “dijital verinin görselleştirilmesi, her zaman internet kullanıcısının gerçekleştirdiği bir yorumlama eylemidir” (2016, 124). Dijitalleşme ile bir imge ya da metin her zaman yeni bir biçimde sunulma imkanı bulmaktadır. Burada kullanıcı verinin içeriğini yorumlamaktan çok biçimsel yanını yorumlamaktadır.

Yeni medya kullanıcıları var olan imge ya da kaynak üzerinde değişiklikler oluşturarak ya da yeni bir imge üzerinde düzenlemeler yaparak dijitalleşmenin sağladığı sanatsal imkanları da kullanarak dönüşen sanat anlayışının içerisinde kendilerine yer bulmaktadırlar.

Bu çalışmada yeni medyada aktif olarak var olan kişilerin yeni medyayı sanatsal bir ortam olarak nasıl kullandıklarını ve bunun kuşaklara göre nasıl bir farklılıklar taşıdığını görmek mümkündür. X, Y ve Z kuşakları üzerinde yapılan araştırmanın sonuçlarına göre; X kuşağı Pre Tekno Birey olarak, Y Kuşağı Tekno Birey olarak ve Z Kuşağı Post Tekno Birey olarak adlandırılmıştır. Kuşakların yeni medyada sanatsal faaliyetlerine katılım oranları ve bu katılım oranlarının kuşaklara göre gösterdikleri özellikleri aşağıdaki tabloda görmek mümkündür.

**Tablo 13. Kuşaklara göre dönüşen sanat anlayışının yansıması**

Pre Tekno Birey	Çektikleri fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde en çok paylaşan ikinci gruptur. Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip oranları en düşüktür. Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip etmek, yorum ve beğeni yapmak oranları en düşük kişilerdir.
Tekno Birey	Çektikleri fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinden paylaşım yapma oranları en düşük gruptur. Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip oranları orta düzeydedir. Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip etmek, yorum ve beğeni yapmak oranları ikinci sıradadır.
Post Tekno Birey	Çektikleri fotoğrafları amatör fotoğraf sitelerinde paylaşma oranı en yüksek kişilerdir. Fotoğraf ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip etmek, yorum ve beğeni yapmak oranları en yüksek kişilerdir. Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip etme oranları en yüksek kişilerdir.

Yukarıdaki tabloyu incelediğimizde Pre Tekno Birey olarak isimlendirilen X kuşağı yaş aralığında bulunan kişilerin yeni medyada gösterdikleri sanatsal faaliyetler,



fotoğraf çekmek, çektikleri fotoğrafları amatör fotoğrafçılık sitelerinde paylaşmaktır. Bu yaş aralığındaki kişilerin çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip etmek gibi bir sanatsal faaliyetleri oldukça azdır. Tekno birey olarak isimlendirilen Y kuşağı yaş aralığındaki kişilerde, fotoğraf çekerek bunları amatör sitelerde paylaşma oranı diğer kuşaklara oranla daha düşük olmakla birlikte; çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip oranları ikinci sırada yer almaktadır. Post Tekno birey olarak isimlendirilen Z kuşağı yaş aralığında bulunan kişiler ise çektikleri fotoğrafları amatör sitelerde paylaşma oranları en yüksek gruptur. Ayrıca bu yaş aralığındaki kişiler fotoğraflar ile ilgili sosyal medya hesaplarını takip etmek, yorum ve beğeni yapmak gibi davranışları sergileme oranları da en yüksek grup olarak karşımıza çıkmaktadır. Çevrimiçi sanat eserleri ve çevrimiçi müzeleri takip etme oranları da en yüksek grup olarak görülmektedir.

Dijital teknolojilerin gelişimi ile birlikte sanatsal yapı üzerinde etkin bir değişim olmakla birlikte, artık sanat eserleri ağlar üzerinden dolaşım yapabilmekte, çoğaltılmakta ve yaygın hale gelmektedir. Dijitalleşme bir metnin ya da bir imgenin tam bir şekilde yeniden üretilmesini ve kopyanın ağlarda dolaşımını sağlamaktadır. Böylelikle mekanik yeniden üretimin geliştirilmiş hali karşımıza çıkmaktadır. Groys, yeniden üretimin teknik olarak iyileştirilmiş hali olarak dijital yeniden üretim kavramını kullanmaktadır (2016, s.123). Bu yaklaşımda yeniden üretim ve dağıtım sürecinde aynılığını koruyan şey, dijital imge ya da metnin kendisinden çok imge yada metin dosyası, yani dijital veri olduğunu ifade etmektedir. Bu noktada dijitalleşmenin, görsel sanatlardan performans sanatlarına dönüştüğünü belirtmektedir. Bu yaklaşımdan yola çıktığımızda internet kullanıcıları kendi oluşturdukları verileri sahneleme imkanı bularak kendi sanatsal faaliyetlerini gerçekleştirmektedir sonucuna ulaşmak mümkündür. Orjinal ile kopya arasındaki ilişki dijitalleşme ile birlikte değişmektedir. Birey kendi oluşturduğu imgeler ile yeni bir performans oluşturma bulmakta ve bu imgeyi hızla paylaşma imkanı bulmaktadır.

## **Kaynaklar**

Adıgüzel, O., Batur, H.Z.,Ekşili, N. (2014). Kuşakların Değişen Yüzü Ve Y Kuşağı İle Ortaya Çıkan Yeni Çalışma Tarzı: Mobil Yakalılar. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 19 (1), s. 165-182.

Altunay, A. (2012). Geleneksel Medyadan Yeni Medyaya Görüntü Yüzeyi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 27, 41.

Bayhan, V. (2016). Gençlik ve Kuşaklar: Kuşaklara Göre Gençliğin Değer ve Davranışları. M. Zencirkıran içinde, Davranış Bilimleri (s. 157). Bursa: Dora.

Benjamin W. (1995). Estetize Edilmiş Yaşam. İstanbul: Der Yayınları.

Benjamin W. (2014). Pasajlar, 11.Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berkup, S. B. (2014). Working With Generations X And Y In Generation Z Period:Management Of Different Generations In Business Life. Mediterranean Journal of Social Sciences, 5 (19).

Bürger P. (2003). Avangard Kuramı, İstanbul: İletişim.

Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1 (3).

Erkayhan, Ş., Çaşkurlu Belgesay M. (2014) Teknoloji ve Sanatın Etkilesimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt1. Sayı 14, s.45-62

Gombrich E.H. (1993). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi

Güney, S. (2000). *Davranış Bilimleri* (2. Baskı b.). Ankara : Nobel Yayın Dağıtım .

Güney E., (2014). *Dijital Görsel Kültür Ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*, Ondokuzmayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Doktora Tezi.

Groys B.(2016). *Akıfta İnternet Çağında Sanat*, Koç Üniversitesi Yayınları

Kaya, K. (2016, Şubat 25). *İnstagram Nedir? Nasıl Kullanılır?* Aralık 28, 2016 tarihinde gezintech : <https://gezintech.com/instagram-kullanimi.html> adresinden alındı

Manovich L. (2001). *Language of New Media*,The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). *Dijital Kültür* . Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 10 (3), 213-238.

Sütçü, C. S. (2012). “Sosyal Medyaya Girmeden Önce Bilinmesi Gerekenler” *Yeni Medya ve...* (Ed: Deniz Yengi) İstanbul: E Yayınları.

Şahiner, R. (2012). *Yeni Medya Sanatı’nın Tarihsel İçeriği*, D. Yengin İçinde, *Yeni Medya ve* (s.383-404). İstanbul : Anahtar Kitaplar Yayınevi

Tolbize, A. (2008, Ağustos 16). *Generational Differences in the workplace*. Minnesota, America.

Toruntay, H. (2011). *Takım Rollerini Çalışması: X ve Y Kuşağı Üzerinde Karşılaştırmalı Bir Araştırma*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ürper, O. (2012). *Dijital Teknoloji Çağında Reklam Fotoğrafçılığı* (1. Baskı b.). Ankara : Say Yayınları .

Yengin, D. (2012). *Yeni Medyaya Eleştirel Bakış* . D. Yengin içinde, *Yeni Medya ve* (s. 123-152). İstanbul : Anahtar Kitaplar Yayınevi .