

T. C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

**SİBER GERÇEKLİKTE KÜLTÜR VE
İLETİŞİM SORUNLARI**

Yüksek Lisans Tezi

BORA MUSTAFA ALTUN

İstanbul, 2008

T. C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

**SİBER GERÇEKTE KÜLTÜR VE
İLETİŞİM SORUNLARI**

Yüksek Lisans Tezi

BORA MUSTAFA ALTUN

Danışmanı NURÇAY TÜRKOĞLU

İstanbul, 2008

Marmara Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Tez Onay Belgesi

İLETİŞİM BİLİMLERİ Anabilim Dalı İLETİŞİM BİLİMLERİ Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi BORA MUSTAFA ALTUN nın SİBER GERÇEKTE KÜLTÜR VE İLETİŞİM SORUNLARI adlı tez çalışması ,Enstitümüz Yönetim Kurulunun 19.06.2008 tarih ve 2008-10/25 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliğiyle Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

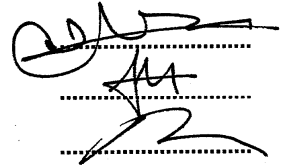
İmzası

Tez Savunma Tarihi : 25.06.2008

1) Tez Danışmanı : PROF. DR. NURÇAY TÜRKÖĞLU

2) Jüri Üyesi : DOÇ. DR. SERPİL KİREL

3) Jüri Üyesi : YRD. DOÇ. DR. AYŞE BİLGE GÜR SOY ÖZKAN



İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ŞEKİL LİSTESİ.....	iii
1. GİRİŞ.....	1
2. MASALLAR	
2.1 Tanım	3
2.2 Masalları Birey İçin Önemli Kılan Unsurlar	6
2.3 Masalların Araçsallığı.....	9
3. SİBER ALAN VE MASAL İLİŞKİSİ	
3.1 Tanım	12
3.2 Ütopya Olarak Siber Alan.....	16
3.3 Siber Masallar	22
3.3.1 Video Oyunları.....	25
3.3.2. Arkadaşlık Siteleri	26
3.4 Kaf Dağının Arkası.....	27
4. SİBER ALANDA KİMLİK (SİBER KAHRAMANLAR)	
4.1 Tanım	30
4.1.1 Çözünme ve Bütünleşme Seviyesi.....	32
4.1.2 Pozitif ve Negatif Değerlik	34
4.1.3 Fantezi ya da Gerçeklik Seviyesi.....	36
4.1.4 Bilinçli Bilinç ve Kontrol Seviyesi	37
4.1.5 Seçilen Ortam.....	39
4.2. Millenials - iGen (İnternet Jenerasyonu)	40

5. SOSYALLEŞME	44
6. MASAL DİYARINDAN BİR ÖRNEK: FACEBOOK ORTAMI	
6.1 Tanım	50
6.1.1 Facebook Doğuşu.....	51
6.1.2 Facebook İşlemleri (Facebook Operations).....	52
6.1.3 Facebook Kuruluşu, Gelişimi ve Yayılması	52
6.1.4 2005 Yılında Facebook	53
6.1.5 2006 Yılında Facebook	53
6.1.6 2007 Yılında Facebook	54
6.1.7 Facebook Site Özellikleri.....	56
6.1.7.1 Facebook Duvar (Facebook Wall).....	56
6.1.7.2 Facebook Hediyeleri (Facebook Gifts).....	57
6.1.7.3 Facebook Pazarı (Facebook Marketplace).....	59
6.1.7.4 Facebook Dürtmeleri (Facebook Pokes).....	60
6.1.7.5 Facebook Durum (Facebook Status).....	61
6.1.7.6 Facebook Olayları (Facebook Events).....	61
6.1.7.7 Facebook Sohbet (Facebook Chat)	62
6.2. Facebook'un Güvenilirliği	62
6.2.1 Uygulamaların Güvenilirliği	70
6.2.2 Dolandırıcı Uygulama Geliştiriciler	73
7. SONUÇ	77
KAYNAKÇA.....	78

ŞEKİL LİSTESİ:

	Sayfa No.
Şekil 1 : Facebook Duvar özelliği	56
Şekil 2 : Facebook hediyelerinden örnekler	57
Şekil 3 : Facebook Pazarı sayfası	59
Şekil 4 : Facebook Dürtmelerinden bir örnek	60
Şekil 5 : Facebook Durum özelliği	61
Şekil 6 : Facebook Olay sayfası	61
Şekil 7 : Facebook Sohbet özelliği	62
Şekil 8 : Bir uygulama ekleme ekranı	70

1.GİRİŞ

Artık dünya nüfusunun büyük bir kısmı, sınırların olmadığı ve adına “siber alan” denilen yeni bir alanda hayat bulmaya başladı. Bu yeni alanın nasıl bir hayat/yaşam alanı olduğu ve bu yeni alanın birey ve toplum düzleminde neler ifade ettiğini düşünmek gerekiyor. Araştırmamın temelinde işte bu siber alan ve insan ilişkisi yer alıyor.

Masallar ve insan, siber alan ve insan ilişkileri arasında bir paralellik olduğunu düşünüyorum. Yüzyıllardan beri insan hayatında büyük bir öneme sahip olan masallar, varlıklarını günümüz teknolojileriyle sürdürüyor. Birey kendi hayal dünyasını siber alan aracılığıyla gerçeğe dönüştürüyor. Bireylerin, gündelik hayatın sıkıntılarında, esnek kimlikler ve kolay kazanımlar sağlayan siber alana kaçışla, yüzyıllardan beri anlamlandıramadığı ve çözemediği olguları mitleştirilmesi ya da masallaştırması arasında büyük bir benzerlik bulunmaktadır.

Siber alanda varolmanın ve kimlik olgusunun gerçek dünyadan ne kadar farklı olduğunu anlamaya çalışırken, bireylerin bu alandaki kimliklerini oluştururken hayal güçlerini kullanabilmelerinden dolayı her bireyin az ya da çok gerçeklikten kaçtığını ve bir masal kahramanı olma eğilimine sahip olduğunu fark ediyoruz.

Sosyalleşme açısından gerçek hayattan çok farklı olan bu alanın en önemli özelliği; gündelik hayatın kısıtlamalarına sahip olmaması ve statü farklılıklarının göz ardı edilebilmesidir. Bunun en büyük nedeni de kimliklerin bireyin kendisi tarafından oluşturulması ve bu kimliklere bireyin istediği şekli verebilmesidir.

Ancak Facebook gibi kimi uygulamalar için kişinin gerçek kimliğini kullanması gerekiyor. Bu noktada önemli bir soru akla geliyor: Bu denli büyük bir kullanıcı kitlesine sahip bir uygulamanın kimlik bilgilerinin gizliliği konusunda uyguladığı politika nedir?

Araştırmamın ilk bölümünde masalların insanoğlu için ne denli önemli olduğunu sosyal-psikolojiden yararlanarak açıklamaya çalıştım. İkinci bölümde siber alan ve masal dünyası arasındaki benzerlikleri ele alıp ütopya olarak siber alanın ne

ifade ettiđini anlattım. Dördüncü ve beşinci bölümlerde günümüz toplumunu oluşturan bireyin siber alandaki kimlik kullanımını, bu kimlik kullanımına sahip yeni jenerasyonun yaşantısını ve siber alandaki sosyalleşme çabalarını ele aldım. Araştırmamın son bölümünde son yıllarda büyük bir kullanıcı ađına sahip Facebook uygulamasının ne olduđu üzerinde durdum ve bu tür sitelerdeki kimlik bilgilerinin gizliliđi konusundaki politikaları inceledim.

2. MASALLAR

2.1 Tanım:

Masal yüzyıllardan beri insanların hayatta karşılaştıkları zorluklar için bir destek aracı olarak kullanılmıştır. Kişiler kendilerini masal karakterleriyle özdeşleştirip, bu anlatı türüyle kıyaslamalar yapıp, karşılarına çıkan zorluklarla mücadele etmek için masallardan yardım almışlardır. İyilerin sürekli kazandığı masalarda kötüler hep en ağır cezalarla karşılaşmışlardır. Ahlaksal açıdan da büyük yaptırımları olan masallar iyi ve ahlaklı insanların her zaman kazanacağını öğütleyen metinlerdir.

Hikaye anlatımı ve abartının bileşimi olarak ortaya çıkmış masallar, çok eski tarihlerden beri insanoğlunun gelişiminde büyük öneme sahiptir. Hayal gücünün ağırlıklı olarak öne çıktığı bu anlatı türünde, birey gerçek ortamda çözemediği sorunlarını gerçek dışı yöntemlerle çözüme ulaştırır. Her masalda okuyanın kendini özdeşleştireceği bir karakter mevcuttur.

Masal tanımını şu şekilde yapabiliriz:

Genellikle olağanüstü kahramanlara ve maceralara yer verilen, konusu hayali, kulaktan kulağa anlatılarak yayılan halk hikayesidir.

Tabiatüstü güçlere yer verilen veya gerçekçi, destansı veya alaylı bir anlatı olan masal, sözlü halk edebiyatının en eski biçimlerinden biridir.¹

Tüm masallar temel olarak benzerlikler taşımaktadır. Her masalda belirli ve değişmeyen öğeler mevcuttur. Vladimir Propp, 'Masalın Biçimbilimi' adlı kitabında konuyu şu şekilde ele almıştır:

Olağanüstü masallardaki kişiler, görünüş, yaş, cinsiyet, uğraş, medeni durum ve niteliksel özellikler açısından çok farklı olmamakla birlikte, eylem süresince aynı edimleri yerine getirdikleri gözlemlenebilir. Bu da değişmeyen öğeler ile değişken öğeler arasındaki bağlantıyı belirler. Kişilerin işlevleri değişmeyen öğeler arasındaki

¹ Masal , **Meydan Larousse**, C. 13 İstanbul, 1992, s. 205

bağlantıyı belirler. Kişilerin işlevleri değişmeyen öğeleri simgeler; bütün geri kalanlarsa değişebilir. Sözelimi:

1. Kral, İvan'ı prensesi aramaya gönderir. İvan yola çıkar.
2. Kral, İvan'ı benzeri olmayan bir nesneyi aramaya gönderir. İvan yola çıkar.
3. Kız, erkek kardeşini bir ilaç aramaya gönderir. Erkek kardeş yola çıkar.
4. Üvey ana, kızını ateş aramaya gönderir. Kız yola çıkar.
5. Demirci, çırağını ineği aramaya gönderir. Çıracak yola çıkar.

Sonuç olarak, gönderme ve aramak için yola çıkma değişmeyen öğelerdir. ²

Böylelikle şunu rahatça dile getirebiliriz ki, tüm masallar aslında bizim bulunduğumuz mücadele durumuna bir gönderme yapar. Gerçek hayatta yaptığımız seçimler ve çıktığımız yolculukların her biri masalların temelinde vardır ve daha önce de belirttiğimiz gibi, masallardaki kendimizi özdeşleştirdiğimiz kahramanlar her zaman kazanırlar. Bu nedenle masalların bize yaptığı bu moral destek, onları yüzyıllardır hayatımızdaki vazgeçilmez öğeler olarak korumuştur.

Yüzyıllar öncesinden günümüze kadar gelen masalların insan için bu kadar önemli olmasındaki başlıca etken, kişinin masallar aracılığıyla gerçeklikten kaçabilmesi ve kendi hayal dünyasında bir yolculuğa çıkabilmesidir. Efsaneler tıpkı masallar gibi yüzyıllardan beri insanların anlamlandıramadıklarına bir cevap ve anlamlandıramadıklarından doğan korkunun bir gerekçesi olarak ortaya çıkmışlardır.

İkili doğamızın benzerliği bu masalların çözümlemesi için bir kilit noktasıdır. Karmaşık doğamızın bilgisini geçiren ve öğreten, bunun yanı sıra evrensel düzeyde ele alabilen paha biçilemez bir yöntemdir. Belki de masalların bizim için bu kadar yakın ve rahatlatıcı olmasının nedeni de budur. Ne de olsa öykü bizim aynadaki bir yansımamızdır. Masallardaki kral, kraliçe, prens, prenses, baba, peri, cadı, kurbağa, dev,

² Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi**, Mehmet Rıfat, Sema Rıfat (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008, s. 152

canavar, cin, ejderha, beyaz at, yetim çocuk gibi kahramanlar, aslında kendimizden bir parçadır. Güçlerimiz ve zayıflıklarımız, masallarda farklı tipler halinde canlandırılır, mücadeleler ve engeller sona erene kadar devam eden evrimsel gelişimimizde bunların her biri bir role bürünür. Sonunda prensimizi ya da prensesimizi buluruz, kendimizi aşarız ve hayatımızın sonuna kadar mutlu yaşarız. Başka bir hikayenin sayfalarını çevirmeye başlayana kadar...³

Masalların yüz yıllara meydan okuyabilmesinin temelinde insan ruhunun derinliklerine hitap etmesi yatmaktadır. İnsanın doğasında mevcut olan kazanma ve kendini var edebilme güdülerinden yola çıkarsak, konuyu daha anlaşılır hale getirebiliriz. Masalların bireyin hayalleri çerçevesinde şekillenmesi ve bu bağlamda gündelik hayatın sıradanlığından uzak olması onu vazgeçilmez kılıyor.

*Masallar bizlere “Ütopyaya nasıl varılacağını göstermez. Ancak, ütopyanın neler duyumsatabileceğinin bir önbelirtisini sunar. Nasıl ki düşüncenin, şiirin ve masalın kendisini gerçek kılabilmek için, insanların oluşturduğu maddi güce ihtiyacı varsa, insanlar da kendilerini gerçekleştirebilmek için, hayatın rüyaları artık kıskanmayacağı o “yuva”nın kapılarını zorlayabilmek için ihtiyaç duyduğu manevi gücün, en azından bir kısmını masallarda bulabilirler.*⁴

Temel olarak bu masallar hala büyülemeye, şaşırtmaya, öğretmeye ve ilham vermeye devam ediyor ve bunu sadece ahlak kuralları ve fedakarlık çerçevesinde değil, hayatın o gizli anlamı yoluyla dile getiriyor.

Konunun anlaşılmasını zorlaştıran etken, gerçek masal düşüncesinin kaynağının insan ruhunun derinliklerini barındırıyor olmasıdır. Ruhsal bir sahnenin anlatım yönteminin kaynağını bulmak için uzun ve karmaşık bir yol izlemek gerekiyor. Bizler gerçek masalların bütün büyüü içinde ne kadar derin bir sır kaynağının insanlık tarihi boyunca masalın kalıcı olmasına yol açtığını şaşkınlık içerisinde gözlemliyoruz.

³ Renee Hall, “The DNA of Fairy Tales: Their Origin and Meaning” , Sunrise magazine, 2000, <http://www.theosophy-nw.org/theosnw/world/general/ge-rhall.htm>, (18 Şubat 2008)

⁴ Utku Uraz Aydın, Bilge Gürsoy, Serkan Dora, “Hafızadan Ütopyaya: Masallarda İşlev Değişimi”, **Renkli Atlas**, Nurçay Türkoğlu (drl.), İstanbul: Babil Yayınları, 2004, s.28.

Diğer yandan, birinin şiirsel etkileycilik yoluyla masal için hissettiklerini, bir başkasının kendi düşünceleri çerçevesinde anlamaya ya da açıklamaya çalışmak, masalların içtenliğini kesinlikle yok eder, hatta o masalın tüm etkisini yitirmesine yol açar. Gerçek payı büyük olan bir görüşe göre, şiir hakkında yapılan açıklamalar ve yorumlar şiirin dolaysızlığını, canlılığını, sanatsal etkileyciliğini ortadan kaldırır. Hemen hemen herkesin kabul ettiği bir başka görüş de, şiirsel öykülerin büyüleyici kalitesi ve sonsuz zekiliğinin temelinde neredeyse sonsuz olan halk ruhunun kaynağı ya da basit bir insanın kalbinin yatmakta olduğudur. Bunlar öyle bir orijinallikle anlatılır ki, ona kendi güçlü yargılarımızı zorla dayatmak, bir çiçeği parçalara ayırmaya benzer.⁵

2.2. Masalları Birey İçin Önemli Kılan Unsurlar:

Masalların yüzyıllardan beri insanoğlu için bu kadar önemli olmasının altında yatan nedenleri açıklayabilmenin en iyi yolu, olaya psikolojik açıdan yaklaşmak olacaktır. Bu konuda günümüze kadar birçok araştırma yapılmış, insan psikolojisinin temel gereksinimlerini ele alarak şekillenen masalların yine bu yolla insan psikolojisini nasıl etkilediği ortaya konulmuştur.

Freud, rüyaların ve masalların aynı yerden geldiği, rüyalarda gerçekleşen ket vurmaların hafifletilmesinin aynı zamanda birçok masalcı için de gerçek olduğu konusunda şüphelere sahiptir. Masallar rüyalar gibi bilinçaltına açılan bir penceredir. (Aslında bir çok masal rüya durumunu önemli bir nokta olarak ele almıştır.) Freud'a göre masallar fanteziler ve karmaşık cinsel eğilimlerin tatminiyle doludur.⁶

Genellikle çocukların uyumadan önce dinledikleri masalların bilinç altıyla bir paralellik gösterdiğinin savunulması mantıklıdır. Masal dünyası bilinçaltına açılan bir kapıdır. Tıpkı rüyalarda olduğu gibi, birey masal dünyasında gerçekliğin kabul edilemeyen yenilgilerinden kurtulma çabası içersindedir.

Masallar içinden çıkılamayacak bir şekilde Carl Jung'un çalışmalarıyla da bağlantılıdır. Kolektif bilinçaltı çalışmasının temelinde yatar ve bunun bütün insanoğlu

⁵ Rudolf Steiner, "The Poetry and Meaning of Fairy Tales", Berlin: 1913, <http://wn.rsarchive.org/Lectures/PoeTales/19130206p01.html>, (13 Ocak 2008)

⁶ Carrie Hughes, "Psychology and Fairy Tales" <http://www.mccarter.org/Education/secretinthewings/page16.htm>, (18 Mart 2008)

tarafından paylaşıldığına inanır. Modeller, formlar ve semboller masalarda büyük oranda ortaya çıkar. Bazı Jung savunucuları masalların çocuklara yönelik olmasının nedenlerinden biri olarak gelişimlerinin bir aşamasında kolektif bilinçaltının daha derin tabakalarından çok uzak olmadığını iddia eder. Jungçu terapistler hastalarının rüyalarını analiz etmek için masallardan yararlanırlar. Jung'un düşüncesinin temelinde masalların yaşamın bir minyatürü, izlenimi olduğu görüşü hakimdir. Örneğin her masal karakteri kişiliğin bir yönünü temsil eder.⁷

Jung'un bakış açısı bize, kolektif bilinçaltıyla masalların yüzyıllardan beri geçerliliğini koruması arasında bir ilişki olduğunu gösterir. Bu konudan da anlaşıldığı üzere masallar insanoğlunun hayatta kalma içgüdüsüne bir cevaptır. Ele alınan konu itibarıyla masal aslında kişinin içgüdüsel olarak sahip olduğu ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik bir olgudur.

Bruno Bettelheim'in masallar üzerine yapmış olduğu 1976 tarihli "Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales" adlı çalışması, bu alanda belki de en tanınmış ve en çok alıntı yapılan kitap olmuştur. Bettelheim'e göre masallar, çocukların kuralları yetişkinler tarafından konulmuş olan bir dünyada hayatta kalmaları ve gerçeklik içinde yol almaları için en önemli araçtır. Aile çatışması ve kahramanların (genellikle çocukların kendilerine uygun gördüğü) ahlak eğitimi, bir model sağlayabilir. Masallar çocuklar tarafından sevilir çünkü masalarda vücut ve özel bir anlam bulan tüm öfkeli ve endişeli düşüncelerine rağmen bu hikayeler her zaman çocukların tek başına hayal edemeyecekleri bir mutlu sonla biter,⁸

Mutlu sonla bitmeyen bir masal elbette düşünülemez. Her masalın sonunda iyiler kazanır ve hayatlarının sonuna kadar mutlu bir şekilde yaşarlar. Masalların bireye sunduğu en önemli özellik bu olumlu bakış açısıdır. Bu bağlamda ortaya çıkan olumlamlar kişinin gerçek hayatta karşılaştığı sorunları daha rahat göğüslemesini sağlayabilir. Gerçekle baş etmenin en kolay yolu budur. Ancak kişi gerçekle masal

⁷ Carrie Hughes, "Psychology and Fairy Tales"
<http://www.mccarter.org/Education/secretinthewings/page16.htm>, (18 Mart 2008)

⁸ Carrie Hughes, "Psychology and Fairy Tales"
<http://www.mccarter.org/Education/secretinthewings/page16.htm>, (18 Mart 2008)

dünyası arasındaki o kalın duvarı fark etmeli ve hayatını şekillendirirken bunu gözden uzak tutmamalıdır.

Doğal olarak bu yorum, tartışmalı bir yorumdur. Örneğin, Alman kültür eleştirmeni ve filozofu Walter Benjamin, kahramanların yalanları, aldatmaları, çalmaları ve kötü adamlara yaptıkları işkenceler göz önünde bulundurulursa masallardaki ahlak anlayışının çok karmaşık olduğunu savunmaktadır.⁹ Ama bu öykülerde güç veren, psikolojik olarak anlaşılması gereken bir durum söz konusudur, masal uzmanı Maria Tatar bunu şöyle dile getirir: "Küçük ve güçsüz olanın büyük ve güçlü olana karşı zaferini göstermesi".¹⁰

Her bireyin kendine özgü bir hayal dünyası vardır. Hayal gücü kişinin geleceğe dair düşüncelerini şekillendirmesine yardımcı olur. Ancak, çocukların sahip olduğu ile yetişkin bir bireyin hayal gücü arasında çok büyük bir fark vardır. Bu bağlamda destekleyici nitelikteki masallar çocuğun gelecek yaşantısında nasıl bir hayat süreceğini belirler. Kötülerin kaybettiği, sizin kendinizi iyi kalpli prensler ya da prenseslerle özdeşleştirdiğiniz ve doğrudan hayal gücünüze hitap eden bu dünya, sizin hayatınıza doğrudan etkide bulunabilir. Hayatın karmaşık yapısıyla baş edebilmemiz için gerekli bir araçtır.

İstenmeyen duygular yaşamamıza neden olan iç düşüncelerimizin kökleri gerçeklik algımızda bulunmaktadır. Bu algıya bizim düşüncemiz neden olmaktadır. Bu tanıma hatalarını irrasyonel olduğu için, bunları rasyonel olarak anlamaya ve açıklamaya çalışmak tedavi zamanının kaybı olacaktır. İstenmeyen düşünceler ya da duygulara hayal gücü neden olduğu takdirde, bu sorunların çözümü yalnızca hayal gücü ile çözülebilir. Kolektif bilinçaltının arketipine erişerek ve atalarımızın kültürel mirası, peri masallarını hatırlayarak, bu arketipik karakterlerin bizim alt kişiliğimizi nasıl beslediğini anlamak için daha kişisel anlamlar ile ilgili olarak bir bilince kavuşabiliriz.

⁹ Walter Benjamin, "Illuminations", Çev. Harry Zohn. 1. Baskı, New York: Schocken, 1969'den aktaran Carrie Hughes, "Psychology and Fairy Tales"

<http://www.mccarter.org/Education/secretinthewings/page16.htm>, (18 Mart 2008)

¹⁰ Carrie Hughes, "Psychology and Fairy Tales"

<http://www.mccarter.org/Education/secretinthewings/page16.htm>, (18 Mart 2008)

Peri masalları ile çalışmak, hayal gücünü yalnızca bir savunma mekanizması, gerçeklikten kaçma ya da gerçekliğin bükülmesi değil, aynı zamanda umuttan kaynaklanan ve daha pozitif bir perspektif sunan yaratıcılık ve sağlığın bir ifadesi olarak görme olasılığını verir.

2.3 Masalların Araçsallığı

Bir anlatı türü olarak masalın diğer türlerden en büyük ayrımı gerçeklikle farklı bir ilişki kurmasıdır. Her anlatı elbette gerçeklikle bir bağlantıya sahiptir. Ancak masal gerçekliğe çok az bağlıdır. Temelde gerçeklikten bir şeyler taşımakta ancak, anlatıyı okuyucunun olmasını istediği gibi şekillendirmekte ve sonuçlandırmaktadır. Bu bağı Propp şu şekilde dile getirmektedir:

“Masalın kökenine bağlı biçimi, temel biçim olarak adlandıracağız. Hiç kuşkusuz, masalın kaynağı genellikle yaşamın içindedir. Ama buna karşılık olağanüstü masal gündelik yaşamı çok az yansıtır. Gerçeklikten gelen her şey ikincil bir biçimi simgeler. Masalın gerçek kökenini anlamak için, karşılaştırmalarımızda, bu dönemin kültürü üstüne ayrıntılı bilgilerden yararlanmamız gerekir.”¹¹

Günümüzde ortaya çıkan iletişim teknolojileri yoluyla farklı bir kültür ortaya çıkmış ve bu kültür her toplumun temelinde yer almaya başlamıştır. Bu nedenle bu sav ışığında olaya yaklaşırsak, gündelik hayatımızdaki masal olgusu artık evrensel bir dile sahip olmaya başlamıştır. Çizgi romanlar ve sinema masalın yerini almış ve evrensel bir kültür çerçevesinde masalın yüzyıllardan beri hayatımızdaki işlevini yerine getirmeye koyulmuştur.

Masalın özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz:

* Masallar geçmişe bir pencere açar

¹¹ Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi**, Mehmet Rıfat, Sema Rıfat (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008, s. 154

Yüzyıllar boyunca halk öyküleri, insanların hayatlarını, insan davranışı şekillerini yansıtmış, insan çatışmaları, sorunları, çözümleri ve insan çatışmalarının belgelendirilen uzun tarihine odaklanmıştır.

* Masallar günümüze ayna tutar

“Ruhun dili” olarak adlandırılan halk öyküleri, insanlara derin duygusal bir seviyede ulaşır, herhangi bir açıklama olmaksızın ciddi tartışmalara olanak verir, zor konulara nazik ve tehlikeli olmayan bakış açıları sağlar, insan sorunlarını kişisellikten çıkarır, evrenselleştir ve insanların kendi düşünce ve duygularını değerlendirmelerine yardımcı olur.

* Masallar gelecek için bir öngörü sunar

Halk öyküleri, yaratıcı düşünceyi teşvik eder, eski sorunlara yeni çözümler getirir, insanın hayatını yansıtır ve gelecek için umut aşılar.

Daha yakın bir tarihte Cramer (1991) ret, yansıtma ve tanımlama şeklindeki savunma mekanizmalarının bir dizi popüler peri masallarında görüldüğünü belirtmektedir. Kaes et al. (1989)¹², peri masalının içeriği, süreçleri ve öznel kullanımı nedeniyle düşlere çok yakın olduğunu belirtmektedir. Bu yazarlara göre, peri masallarının üç işlevi vardır: Bir bağlantı olarak, bir dönüşüm olarak ve bir aracı olarak. Daha açık bir şekilde, mevcut fantezileri mevcut irrasyonel davranışlar ve duygular ile bağlantılar, bilinçaltı fantezileri, şeklin ve sembolizmin altta yatan arzuları ifade ettiği yapılandırılmış anlatılara dönüştürür ve son olarak, öykü vücut, çocukluk deneyimleri, mevcut sosyalleşme ve gelecekteki umutlar arasında bir aracı görevi görür.

Ferenczi (1913/1919) peri masallarının kendi tüm güçlülük safhasına bir geri dönüşü temsil ettiğini ileri sürmüştür. “Peri masallarında, tüm güçlülük fantezileri hüküm sürmeye devam etmektedir...” (p.65)¹³. Gerçekte zayıf olsak bile, peri masalı kahramanları güçlüdür ve yenilemezler ve eylemlerimiz ile düşüncelerimiz, zaman ve

¹² Rene Kaes, (1984). Contes et Divans. Paris: Dunod.’den aktanan Jure Biechonski, “The Use Of Fairy Tales In Adult Psychotherapy & Hypnotherapy”, SACH, 2004

¹³ Sándor Ferenczi. (1970). La psychologie du conte. In Psychanalyse II: Oeuvres Complètes 1913-1919. Paris: Payot’den aktaran Jure Biechonski, “The Use Of Fairy Tales In Adult Psychotherapy & Hypnotherapy”, SACH, 2004

mekan ile sınırlı olsa bile, peri masalı dünyasında biz sonsuza dek yaşarız, aynı zamanda milyonlarca farklı yerde olabiliriz, geleceği görebilir ve geçmişi bilebiliriz.¹⁴

Masalların temelinde hayal gücümüz yatmaktadır. Masallar, karşımıza çıkan sorunlarla mücadele etmemizde büyük öneme sahiptir. Masallarla yaşadığımız olayları ya da masal kahramanlarıyla kendimizi özdeşleştirmemiz için gerekli bir olgudur. Bu nedenle hayal gücü ve masal ilişkisinin temelindeki bağ bizim hayal gücümüzdür diyebiliriz. “Gale Encyclopaedia of Psychology” adlı kitapta hayal gücü şu şekilde tanımlanmıştır:

“Hayal gücü anıların ya da deneyimlerin, geçmiş ya da bu anın algılanan gerçekliğinden farklı bir şekilde ve bir zihinsel yapı içinde yapay olarak birleştirilmesidir. Genel olarak "yüksek zihinsel işlevlerden" biri olarak görülür ve hayvanlarda bulunmadığı düşünülür.

Hayal gücü fantastik, eğlenceli, dilek içeren ya da sorun çözen bir şekilde olabilir ve gerçeklikten hafifçe ya da büyük ölçüde ayrılabilir. Hayal gücü genellikle sanatsal ifadenin ve sınırlar içinde sağlıklı, yaratıcı ve yüksek zihinsel işlevlerin temeli olarak görülür.”¹⁵

Semboller vardır, çünkü modern insanın bilinçaltı, ilkelin inançları ve ritüellerinde ifade bulan sembol yapma kapasitesini korumuştur ve bu kapasite halen hayati psişik bir öneme sahiptir. Daha fazla şekilde algıladıkça, bu semboller ve tavırlarımız ve davranışlarımız tarafından taşınan semboller, bunlar tarafından etkilenmektedir. Jung 1964.¹⁶

¹⁴ Jure Biechonski, “The Use Of Fairy Tales In Adult Psychotherapy & Hypnotherapy”, SACH, 2004, s. 3

¹⁵ Susan Gale, “Imagination”, Gale Encyclopedia of Psychology, 2. Basım, Gale Group, 2001, http://findarticles.com/p/articles/mi_g2699/is_0001/ai_2699000173

¹⁶ Carl Jung, (1964) Man and its symbols, Aldus boks Ltd, London’dan aktaran Jure Biechonski, “The Use Of Fairy Tales In Adult Psychotherapy & Hypnotherapy”, SACH, 2004, s.5

3.SİBER ALAN¹⁷ VE MASAL İLİŞKİSİ:

3.1 Tanım:

Kişilerin siber alana bu kadar kolay adapte olmaları ve kendilerini bu alanda var etme çabalarının en büyük nedenlerinden biri, siber alanın masalarda olduğu gibi kendi hayal dünyalarıyla paralel bir gerçeklik sunması ve bunun yanı sıra kişinin psikolojik olarak kendini rahat hissetmesine dayanmaktadır.

*Bazılarınca guru olarak kabul edilen William Gibson'a göre siber alan "uzlaşmalı halüsinasyon"dur. Siber alan ve sanal gerçeklik üzerine günümüzde yapılan tartışmalar da bir çeşit uzlaşmalı halüsinasyondur. Bugünden farklı bir gelecek, etrafımızı kuşatan sıradan gerçeklikten çok daha hoş bir gerçeklik alanı görmek isteyen ortak bir vizyon var. Bu, tünel vizyondur. Yaşadığımız dünyaya kör gözlerle bakan bir vizyondur.*¹⁸

Gerçeklikten bir kopuş, yeniden varoluştur siber alan. Tıpkı masalarda olduğu gibi sizi hayal dünyanın şekillendirdiği bir alanda var etmeye yönelir. Bu yeni gerçekliğin içerisinde siz istediğiniz prens ya da prenses olabilirsiniz. Burada hayal kırıklıklarına yer yoktur. Gerçek dünyada kaçınılmaz yenilgilerin kabullenilmesi için gereken o yeterliliğe de ihtiyacınız yoktur. Çünkü kaybetmek zorunda değilsinizdir. Yeni kimliğinizle bu alanda her şey mutlu sonla biter. Her şey sizin istediğiniz gibi olacaktır.

Robert Gerald bu konuda şunu sorar: "Gerçekliği küçümsemek ve gerçekliği açığa çıkarmak, bilgisayar ve internetin tüm amaçladığı budur. Sadece bu gerçeklikte fakir fakirliğinden kaçıp bir video oyununun gerçekliğinde süper zengin olabilir. Bu yeni gerçekliğin sürrealist varoluşunda insanlar daha önce hiç tanımadıkları insanlarla tanışıp flört edebiliyorlar. Bu gelecekte bir çok şeyi değiştirebilecek bir olgudur. Ancak, bu siber alan varoluş tuzağı bireyi gerçek dünyada değil gerçek üstü bir dünyada

¹⁷ İnternet'e karşılık olarak da kullanılan siber alan (*cyberspace*) ilk olarak Kanadalı ünlü bilimkurgu yazarı William Gibson tarafından bir bilgisayar korsanının Matrix adı verilen bir bilgisayar sistemine sızarken yaşadıklarını anlatan Neuromancer adlı romanda kullanılmıştır. Bu ünlü roman aynı zamanda sanal gerçeklik (*virtual reality*), yapay zeka (*artificial intelligence*) ve genetik mühendisliği (*genetic engineering*) gibi kavramların da ilk olarak işlendiği eserdir.

¹⁸ Kevin Robins, **İmaj**, Nurçay Türkoğlu (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999, s.141

hapseder. Cevap verilmesi gereken soru bu nispeten yeni varoluş insanları için iyi midir yoksa kötü müdür?”¹⁹

İyi ve kötü bağlamından yola çıkarsak birey aslında içgüdüsel olarak mutluluğunun peşinden koşmaktadır. Gerçek dünyanın acımasız sonuçlarından kaçır ve mutlu olmayı arzular. Bu arzu çerçevesinde kendini siber alanda bulur. Ancak bu alan sanaldır. Tüm kazanımlar hayal ürünüdür. Kaybetmek olgusunun olmadığı bu hayali alanda mutluluk da sanaldır. Göz ardı edilmemesi gereken en büyük soru, kazanımlarını ve hayatını bu alana hapseden kişilerin gerçek hayatta daha büyük kayıplara uğramalarına yol açıp açmayacağıdır. Bu alanda elde edilen kazanımlar gerçek dünyaya uygulanamaz ve gerçek dünyada kayıplara dönüşebilirler.

Genellikle doğru çift taraflı olarak ortaya çıkar. Şu anda doğru en fazla mevcut olandır. Mutluluk gerçek dünyada her zaman var olmayan durumlarla siber alanda hayat bulabilir. Siber dünyada kendini kaybetmenin sonuçları gerçek dünyada neredeyse her şeyi kaybetmenize neden olabilir, çünkü siber alanda başarı bir iş ya da bir eş olsa da asla garanti edilmez. Mutluluk ile ilgili sorun çoğu insanın manik veya değil, yine de bir takım iniş ve çıkışlarının olduğudur ve bundan dolayı siber alanda rahat olan kişinin sadece siber alan ile değil, gerçek dünyaya baskın çıkarak burada da pek hoş olmayan bir dünya ile karşılaşmasıdır. Kulağa tehlikeli bir biçimde çift taraflı depresyon gibi gelmiyor mu?²⁰

Bu konuyla bağlantılı olarak internet üzerinden elde edilen arkadaşlıkları ele alabiliriz. Kimliklerin isteğe bağlı olarak şekillenebilmesi durumu sizi bu alanda yanılgıya sürükleyebilir. İşte burada birey karşısındaki kişinin gerçekliğini sorgulamaktan aciz bir durumdaysa gerçek hayatta kendini kaybetmiş bulabilir. Buna 25.06.2006 tarihli Sabah gazetesinden şu örneği verebiliriz:

Dekana sanal aşk kazığı

“Sanal sevgiliden gerçek kazık Erciyes Üniversitesi Eczacılık Fakültesi Dekanı Erdoğan Berçin, internette tanıştığı kıza aşık oldu. Ardından da, manken

¹⁹ Defying Reality in Cyber Reality <http://robert.gerald.smith.tripod.com/id8.html>, (18 Şubat 2008)

²⁰ Defying Reality in Cyber Reality <http://robert.gerald.smith.tripod.com/id8.html>, (18 Şubat 2008)

Yüksel Ak'ın fotoğrafını gönderen ve hasta olduğunu söyleyen kıza, toplam 135 bin YTL yolladı.

Eşinden 13 yıl önce boşanan Kayseri Erciyes Üniversitesi Eczacılık Fakültesi Dekanı Erdoğan Berçin (53), 6 ay önce internette chat yaparken Zühre Özdemirci (22) ile tanıştı. Kendisini ABD'de doktora yapmış, Bursa'daki bir tekstil şirketinde yönetici olarak tanıtan kadınla sohbeti ilerleten Prof.Dr. Berçin, bir süre sonra fotoğrafını istedi. Özdemirci de kendi fotoğrafı yerine manken Yüksel Ak'ın kot pantolonlu bir fotoğrafını gönderdi. Manken Yüksek Ak olduğunu anlamadığı fotoğraftaki kadına aşık olan Dekan Berçin, sohbeti iyice ilerletince evlenme teklifinde bulundu. Zühre Özdemirci de teklifi kabul etti.

'ZAYIFLAYINCA GÖRÜŞÜRÜZ'

Chat'e devam eden ikili, düğünün detaylarını konuşmaya başladı. Bu arada genç kız dekana, internetten gelinlik ve davetiye örnekleri göndererek fikrini bile aldı. Ancak bir süre sonra hasta olduğunu, ailesinden kendisine 700 bin YTL miras kaldığını, fakat yasal prosedür nedeniyle bu parayı alamadığını öne sürerek, para istedi. Prof. Berçin de evlenmeyi planladığı Özdemir'in hesabına aralıklarla para yatırdı. Prof. Berçin çeşitli kereler hiç görmediği kadınla buluşmak için girişimde bulundu. Zühre Özdemirci ise bu kez gerçek fotoğrafını gönderip, hastalığı nedeniyle kortizon ilaçları kullandığını ve şişmanladığını söyleyerek, "Zayıflayarak eski formumu yakalayınca bir araya geliriz" diyerek dekani geçiştirdi. Bir süre sonra Dekan Berçin, dolandırıldığından şüphelendi. Kadının gönderdiği fotoğrafları bir CD'ye yükledi. Yanına ICQ numarasını ve banka dekontlarını da alan dekan, polise şikâyetle bulundu. CD'yi bilgisayara takan polisler, manken Yüksel Ak'ı hemen tanıdı ve muhtemelen başka bir kadının kendini Yüksel Ak olarak tanıttığını dekana söyledi." ²¹

Bireyler bu yeni sanal gerçeklik alanında da tıpkı masallarındaki kahramanlar gibi mutluluğun peşinden giderler. Her masal bir mutlu sona sahip olmalıdır. Gerçek hayatta kabul edilemeyen yenilgiler, bu alan içerisinde mutluluk arayışına sürükleyebilir. Ama göz ardı edilmemesi gereken en önemli konu bu sanal bir gerçekliktir, bir masaldır. Mağlubiyetler gerçek olmadığı gibi kazançlar da sadece bir

²¹ İsmail Acar, Recep Bulut, "Dekana sanal aşk kazığı", **Sabah**, 26 Temmuz 2008, <http://arsiv.sabah.com.tr/2006/07/26/gun117.html>, (15 Mayıs 2008)

hayaldir. Gerçeklikle koparılan her bağ gerçek dünyadan bir kayıp olacaktır. Sanal kazanımlarla sizi içine çeken bu hayal dünyası, sizin gerçek dünyada büyük kayıplara uğramanıza yol açabilir.

Peri masallarında, en mütevazı evde bile, Yahoo!, Lycos ya da AltaVista gibi bir portalın siber alanın heyecan verici krallığına açtığı kapı gibi sihirli dünyaya açılan "duvarda bir kapı" bulunur. Bilgisayar ekranları bizi özgür ve bedeninden kurtulmuş bir kişilik olarak "oraya" götüren sihirli kapılardır--algı kapıları, Krallık'ın kapıları. Bununla birlikte diğer bir ekran olan TV, birincinin tam tersidir. TV dünyayı izleyen bir açık göz değildir; ancak bizi izleyen bir dış gözdür; bizim gizliliğimizi kontrol altında tutar. Biz, sanal alemde gezinmek amacıyla gerçeklik sınırından geçmek için gerekli cesareti toplamak yerine gerçek tarafta kalıp gözlenmeyi kabul ediyoruz. Blake'in "sonsuz mutluluğu" enerjidir, büyüklerimizinki bilgidir ve bizimki bilinç olabilir. Zevk geçicidir, huzur ölümlüdür ve bilgi acıdır. Seçiminizi yapın!²²

İnternetin uçsuz bucaksız topraklarında var olmak bireyi özgür kılmaktadır. Gerçeklikle paralellik gösterdiği sürece internet gerçeği yönlendirebilmektedir. Birey kendini ifade etmek konusunda sınırsız bir güce sahiptir. Bu güç sayesinde gerçek dünyanın şekillenmesini sağlayabilir. Ancak şunun altını çizmeliyiz; birey kendi gerçekliğine sırtını dönüp tüm varlığını bu alana aktarırsa bir köleden farkı kalmaz. Her ne kadar özgürlükçü bir ortam sunsa da sanal dünyada da yönlendirmelerin olmadığı söylenemez. Gerçek dünyada sahip olmadığınız sosyal ortam sizi bu tip bir yönlendirmeye itebilir. Bunun yanı sıra internet sitelerinin size sunduğu ayrıcalıklar farkında olmadan belli gruplara dahil olmanızı gerektirebilir. Örneğin özel bir firmanın yaptığı yarışmada bir otomobil çekilişine katılmak için her gün o siteye girmeniz ve bir butona basmanız gerekmektedir.

Siber alanın içeriğindeki maddi olmama ve biçimlenebilir olma hali mitsel gerçekliklerin; bir zamanlar uyuşturuculu ritüele, tiyatroya, resme, kitaplara ve aslında kendi içlerinde ulaşmaya çalıştıklarından daha dar kapılar olmaktan öteye gitmeyen bu tür araçlara "kapatılan" gerçekliklerin sahneye çıkıp boy göstermesi için son derece

²² Adrian Mihalache, "Cyberspace as utopia", 2000, <http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html>, (18 Şubat 2008)

baştan çıkartıcı bir zemin sağlar. Siber-alan bizim çağlar boyunca sürdürdüğümüz, kurguyu mesken tutma, diğer mitsel çınarlardan güç alma, feyz alma kapasitemizin ve ihtiyacımızın bir uzantısı, hem de kaçınılmaz bir uzantısı olarak görülebilir.²³

3.2 Ütopya Olarak Siber Alan:

“Siber alanda bir akıl uygarlığı kuracağız. Sizin hükümetlerinizin yaptığınızdan çok daha adil ve insancıl bir dünya.”²⁴

Ütopya, aslında olmayan, tasarlanmış olan ideal toplum ve devlet şekli anlamı taşır. Köken olarak Yunanca "yok/olmayan" anlamındaki “ou”, "mükemmel olan" anlamındaki “eu” ve "yer/toprak/ülke" anlamındaki “topos” sözcüklerinden türemiştir. Kullanımı Thomas More'un 1516'da yazdığı *De Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia* veya kısaca *Utopia*²⁵ isimli kitabıyla yaygınlaşmıştır.

Ütopyalar, bugün gerçekleşmesi imkansız toplum tasarımlarıdır. Ütopyalar üzerine görüşler iki biçimde ortaya çıkmıştır. Bir kısmı özendirici, istenen nitelikte, diğer bir kısmı ise korkutucu, ürkütücü ütopyalardır.²⁶

Masal düşüncesine paralellik gösteren bu düşünce akımının siber alanla vücut bulduğunu söyleyebiliriz. Kişinin gündelik hayatın zorluklarından kaçmak için kullandığı siber alan ütöpik bir gerçeklik sunar. Ütopya temelinde yatan imkansızlık ve kusursuzluk tıpkı masallarda olduğu gibi hayali bir dünyanın özellikleridir ve siber alanda var olma imkanı doğmuştur.

Louis Marin'in belirttiği gibi ütopya, “ tamamen farklı” bir yere yapılan yolculuk düşüncesini içerir; “alansız bir alan zamansız bir an, kurgunun içindeki gerçek'tir. Bu saf alanda, gerçek dünyanın çatışmaları, düşmanlıkları alt edilebilir. Bu boş alanda artık kendi başına buyruk gerçekliğin hüsrانlarına yer yoktur:

²³ Michael Benedikt, “Introduction,” Benedikt, Cyberspace, s.6'den aktaran Kevin Robins, İmaj, Nurçay Türkoğlu (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999, s. 147

²⁴ “We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before.”, John Perry Barlow, “A Declaration of the Independence of Cyberspace”, Davos, Switzerland, 1996, <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>, (14 Mart 2008).

²⁵ Thomas More, **Utopia**, Vedat Günyol, Sabahattin Eyuboğlu, Mina Urgan (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2000

²⁶ Ütopya, 15 Ocak 2008, <http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%9Ctopya>, (16 Şubat 2008)

“Ütopya sanal ya da potansiyel bir mekân düzeni geliştirip sergiler; sınır kavramının zıddı olan şüpheli anlam imajlarıyla seyirci-okuyucuya belirsizlik sunar.” Marin “Ütopya tarafsız isimdir, ‘tarafsızın’ ismidir” der. Kapsadığı alanda, olabileceklere ilişkin sınırlamalar, yasaklamalar yoktur. Ütopyanın hedeflediği yer, hayal kırıklıkları ve yanılgıların ötesinde bir yer olarak düşünülür. Ütopyanın arzusu da böyle bir çevreyle birlik, bütünlük içinde olmaktır. Bu açıdan ütopyanın “her yerin ötekisi olduğunu söyleyebiliriz.”²⁷

Masal, ütopya ve siber alan bu noktada bir paralellik göstermektedir. Hepsi varolan gerçeklikten daha iyisini arayış temelinde ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda yeni ütopik toplum kavramı masalsi bir gerçekçilik sunan siber alandır diyebiliriz. Bu alan gerçek dünyanın bir üst alanıdır. Kuralların esnekliği ve sosyalleşme biçimlerinin farklılığı nedeniyle bu alanda var olan gruplar farklı bir bakış açısına sahiptirler. Her ne kadar gerçek dünyanın çatışan grupları bu alanda varolsa da asıl dikkat çekmek istediğim nokta farklı gruplardan insanların da farklı bir düzlemde aynı grup içinde yer alabilmeleri olgusudur.

Ütopya ne bir fikirdir ne de bir metafor. O, bunlardan daha ayrıntılı bir yapıya sahiptir. Bir senaryoda sosyal bilimler ve politik reformlarla ilgili her türlü uğraşmayı yasallaştıran ve yol gösteren kavramsal karakterleri içerir. Plato’dan Bacon’a ve Morus’tan Marx’a kadar ütopyacılara sosyal araştırmalardan ve politik projelerden ilham almışlardır. Hepsi gerçek ve hayal arasındaki derin uçurumun şiddetle farkında olmuşlardır. Bununla birlikte bir kısmı bu uçurum arasında bir köprü oluşturmak istemişlerdir. Ütopik bir diyar olarak siber alan düşüncesi, siber- deneyimleri kavramsallaştırmayı ve ayrı bir anlam, değer ve inanç grubu olarak siber kültürün geliştirilmesini göz önünde bulundurarak üretkenliğini kanıtlar. Diğer taraftan, bu yaklaşım, içerisinde klasik ütopyaı barındıran kavramların anlaşılması için yeni modeller ortaya çıkarmaya yöneliktir.

Ütopyanın ele alınış biçimi siber alanla ütopya arasındaki bağlantının ortaya konmasında ayrı bir öneme sahiptir. Gerçekliğe ne kadar yakın ya da gerçekleştirilmeye

²⁷ Louis Marin, “The frontiers of utopia,” Krishan Kumar ve Stephen Bann (der.), *Utopias and the Millennium*, Londra, Reaktion Boks, 1993, s.8’den aktaran Kevin Robins, İmaj, Nurçay Türkoğlu (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999, s. 38 – 39

ne kadar yakın olduđu çerçevesinde ütöpk düşünce farklılıklar gösterebilir. Bu bağlamda Gabriel Liiceanu'nun ütopya hakkındaki şu görüşünü ele almak istiyorum:

Gabriel Liiceanu felsefenin ütopyasıyla zihnin ütopyasını ayırmıştır. Geçmiş gerçeğin üstündedir, onu geliştirmeye dair herhangi bir çabayı bırakır. Gelecek hiçbir yerden henüz değil'e geçiştir, ulaşılamaz bir yerden ulaşılabilir bir zamana. Hayali olan gelecekte tasarlanmaktadır, onun için gelişi kaçınılmazdır, Sabırsızlar sadece zamanın hızlanması için en iyi yöntemi bulmak zorundadır. Felsefenin ütopyası, mesela Plato'nun cumhuriyeti gibi, hayalidir bir çocukluk hayali (Imago²⁸) sunar, ampirik deneylerin üstesinden gelir ve kendi kurallarını kabul etmeye zorlar. Zihnin ütopyası hayali değildir ama gerçek dışıdır; yükselen boyut yoktur, fantezi ilhamın yerini alır ve kusursuzluğun kültürel yapısı ileriki zaman için tasarlanmıştır, üst bir alan için değil. Hayal ile gerçek arasındaki fark bir kademe meselesidir farklılık meselesi değildir, bu nedenle aralarındaki uçurum için bir köprü kurulması umudu akla yatkındır.²⁹

Ütopya fikri üzerine bir çok düşünce geliştirilmiştir. Kimi düşünürler tarafından felsefi ve akıl ütopyası olarak ikiye ayrılmıştır. Bu görüşler çerçevesinde ütopya ile siber alan karşılaştırıldığı takdirde siber alanın gerçeklikle her ne kadar bağlantı içerisinde olsa da felsefi yönü ağır basmaktadır. Bu bağlamda zihnin ön gördüğü kişinin hayal gücünü temel alan bu yeni algı tıpkı felsefe de olduğu gibi kişinin varoluşunu sorgular ve yeni bir varlık geliştirir. Kişi bireysel gerçek dünyanın kalıplaşmış üsluplarından farklı bir üslup geliştirebilme özgürlüğüne bu alanda sahiptir. Bu özgür ortamda birey kendi dünyasını yaratabilir ya da en azından var olan dünyanın şekillenmesine gerçek dünyadan daha kolay ve daha etkili bir şekilde müdahale edebilir. Bu doğrultuda ele aldığımız ütöpk söylemler kendilerini bu yeni alanda gerçekleştirebilirler.

Birisi, siber alanı, felsefi Ütopya ile akıl Ütopyası arasındaki ayrım bakımından ele aldığı takdirde, bunun ikinciden çok birinciye ait olduğunu görür. Tabii ki bu ikisi

²⁸ Kişinin çocukluk çağında sevip bağlandığı bir kimse (çok kere anne veya baba)'nin daha sonra da hafızasında örnek bir tip olarak yaşayan hayali

²⁹ Adrian Mihaile, "Cyberspace as utopia", 2000, <http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html>, (18 Şubat 2008)

arasında temas hatları ve çeşitli arayüzler vardır, ancak sınır ötesi her bir iletişim, iyi tanınmış protokollere göre yönetilmiştir ve sınırlar yakından izlenmektedir. Siber alanın ideolojileri, gerçekliği yeniden yapılandırma ile ilgilenmez, bunlar kendi kendini yönetme fikri ve kendi kendini geliştirme stratejisi üzerine kuruludur. Siber kültürün altındaki ütöpik tema, gerçeği bir yana bırakır ve yeni ve ideal bir alanın inşasıyla ilgilenir. Bununla birlikte, siber alanın bir filozoflar şehri olduğu da iddia edilemez. İşsel kurallar sadece zeki insanlar tarafından konulmaz, ancak pek çok kişi tarafından geliştirilir. Burada insan düşünsele görselden ve eğlenceye bilgelikten fazla değer verir.

Yüz yıllardan beri felsefi düşüncenin aradığı ideal yönetim ve toplum sorularının cevabı olarak genelde ütopya üzerinde durulmuştur. Kuralların ve yönetici sınıfının nasıl değerlendirileceği konusunda ortaya atılan düşünceler felsefenin en önemli özelliğidir. Birey ortaya çıkan sorunlar için girdiği arayış sürecinde her defasında karşılaştığı zorlukları doğal yollarla aşmaya çalışmıştır. Toplumsallaşmayı var eden kuralların ortadan kalkması ya da farklı bir toplumsallaşma yöntemi arayışı içerisinde olan ütopya düşüncesi aslında var olan sistemin bir üst seviyesidir. Düşünürlerin yola çıkaran sistemin ne şekilde insana hitap ettiği. “Nasıl bir yönetim?” ve “Nasıl bir insan tipi?” Ütopyanın sorduğu temel sorular bunlardır. Bu bağlamda kuralların ve insanların şekillenmesi temelinde siber alan ütopyası ortaya çıkmıştır. Her düşünür kendi ütopyasının ayrıntılarını ortaya koymuştur. Ütopya olmasındaki temel neden, aslında gerçekliğe olan uzaklığıdır. Bu çerçevede siber alan düşüncesini ele alırsak aslında siber alanda var olan her topluluğunun belli kuralları ve örgüt yapısı vardır. Gerçeklikle olan yakınlığı gerçek dışı kimlikler çerçevesinde ele alınsa da siber alanı şu ana kadar ortaya çıkan en gerçek ütöpik toplumsallaşma biçimi olarak ele alırsak, yanlışmış sayılmayız.

Plato'dan ve bir dereceye kadar Morus'tan sonraki “felsefi” ütopyaların yazarları, toplumlarının yasal yapısını vurgulamışlar ve Bacon'ın izindeki “entelektüeller,” kendi toplumlarının teknolojik ve ideolojik güçlerini yüceltmışlerdir. 1850'den sonra teknolojik temalar daha sık görülmeye başlamıştır ve klasik, izole alan (ada) yerini, evrensel ideal devleti düşünen bir "düz" ütopyaya ya da mevcut sosyal eğilimlere yönelik bir hicve bırakmıştır. Bir Ütopya olarak siber alan, gerçek dünyanın

reformu edilmesine yönelik tüm çabaları reddetmesi nedeniyle hicvi değildir. Diğer yanda, elitler tarafından bu kuralların kendi kendini düzenleyen bir sürecin içinden doğması umuduyla – ki bu bile ütöpiktir- geliştirilen en iyi kurallara göre bir ideal iç düzenlemeyi vurgulamaz.³⁰

François Rabelais'in "Gargantua"da Theleme'lilerin hayatlarını nasıl düzenlediklerini anlattığı bölümü, Plato'nun "Devlet"ine göre siber değerlerin daha iyi bir örneğini vermektedir:

Theleme'lilerin tüm hayatları yasalara, tüzüklere ve kurallara göre değil, kendi serbest iradelerine ve keyiflerine göre düzenlenmişti. Canları istediği zaman yataklarından kalkar, içlerinden geldiği zaman yer içer, çalışır, uyurlardı; onları kimse uyandırmaz, kimse içmeye, yemeye, ya da başka bir şey yapmaya zorlamazdı. Düzenlerinde yalnız şu kural vardı: İSTEDİĞİNİ YAP.³¹

Yukarıda verilen örnekten yola çıkarsak istediğini yapmak üzerine kurulu bu düzen, sistematik olarak toplumsallaşmaktan bahsetmektedir. Siber alandaki ütöpik düzende bu az da olsa gerçekliğe sahiptir. Bireyler siber alanda buluşmakla sosyalleşmektedir. Ancak bunu gerçeklikten uzak olarak siber kimlikleriyle yapmaktadırlar. Daha önce sözünü ettiğimiz gibi farklı sosyal gruplardan ya da statüden kişiler farkında olmadan aynı sosyal grubun içersinde kendilerini bulabilirler. Bu bağlamda siber alan ütopyası birleştirici bir özelliğe sahiptir. Bunun yanı sıra birey kendi düşünceleri çerçevesinde oluşturduğu gruplarda kendini özgürce ifade edebilmektedir. Serbest iradenin yön verdiği bu sosyalleşme olgusunun temelinde gerçek dünyanın getirdiği kimlik ve sosyal gruptan rahatça sıyrılabilme yatmaktadır. Bu bağlamda birey aslında kendi arzuları doğrultusunda yeni bir alan oluşturmuştur. Bu alan normal ütopya düşüncesinden farklı olarak kişinin sadece düşüncesinde yer almamakta, sanal olarak da olsa ona sunulan bu alanda vücut bulabilmektedir. Özgürlükçü yapıya sahip bu alanın ütopya ile olan bağı işte bu düşüncenin gerçekleşebildiği ölçüde ortaya çıkmaktadır. Siber alan bu bağlamda bir devrim niteliği

³⁰ Adrian Mihalache, "Cyberspace as utopia", 2000, <http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html>, (18 Şubat 2008)

³¹ François Rabelais, **Gargantua**, Sabahattin Eyuboğlu, A. Erat, V. Günyol (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002, s.237

taşımakla birlikte gerçeklikle olan bağı sistemin kendisini de kısmen içinde barındırmasına yol açmıştır.

Ütopyacı arzu ve düşler başlangıçta dinsel yani aşkın temellerden doğmuş ve birbirinden ölçülemeyecek kadar uzak olan alanlara yayılmıştır. Ama zamanla bu hiçbir yerle olan uzak alanlar arasındaki mesafe giderek azalmış ve ütopyacı imgelem (imagination) gerçek alanlarda, şimdi burada yakınlaşmaya başlamıştır. Tarihsel gelişim içindeki ikinci aşamada ütopya kendisini önce bilimkurguya, sonra da aslında “etrafımızdaki dünyayı sanal bir gerçeklik olarak taklit etmek” arzusundan kaynaklanan bir “uygulamalı bilimkurguya” dönüştürmüştür. “Uzak, dokunulmaz, kurgusal alanlardan yola çıkan ütopya sonunda siberuzayın sanal gerçekliğine ulaşmıştır” der Fischer. Şimdi de bilimkurgu nihayet “bilim ve teknolojideki dinamik gelişmeler tarafından acısız bir biçimde ele geçirilmiştir.” Sanal kültür öyle bir gerçeklik haline gelmiştir ki “bu herhangi bir ütopyacı düş değil de burada ve şimdi olanın ta kendisi değil midir?”³²

Siber alanın bir ütopya olarak var edilmesinin temelinde yazılım uzmanları yatmaktadır. Onlar bu yeni dünyanın tanrıları gibidirler. Sözü edilen tüm dünyaların yaratımı onların parmaklarının ucundadır. Yüzyılın ütopyacıları ve onların hayalleri çerçevesinde gelişen ütopyik hareketler. İşte geleceğin ütopyası bu düşünce üzerinde şekillenecektir. Video oyunları, arkadaşlık siteleri aslında yaratılan tüm kimliklerin ve ifade biçimlerinin temelinde bu yazılım uzmanlarının hayal dünyaları düşünce biçimleri yer almaktadır. İşte daha önce de sözünü ettiğimiz sistemin bir parçasını içinde barındırma sorunsalı burada tekrar karşımıza çıkmaktadır. Yazılım şirketlerinin geliştirdikleri yazılımlar çerçevesinde kurduğumuz ütopyik düzen gerçeğe ne kadar yakınsa ütopyadan da o kadar uzaklaşmaktadır.

Ütopyalar arasından ikisi siber alana oldukça benzemektedir. Leydi Margareth Cavendish, Newcastle Düşesi, 1666'da *The Description of the New World, Blazing World adlı eseri yayınladı. The Blazing World* tinsel bir dünyadır, tinsel konular özgür ve mutlulukla hareket eder. Bu dünya hayal gücünü iyi bir amaç için kullanan birinin

³² Roland Fischer, “A story of the utopian vision of the world,” *Diogenes*, 163, 1993, s.21.’den aktaran Kevin Robins, *İmaj, Nurçay Türkoğlu (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999, s.36*

istediği şekilde meydana gelebilirdi. Cavendish tarafından tasvir edilen tinsel konular günümüzün yazılım ajanlarına çok benzer ve hayali dünyanın oluşumu siber alanda bir yerin oluşumundan çok farklı değildir.³³

*“... her bir insan, tamamen maddi olmayan varlıkların bulunduğu ve bizim gibi maddi olmayan bir teba ile dolu Maddi Olmayan bir Dünya yaratabilir ve bütün bunlar baş ya da kafatasının yönlendirmesi ile olabilir; hayır; sadece bu kadar da değil, ayrıca bu kişi istediği şekilde bir hükümet ve rejim yaratabilir ve buradaki “Yaratıklar” a, istediği hareketleri, şekilleri, renkleri, algıları vb. verebilir.”*³⁴

3.3 Siber Masallar:

Bireyler için siber alanda varolmak artık gündelik hayatın bir parçası oldu. Bilgi toplumunu bilgiye ulaşmanın kolaylığı gibi olumluların yanı sıra sosyolojik ve psikolojik olarak büyük sorunlarla karşı karşıyayız. Göz ardı edilmemesi gereken diğer bir konu da bilginin güvenilirliği olabilir. Siber alanın kullanıcılar tarafından sanal, yaratılmış bir alan olduğunun göz ardı edilmesi en büyük sorunlardan biridir. Son yıllardaki değişimi ve bilgi toplumu olmayı Luciano Floridi şöyle açıklıyor:

“Bilgi toplumu tuhaf paradokslarla doludur. “İnternette kimse sizin bir köpek olup olmadığınızı bilemez”, bu duruma kadar kişisel gizlilik hiç bu kadar risk taşımamıştı. Elektronik metinler belki basılmış kitapları tehdit ediyor olabilir ama e.com’un ilk büyük şirketi bir kitap satıcısıydı. DBT (Dijital bilgi ve iletişim teknolojisi) yeni entelektüel zenginlik ve uzmanlık alanları yarattığı gibi teknoloji yetersizlik ve cahillik biçimlerini de ortaya çıkardı. Her ne kadar yapay müesseslikle de olsa ‘Ağ’ daha eğitilmiş kişileri gerektiriyor. Siber alanın açık, özgür, demokratik ve arkadaşça olduğu söylene de ağ firewalllar tarafından korunuyor, posta listeleri idare ediliyor, siteler ve veritabanları kullanıcı kimliği ve parola istiyor ve kelime dağarcığına spamming ve flaming gibi kelimeler giriyor. Uzak mesafelerdeki eğitimin ve uygun hale getirilmiş eğlencenin yeni sınırı ebeveynlerin varolan pornografiye karşı aldığı tedbirlerin de artışına yol açmıştır.

³³ Adrian Mihalache, “Cyberspace as utopia”, 2000, <http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html>, (18 Şubat 2008)

³⁴ Margareth Cavendish, “The Description of a New World, Called the Blazing World”, [ReadHowYouWant.com](http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html), 2006, s.139 ‘dan aktaran Adrian Mihalache, “Cyberspace as utopia”, 2000, <http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html>, (18 Şubat 2008)

(çocuklarınıza *Star Wars* filmindeki *Princess Leila*'yı araştırmaları için izin verir misiniz?) Liste kolaylıkla uzatılabilir. Asıl önemli nokta bu zorlukları anlamamızdır.”

35

Dijital dünyayla etkileşime girmek siber alana atılan en büyük adımdı. Yapay zekaların ve yazılımların iletişim ortamında ön plana çıktığı bu evrende artık oyun ve oyuncu kavramları birbirine girmiştir. Bu bağlamda siber alanın ve varolmanın temelinde bu etkileşim konulabilir. Etkileşim çerçevesinde ele alınan siber alanda gözden kaçırılmaması gereken asıl konu siber alanın temelinde bu düşüncenin olmasıdır. Siber alanı var eden ve bireyleri etkisi alabilmesinin temelinde bu etkileşim olgusu yatmaktadır. Bu olgu çerçevesinde gelişen ve bu alan içerisinde yer alan tüm yaşamlar sanallık üzerine kuruludur. Ancak kişi etkileşimlilik neticesinde bunun gerçek odluğuna kendini inandırır. Makine insan arasındaki ilişki olarak da ele alınabilecek olan bu olguyu gerçekliğe yaklaştıran bir iletişimin olmasıdır. Sanal zekaların size sorular yönelttiği günümüz teknolojik yenilikleri çerçevesinde düşünürsek, gerçekliğin tartışılabilir olduğunu rahatlıkla düşünebiliriz.

Etkileşimlilik (Interactivity) şöyle açıklanıyor:

Belirsiz bir şekilde yerleşmiş ama oldukça yaygın bir terimdir. Yeni bir medya hizmetini satmak için kullanılan terim (örneğin; etkileşimli televizyon) sınırlı bir alanda etkileşim deneyimi olarak da düşünülebilir. Terim Mark Poster gibi siber kültür teorisyenleri için yeni bir medya çağını müjdeliyor (Poster 1995). Etkileşim ilk olarak dijital medyanın teknik kullanımı olarak anlaşılabilir, “bilgisayarın işlem sürecinde kullanıcının araya girmesi ve gerçek zamanlı olarak bu etkileşimin sonuçlarını görmesidir.” (Lister et al., 2003: 388). Bu bağlamlar çerçevesinde etkileşim dijital medya için eşsiz bir durum değildir – televizyon kanalını değiştirmek de etkileşimin sınırlandırılmış bir versiyonudur – bununla birlikte dijital medya etkileşimiyle ekran bilgisi, görüntüler ve dünyaların birleşiminin merkez noktasıdır.³⁶

³⁵ Luciano Floridi, “The Social Lie of Information, John Seely Brown and Paul Duguid” Boston, Mass.: Harvard Business School Press, 2000, s.1

³⁶ Seth Giddings ve Helen W. Kennedy, “Digital Games As Interactive Media” **Understanding Digital Games**, Jason Rutter ve Jo Bryce(drl.), London: Sage Publications, s.137

Etkileşimlilik siber alanı gerçeğe yakınlaştıran insan için bu kadar önemli olmasını sağlayan yegane olgudur. Bu nedenle siber alanın varlığını bu belirler diyebiliriz. Sizin hayatınıza bu kadar etki etmesinin sebebi bir etki alanının bulunması ve bu etki alanında sizin zihinsel olarak kendi hayatınızı ve yaşamınızı etkileyebiliyor olmasıdır. Göz ardı edilmemesi gereken asıl nokta sanallığı gerçeğe yaklaştıran asıl çizgi burada başlar. Kişi etkileşimlilik çerçevesinde hayal gücünün elverdiğince bu masal dünyasında kendini var eder. Kişi düşselliğinin sınırları içerisinde bu hayale inandırmak için gerekli malzemeyi bu yolla bulur. Etki alanınızda olan ve çevrenizdeki imajı etkileyebildiğiniz bu süreçte aslında hayal gücünüze şekil vermiş oluyorsunuz. Sınırları tam olarak çizemesenizde bu masalımsı dünyanın içerisinde hayalleriniz bu yolla gerçek kılabilirsiniz.

Etkileşimciliğin benzetimde çok önemli bir yeri vardır. Sanal gerçeklik deneyiminde ilginç olan, “makinelere etkileşim içinde bulunmak değil, makineleri aracı olarak kullanan insanlarla etkileşimde bulunmaktır: Etkileşim zekayla, akılla gerçekleştirilmektedir”. Bu yüksek etkileşim düzeyinde “kullanıcının etkileşimi sonucunda ortam değişir ve yazarın aklına bile gelmeyen olanaklar ortaya çıkar”. Ara yüzeyi olabildiğince doğrudan ve anında işleyecek hale getirmek amaçlanmaktadır. “Biraz hayal gücüyle insan-makine etkileşiminin klavye ve farenin ötesinde, gerçek dünyayla karşılaşmamızda olduğu gibi doğal ve kinestetik bir hale geldiği düşünülebilir. Ellerimize, kollarımıza, kafalarımıza, gözlerimize ve ayaklarımıza gelen girdi birimleri pozisyonları, jestleri, teması, hareketi ve dengesi hissettirebilir”. Yapılmaya çalışılan şey, teknoloji ve insanın sinir sistemi arasında doğrudan bir bağlantı kurmaktır. Ara yüzeyi –“akıl-makine enformasyon engelini”- ortadan kaldırma hayali, teknoloji ve kullanıcıları arasında mükemmel bir ortak yaşarlık yaratma arzusunu yansıtır.³⁷

Sanal toplulukların birbirini etkilemesi neticesinde ortaya çıkan sosyalleşme kavramı, aslında kişinin bu etkileşimlilik çerçevesinde yapay kimliklerle girdiği etkileşim olarak açıklanabilir. Etkileşimlilik bu bağlamda ele alınırsa aslında sadece makine insan iletişimi değil, makineyi kullanan insanlar arasındaki etkileşim olarak da ele alınabilir. Bu bağlamda ele alabileceğimiz video oyunları kişinin belli yazılımlar

³⁷ Kevin Robins, **İmaj**, Nurçay Türkoğlu (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999, s.88

çerçevesinde girdiği sanal bir gerçekliktir. Bu gerçekliği multi player oyunlar çerçevesinde düşünürsek, kişi aynı yazılıma sahip dünyanın herhangi bir yerindeki herhangi bir bireyle aynı platformda buluşabilir. Kültürel olarak nasıl bir yapıya sahip olduğu önemli değildir. Hepsi aynı yazılım içerisinde gündelik hayatlarından farklı bir kimlikle farklı bir dünya üzerindedirler. Bu bağlamda kişi aslında sanal olan bu gerçeklikte, bu masal diyarında kendini gündelik hayatından bambaşka bir kimlikle var eder. Bu tarz bir iletişim sınır tanımaz ve tamamen hayale dayalıdır.

3.3.1 Video Oyunları:

Sibernetik etkileşim bireyin bireyle değil de bireyin yapay bir zekayla girdiği iletişim döngüsüdür. Dijital oyunları ele alırsak verilen televizyon örneğinden fazlasını bulabiliriz. Dijital oyunlarda oyuncu tam bir özgürlüğe sahip değildir. Etkileşim oyuna göre şekillenir. Bu bağlamda oyuncu da aslında oyun için bir etkileşimdir. Burada kavram karmaşasına göz yummamak için konuyu basitçe açıklamak istersek, oyuncunun bir yapay zekayla bu kadar yakın bir temasta bulunması ve oyunun biçimlenmesinde oyuncu kadar yapay zekanın verdiği tepkilerin de önemli olması bir yazılımın bireye ne kadar etki ettiğinin bir göstergesidir.

Yani oyunu oluşturan eskiden bireylerken şimdi yazılımdır. Oyun yazılım ve birey çerçevesinde şekillenir. Bireyin düşsel sınırı burada ortadan kalkar ve zeka ile yapay zeka arasındaki bu etkileşim sonucu ortaya çıkan siber alan gözler önüne serilir.

Dijital oyunların analizini yaparken oyuncu ve oyun arasındaki karşılıklı dayanışmanın dikkate alınması gerekmektedir. Minesweeper'den Halo'ya kadar oyunlar donanım, yazılım, ekran ve oyuncu arasındaki bir geri bildirim döngüsünden var olmuşlardır. Geri bildirim döngüsü, simülasyon gibi bilgisayar işlem dilinden türetilmiş kelimeler göz önünde bulundurulduğunda, oyun ve oyuncu arasındaki ilişkinin yalnızca bir etkileşim olgusu değil, aynı zamanda sibernetik bir olgu olduğunu da düşünebiliriz.³⁸

³⁸ Seth Giddings ve Helen W. Kennedy, "Digital Games As Interactive Media" **Understanding Digital Games**, Jason Rutter ve Jo Bryce(drl.), London: Sage Publications, s.137

Oyuncunun seçimi, bilgisayarın neredeyse anında buna cevap vermesi, oyuncunun bu cevaba cevap vermesi ve böyle devam eden sürekli geri dönüşüm, bir siberetik döngüdür. Oyuncunun bilinciyle ve bilgisayar dünyasının bulanıklığıyla sona eren bir sınıra sahip bir siberetik döngü.

Siber gerçeklikte var olma, siborg olma nedir? Bunu şöyle açıklayabiliriz. Siber gerçeklik aslında gerçekliğin bir üst sınırı bilincin bir üst sınırıdır. Oluşumu yalnızca bireyin hayal gücüyle değil aynı zamanda yazılımın sınırlarıyla örtüşmektedir.

Dijital oyunlar bir siborg olmanın ne demek olduğunu anlaşılması konusunda bir şans verir. Teknolojiye siberetik bağlantımızı estetize ederler. Bunu eğlencenin kaynağına ve derinlemesine düşüncenin bir nesnesine dönüştürürler. Rutin işlemlerin alışkın olmadığımız zevkleriyle lüksleştirmeye ve bakış açısını kişiseliliğin dışına taşımaya ve bu dünya görüşünün duygusal çizgisini kavrayabilmemiz için bir şans verirler. Oyun diliyle bir siborgun neler hissettiğini öğretirler.

Counter –Strike gibi çok oyunculu bir FPS oyunu oynadığınızda, komplike bir sosyal dünyaya girmiş olursunuz. Bir altkültür sanal olmayan dünyadaki egemen tüm güç ilişkilerinin olasılıkları ve sorunlarını bir araya getirir.

Dijital oyunlar popüler eğlence aracılığıyla evlere simülasyon, yapay zeka ve etkileşim gibi bilgisayar formlarını getirir. Bunlar her gün ve her an sanal gerçeklik ve siber alandır. Halihazırda varolan medya biçimleri ve kültürel ekonomilerin çakışmasıyla yeni biçimler türetilir, tüketimin yeni biçimleri geliştirilir, medya tüketicileri ve yapımcıları arasında ve yeni medyanın özneleri ve nesneleri arasında genel olarak kabul edilmiş sınırlar karışır. Dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmalar yalnızca dijital oyunları oynamanın belirli biçimlerine, uygulamalarına ve siberetik zevklerine ışık tutmaz, bunun yanı sıra çağdaş medya kültürünün doğasına ve daha genel bir özneliliğe eşsiz bir anlayış getirir, insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi maddi, politik ve libidinal bakış açıları çerçevesinde derinlemesine sorgular.

3.3.2. Arkadaşlık Siteleri:

Siber alanın özgürlükçü anlayışı nedeniyle bireyler sosyalleşme çabalarını bu alana aktarırlar. Her insanın sosyal bir varlık olduğu gerçeğinin yanı sıra, bireyin yeni sosyalleşme anlayışları içerisinde kendini en rahat ifade edebileceği bir alana yönelmesi de kaçınılmaz bir gerçektir. Bu bağlamda ortaya çıkan arkadaşlık siteleri günümüz toplumunda en değerli sosyalleşme aracı olarak ortaya çıkmaktadır. Birey kendi kişisel varoluş çabası içerisinde arkadaş siteleri aracılığıyla sosyal açlığını bastırmakta, bu yeni medya ekseninde kendini tekrar bir topluluk içerisinde var edip insani gerekliliklerini yerine getirmektedir.

Çevirim içi ilişkilerin bu konuda ne kadar yeterli olduğu tartışılarsun, farklı statükodan gelen bireylerin aynı platformda buluşabilmesi farklı bir sosyallik olgusunu gözler önüne sermektedir. Bu olgu çerçevesinde kişi gündelik hayattaki sosyal çevresi dışında belli kalıplar dışında tüm benliğini ortaya sermekte ya da tam aksine tüm benliğini gizleyip hayalini kurduğu statükoya yakınlaşmaktadır.

Sanal toplulukların iki yanından bahsedilebilir. Çevrimdışı hayattan çekilme tehlikesinin söz konusu olması kadar çevrimdışı hayatı destekleyen ilişkiler kurulması da mümkündür. Siber uzam birçok insana ilişkilerinde çevrimdışı hayatta olmayan bir rahatlık sunmaktadır. Daha kalıcı ve derin arkadaşlıklar kurulmakta, dolayısıyla insanlar zorunluluklar dışındaki zamanlarını sanal topluluklarda geçirmektedirler. Ayrıca kendi çevrelerini kontrol edebilme ve edilgen tüketici olmaktan kaçılabilirdiği hissine sahip olma imkanı da sunulmaktadır. Bilgi paylaşımı, ilgi duyulan şeyler üzerine tartışmalar yürütmek, benzer problemlere dair fikir yürütmek ve çözüme varmak katılımcıların çevrimdışıdaki hayatlarını olumlu yönde etkilemektedir. Dahası, özellikle dışlanmış/dezavantajlı gruplar birbirlerini duygusal olarak desteklemek ve çevrimdışı hayattaki sorunlarını çözmek için örgütlenebilme olanağı bulmaktadırlar.³⁹

3.4 Kaf dağının arkası:

³⁹ İdil Soyseçkin, “Sanal Uzamda Ve Mudlarda Eril-Dişil Kimliklerinin Yeniden İnşası”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayınları, 2007, s.275

“İkinci sađdan, sabaha kadar dümdüz.”⁴⁰

Kaf dađının arkasında sadece biz olacađız. Biz ve bizim hayal dünyamız. Bađımsız ve başkaları tarafından öngörölendirilmemiş bu alanda bireyler kendi benliklerinin şekillendirdikleri hayatları yaşıyorlar.

“...ve eđer büyümek istemediđini hissettiđiniz bir çocuđunuz olursa ilerde, dikkat edin, çünkü her çocuk dođmadan önce kuş olduđu için dođduđu andan itibaren kaçma fikri yerleşir minicik kafalarında bir yere. Peter Pan da bir haftalıkken böyle bir düşünceye kapılıp uçuvermiştir odasının penceresinden bir gece vakti ve böyle başlar Peter Pan'ın neşeli gibi gözüklen hüzünlü hikayesi..”⁴¹

Peter Pan'ın Düşler Ülkesine yaptıđı yolculuk işte böyle başlamaktadır. Ancak günümüz bireyleri düşler ülkesine yaptıkları yolculukta artık farklı bir adres kullanmaktadırlar. Çevrim içi olmalarıyla kendilerini hayal dünyalarının yarattığı gerçeklikte bulmakta ve bu gerçeklik içersinde istedikleri gibi davranabilmektedirler.

Gerçek dünyadaki büyükler dünyasından farklı bir dünyadır burası. Kişi çocukluđuna döner demek bu düşünceyi çok kısıtlamış olur. Ancak ifade özgürlüđünün daha özgür bir biçime kavuşması neticesinde hükümetlerin politik baskılarının dışında politik akımlar dođar. Kişiler medyanın ve hükümetlerin dayatmaları dışında alternatif bir bakış açısı bulabilir ve bunu alternatif yollardan ifade edebilir. Her geçen gün yaygınlaşan ağ dolaşımı iletişimi artırmakta, engellenmesi zorlaşmakta bir medya olarak ortaya çıkmaktadır. Gelecekte bu aracın neler yapabileceđi gerçek dünya üzerinden ne kadar sarsıcı bir biçimde etkileyeceđini göreceđiz. Ancak John Perry Barlow'un “Siber Alan Bađımsızlık Bildirgesi” bu konuda bize bir bakış açısı kazandırabilir:

“Endüstriyel Dünya Hükümetleri, et ve çeliđin yorgun devleri, ben Siber alandan geliyorum, aklın yeni evinden. Gelecek adına, geçmiş bizi yalnız bırakmanı istiyorum. Aramıza hiç hoş gelmediniz. Bizim

⁴⁰ “Second to the right, and straight on till morning” - Ünlü hayal kahramanı Peter Pan'ın düşler ülkesine giderken izlediđi yol.

⁴¹ James Matthew Barrie, **Peter Pan**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2007

bulduğumuz yerde hiçbir hakimiyetiniz yok. Bizim seçilmiş bir hükümetimiz yok. Böyle bir hükümetimiz de olmayacak. Özgürlüğün kendisinin var ettiği en güçlü otoriteyle sana sesleniyorum. Bize empoze etmeye çalıştığınız tiranlıkların aksine doğal olarak bağımsız olduğumuz evrensel sosyal alanı inşa ediyoruz. Burada ne korkmakta haklı olduğumuz zorba yöntemleriniz ne de bize hükmetmek için kullandığınız ahlak kurallarınız var.

Hükümetler güçlerini yönetilmeye razı olmadan alıyorlar. Ne bizimkini istiyorsunuz ne de kabul ediyorsunuz. Sizi davet eden biz değiliz. Ne bizi tanıyorlarınız ne de dünyamızı biliyorsunuz. Siber alan sizin sınırlarınız içerisinde değil. Bu alanı toplumsal bir yapı projesi gibi inşa edebileceğinizi düşünmeyin. Yapamazsınız. Bu doğanın bir eylemidir ve kendini bizim kolektif hareketlerimizle geliştirir.”⁴²

John Perry Barlow Manifestosu’nu yayınladığından beri, siber alan algısı gelişti ve daha zor anlaşılır, daha fazla farklılık barındıran bir hal aldı. Bununla beraber, gerçek hayata saygı çerçevesinde çok türellik algısını korudu. Siber alan diyarı, manifestoda da anlatıldığı şekilde, en sonunda ve en azından neredeyse uygulanan Ütopya'nın yeni bir biçimi olarak algılandı.

⁴² John Perry Barlow, “A Declaration of the Independence of Cyberspace”, Davos, Switzerland, 1996, <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>, (14 Mart 2008)

4.SİBER ALANDA KİMLİK (SİBER KAHRAMANLAR):

4.1 Tanım

Siber alanın gerçeklikle olan zayıf bağının temelinde bu kimlik olgusu yatar. Siber alanda oluşturacağınız her kimlik sizin inisiyatifinizdedir. Gerçek dünyada olduğu gibi ailenizden ya da çevrenizden size verilmiş bir kimlik ya da rol yoktur. Her şey siz ve hayal gücünüz doğrultusunda şekillenir. Üyesi olduğunuz topluluklar da yine bu çerçevede şekillenecektir. Kişi kendini nasıl bir topluluk içerisinde nasıl bir rolle görmek isterse o şekilde siber alanda var olabilir. Kişinin temel gereksinimleri çerçevesinde şekillenen gündelik yaşantısı siber alanda daha özgür bir ortam bulur.

Kişinin gerçek hayatıyla paralel bir yaşam sergileyebildiği siber alan kimi zaman çok uç noktalarda zıtlıklara da sahip olabilir. Kişi, toplumun kısıtlamalarından ve yargılarından uzaktır. Bu çerçevede ele alırsak kimlik olgusu siber alanda bambaşka bir anlam ifade etmektedir. Kimse sizin gerçek dünyada nasıl bir rol kişisi olduğunuzu bilemez. Sadece sizin verdiğiniz ve şekillendirdiğiniz bilgiler çerçevesinde bir kimlik vardır.

Konuyu daha ayrıntılı biçimde ele almak istersek, kişinin aslında kendi hayal dünyasının bir yansıması olarak gerçek alandan kopuk bir biçimde bu alanda var olduğunu görürüz. Bu alandaki var oluşun temelinde de gerçek hayatında olduğu gibi yine kişinin istekleri ve ihtiyaçları yatar. Kişinin her zaman yaşantısını etkilediği gibi bu alandaki var oluşunun şekillenmesinde de yine bu düşünce biçimi yatmaktadır.

Gerçek hayatın kısıtlamaları, kuralcı yapısı, dışa vurulmasını güçleştiren ihtiyaçların yeni bir alanda dışa vurulmasını öngörmektedir. Bu çerçevede kişinin bilinç altı özgür kalır. İhtiyaçlar ve istekler daha ön plandadır. Sanal olan bu gerçeklikte kişi artık kendi söylemlerini daha rahat dile getirmekte, bunu farklı bir kimlikte de olsa gerçekleştirebilmektedir. Kişi aslında var olduğu içgüdüsel tüm davranış biçimlerini burada sergilemekten çekinmez. Çünkü siber alanın yaptırımları gerçek dünyanın yaptırımlarından daha az kısıtlayıcıdır. Gerçek kılınamayan bir şey yoktur ama bu gerçeklik sadece sanal bir dünyanın içinde hapsolmuştur.

Bu alandaki farklı kimlikler gerçek hayata yansıtılamaz. Birey bu yolla farkında olmadan bir alt kimlik oluşturur ve bu alt kimlik çerçevesinde bu alanda kendini yeniden var eder.

Net üzerinde anonim olmadığımız, gerçek kimliğimizle bulunduğumuz durumlarda bile fiziksel mesafe ve az sosyal mevcudiyet kendimizi daha az ketlenmiş, daha az görülebilir, daha az süperego baskısı altında hissetmemize yol açar. İnterneti gerçeklikten ayıran duvar sayesinde, online kişilikler gerçek kişiliklerden farklılaşabilir, karşımızdaki ile oyun oynayabilir, bambaşka bir hüviyetle onunla iletişim kurabiliriz. İnternet üzerinde iletişim daha çok metinler üzerinden sağlandığı için, kişinin sesi, konuşması, yüz ifadesi, mimikleri gibi cinsiyetini ele verecek ipuçları gözden kaçmaktadır. Bu durum “oynayan” kişinin online kişiliğinde cinsiyet değiştirmesine imkan sağlar, kişi karşısındakini kandırarak diğer cinsiyete bürünür ve onunla gönderdiği metinler üzerinden yakın bir ilişki başlatabilir. Böyle bir deneye girişen kişiler oyunun büyümesine kendilerini fazlasıyla kaptırmış ve kimliklerle oyun oynamaya başlamış kişilerdir. Kimlik deneyleri ile kişi, gerçek hayatta denenmesi neredeyse imkansız olan alternatif kimlikleri denemiş olur. İşler karıştığında, ortadan kaybolma olasılığının mevcut oluşu cüretkarlığa izin verir. Bu yönüyle internet, oyuncuları ve izleyicileriyle kişisel deneyler için güvenli bir laboratuvar işlevi görür. Ancak, gerçekte oyun birbirine karıştığında, kişi gerçek kişiliğinin bütünüyle dışında farklı bir kimliğe bürünüp kandırmaca öne çıktığında, siber alanın tehlike bölgesine girilmiş olur. Bu tehlike bölgesinde insanlar incinir, yoğun hayal kırıklığı yaşanır. ‘A’ kimlik deneylerinin daha olumlu bir yönüne de değinmek gerekir: Gerçek hayatta içe dönük ve sessiz olan bir kişi, sanal ortamda öz güveni yüksek ve paylaşımına açık bir kimliğe bürünebilir. Eğer kişinin bu dışa açılma hamlesi, etkileşimde bulunduğu diğerleri tarafından ödüllendirilir ve saygı görürse, kişi mahcubiyeti üzerinden atıp gerçek hayatta da dışa açılmayı deneyebilir.⁴³

İnternetin ilginç yanlarından birisi de, insanların kendilerini farklı şekillerde sunmasına fırsat vermesidir. Tarzınızı hafifçe değiştirebilir ya da yaşınızı, geçmişinizi, kişiliğinizi, fiziksel görünüşünüzü ve hatta cinsiyetinizi değiştirerek vahşi deneylere

⁴³ Kemal Sayar, “Psikolojik Mekan Olarak Siberalan” Yeni Symposium Vol. 40 No.2, Nisan 2002, s.61

girişebilirsiniz. Seçtiğiniz kullanıcı adı, kendiniz hakkında verdiğiniz ya da vermediğiniz detaylar, kişisel internet sitenizde verilen bilgi ya da bir çevrimiçi toplulukta taktığınız maske ya da avatar, insanların siber alanda kimliklerini nasıl yönettikleri konusunda önemli unsurlardır. Kimlik insan doğasının çok karmaşık bir unsurudur.

Siber alandaki kimlik karmaşasının temelinde gerçek hayatın ta kendisi yatmaktadır. Kişiler siber alanın farklı sosyalleşme araçları yoluyla yeni kimliklerini kazanma fırsatı yakalarlar. İnsanların siber alanda kim olduklarını yönetmeleri üzerine kurulu bu labirent içinde dolanmaya yardımcı olacak birbiri ile ilişkili beş faktör vardır:⁴⁴

4.1.1 Çözünme ve Bütünleşme Seviyesi

Gerçek hayattaki kimliklerimizi oluşturan etkenler aile ve sosyal çevredir. Bu bağlamda gerçek kimlik tartışması farklı bir boyuta taşınabilir. Çevreniz tarafından size yüklenen roller kişiyi isteği dışında bir yaşama yönlendirebilir. Bu göz önünde bulundurulduğunda kişi aslında gündelik hayatında da sanal bir kimliği yaşıyor varsayılabilir. Gerçek kimlik sorusu burada farklı bir boyut kazanmaktadır. Hangi kimliğin gerçek olduğu sorusu bu bağlamda ortaya çıkan kimliği oluşturan öğelerin tanımlanmasıyla ortaya çıkabilir. Kişinin üstlendiği roller çerçevesinde gelişen kimliği siber alanda farklı bir gerçeklik kazanır. Gerçek kimlik siber alanda var edilen de olabilir sorusu akla gelebilir. Bu önermeden yola çıkarsak, kişinin içinde bulunduğu ortam sonucunda kendini ifade edebildiği düzeyde kendi gerçek isteklerini ortaya koyar. İstekleri doğrultusunda bireyin ortaya koyduğu kimlik asıl kimlik olarak ele alınabilir. Kişinin gerçek kimliği işte bu çerçevede ortaya çıkar. Siber alana gizlenmiş kimlikler gerçeklikten bu bağlamda uzak değildir. Göz önünde bulundurulan çevre ve toplum baskısı göz ardı edildiği takdirde kişinin rolleri değişiklik gösterebilir. Gündelik hayatta üstlenilen roller kişinin hayatta kalması, toplum içersinde var olabilmesi, sahip olduklarını elinde tutabilmesi için gerekli bir olgu olabilir. Ancak siber alanda var

⁴⁴ J.R. Suler, "Identity Management in Cyberspace", Journal of Applied Psychoanalytic Studies, Vol.4 No.4, Ekim 2002, s.455-457

olmak için böyle bir baskının olmaması, kişinin farklı düzlemlerde gündelik hayatından çok farklı bir kimlik kazanması için en önemli örnektir.

Tek bir kişinin kimliği çokluk içerir. Kişiliğiniz içinde pek çok sektöre sahipsiniz ve hayatınızda sayısız rolleri oynuyorsunuz çocuk, ebeveyn, öğrenci, çalışan, komşu, arkadaş gibi. Siber alan bu kendilik yönlerinin her biri için uygun bir yer sunmaktadır. Bazı insanlar kendimizi çevrimiçi olarak nasıl “yıkabileceğimizi” (deconstruct) konuşmaktadır. Biz kendimizi büyük bir paket halinde bir bütün olarak—nasıl görünüyoruz, konuşuyoruz, hareket ediyoruz, geçmişimiz, düşüncelerimiz ve kişiliğimiz--sunmak zorunda değiliz. Farklı ortamlarda, çeşitli boyut ve içerikteki paketlerde özelliklerimizi bölebilir ve sunabiliriz. Her biri ayrı bir profesyonel, mesleki ya da kişisel konuya adanmış binlerce çevrimiçi grup sayesinde, diğer şeyleri bir tarafa bırakarak özel ilgi alanlarını ve yaşam deneyimlerimizi ifade edebilir, vurgulayabilir ve geliştirebiliriz. Hisse ticareti e-posta listenizde aynı zamanda “Jeannie’yi Düşlüyorum” hayran kulübü sitesine takıldığınızı söylemenize gerek yoktur. Bir çevrimiçi topluluğa katıldığınızda sıklıkla üyelerin profil veri tabanına koyduğu—tabii koyarlarsa—kişisel bilgi miktarını belirleme seçeneğiniz vardır. Çevrimiçi iletişim araçları insanların sizi nasıl gördüğünüzü görmeleri ya da sesinizi duymaları konusunda size seçenekler verir. Anonim kalma isteği, belirli ortam ya da grupta göstermek istemediğiniz kimliğinizin kritik unsurlarını ortadan kaldırma ihtiyacını yansıtır. Saklanmak isteği, kişinin çevresindeki gözlemlerken tamamen kendi kişisel kimliğinden ayrılma gereksinimini gösterir: Kendisi bakmak ancak görülmemek istemektedir.

Gündelik hayatın getirdiği çevre baskısının kişinin istekleri dışında farklı roller üstlenmesine neden olabileceğini söylemiştik. Konuyu bu şekilde ele alır ve siber alanın özgürlükçü ortamı çerçevesinde düşünürsek, kişiler aslında gerçek kimliklerini az da olsa siber alanda var edebilirler. Kişilerin üstlendikleri rolleri, kendi istekleri ya da zorunluluklar sonucunda geliştirdikleri olarak sınıflandırabiliriz. Ancak kişiler her ne kadar kendi kimlikleriyle ilgili görüş sahibi olduklarını düşünseler de belli baskıların da bu şekillenmede yerinin olduğu yadsınamaz. Asıl göz ardı edilmemesi gereken konu kişinin kimliğini oluşturan bu rollerden hangilerini gerçek anlamda benimsediği ve bunun gelişmesi için ne kadar çaba sarfettiğidir. Kabul edilsin ya da edilmesin, içinde

taşıdığı isteklerine cevap veren rollerin varlığı kişinin kendine siber alanda daha rahat bir ortam arayışına girmesine ve gerçek hayattan farklı roller üzerine odaklanmasına neden olacaktır.

İnsanın bunun gibi çeşitli çevrimiçi kimliklerinin bölünmesi ya da çözünmesi, kendiliğin çokluklarını yönetmek için etkili ve odaklı bir yöntem olabilir. Amerikan Psikologlarının en büyüklerinden biri olan William James, normal zihnin, bir kişinin bilincinin farklı düşünce, anı ve duygu noktalarına kaydığı bilinç "alanında" nasıl işlediğini açıklamıştır. Sosyal psikolojideki rol teorisi, başarılı bir yaşamın, çocukluktan yetişkinliğe dek topladığımız ve geliştirdiğimiz çeşitli görev ve konumların nasıl etkin bir hokkabazlığı haline geldiğini açıklamaktadır. Siber alan hayatı, bu kayma, hokkabazlık manevrasının diğer bir kanıtıdır. İnsanlar kimliklerinin belirli bir yönüne odaklanma ve bunu geliştirme fırsatı verir. Hatta insanlara yüz yüze dünyada ifade etmedikleri kimliklerinin yüzlerini ifade etme ve keşfetme fırsatı verir. Jim'in gerçek dünyasındaki herkes, kendisinin bir rpg oyununda romantik bir ortaçağ şövalyesi olduğunu bilmeyebilir.⁴⁵

Bununla birlikte benliğin bir araya toplanan bileşiklerinin entegrasyonunun önemi göz ardı edilmemelidir. Çevrimiçi ve çevrimdışı kimliğin çeşitli unsurlarını dengeli, uyumlu bir bütün haline getirmek, zihinsel sağlığın dönüm noktası olabilir.

4.1.2 Pozitif ve Negatif Değerlik

Birey gündelik hayatında kimliğini oluşturan etmenler tarafından kuşatılmıştır. İşte kimlik olgusunu bu bağlamda ele alırsak siber alanın farklı bir özelliği karşımıza çıkmaktadır. Birey aslında var olduğu bu durum karşısında siber alanda farklı bir kazanım yoluna gidebilir. Bu kazanım gündelik hayatın baskıları toplumsal kuralların siber alanda daha az etkili olması neticesinde ortaya çıkar. Kişi üzerindeki bu negatif durumdan siber alanda kendini farklı bir şekilde var eden birey, bu alanda kendini gerçek hayatta gerçekleştiremeyeceği davranış biçimleri konusunda özgürce hareket ederek kurtulabilir. Olaya bu açıdan yaklaşıldığında kişi aslında kendini bu baskılardan kurtarıp gündelik hayatında daha mutlu bir birey olarak rolünü sürdürmeye devam

⁴⁵ J.R. Suler, "Identity Management in Cyberspace", Journal of Applied Psychoanalytic Studies, Vol.4 No.4, Ekim 2002, s.455-457

edebilir. Kişinin özgürlüğünü kazandığı bu ortam gündelik hayatta var olan kendini istenilen düzeyde var edilememe durumundan kurtarır. Kişi istediği şekilde yönelimlerini sergiler ve gündelik hayattaki sıkışmışlık, var olamama durumundan kurtulur. Bu siber alanın kişi için en önemli yararı sayılabilir. Bunu sadece negatif yönlerin dışı vurulması olarak ele almak yanlış olacaktır. Kişinin gündelik hayatta kendini rahat ifade ediyor olması siber alanın iletişim konusundaki kolaylığı nedeniyle farklı bir düzey kazanabilir. Böylelikle gündelik hayatta kendi kimliğini rahatça sergileyen bir kişi siber alanda bu kimliğini geliştirme konusunda daha çok fırsat bulacaktır.

Kim olduğumuza dair farklı bileşenler pozitif ya da negatif olarak kategorize edilebilir. Bizim ikisi arasında ayrım yapmamızı sağlayan belirli evrensel kriterler vardır. Çoğu zaman, bir insanın diğer bir insanı incitme gereksinimini eleştirir ve şefkati alkışlarız. Ancak iyi ve kötü ile ilgili evrensel gerçeklikler sunmak gerekli değildir. Subjektif olarak, bir kişi diğer yönleri kabul ederek, kimliğinin bir yönü ile ilgili utanç, suçluluk, korku, heyecan ya da nefret duyabilir. İnsanlar ayrıca varolmanın yeni ve ideal yollarını bulmak için çaba sarfetmektedirler. Siber alanda rol yapanlar—bir şekilde diğer insanları inciten ya da haklarını ihlal edenler ya da kendilerini incitenler—genel olarak akıllarının negatif yüklü bir bölümünü deşarj etmektedirler. Tam anlamıyla arınmacı olan bu eylem genellikle bir sonuca varmaz. Bir güvensiz pasif-agresif kişi, sonsuz bir çevrimiçi tartışma akıntısına kapılır. Diğer kişiler siber alanı kendi pozitif özelliklerini kullanmak ya da “kendi kendini gerçekleştirme” süreci içinde yeni özellikler geliştirmek için kullanabilirler. Online romances, açıkça tanınan bir fantezi unsuru içerenler bile, gelişime yardımcı olabilir. Bazı durumlarda insanlar bunun üstesinden gelme çabaları çerçevesinde olumsuz bir davranış gösterebilirler. Kendileri, kimliklerinin olumsuz bir unsurunu olumlu bir unsura dönüştürmeye ya da belki de özellik ile ilgili davranışlarını değiştirmeye çalışmaktadırlar. Bir çevrimiçi destek grubuna katılma sonucu eşcinselliğini kabul etmeyi öğrenen bir eşcinsel, değerliği negatiften pozitive değiştirmiştir.

Siber alan sosyal olarak kendini fazla geliştirememiş bireyler için önemli bir çıkış noktasıdır. Gündelik hayatta kendini kolay ifade etmekte zorlanan bir kişi siber

alandaki farklı ya da kendi kimliğiyle iletişim kurmakta daha rahat olacaktır. Gündelik hayatta sessiz kalmanın getirdiği kayıplar siber alanda bir kazanıma dönüşebilir. Kişinin gündelik hayatta kolaylıkla sosyalleşme araçlarını kullanamaması ya da kendini ifade edememesi siber alanın özgürlükçü ortamında ortadan kalkar. Kişi farklı ortamlarda farklı yönlerini ortaya koyarak kendini daha sosyal bir insan olarak bulabilir. Kaçındığı ya da ifade etmekte zorlandığı her türlü konu siber alanda rahatlıkla dile getirilebilmektedir.

Kendimiz ile ilgili konuları pozitif ya da negatif görmemiz karmaşık bir konu haline alabilir. Bir insanın sessiz kalma eğilimi göstermesi iyi midir yoksa kötü müdür? Bazen karışık duygularımız olur. Karışık duygular içine gireriz. İnternet üzerindeki çeşitli ortamlar ve iletişim tarzları, bu birbiri içine geçmiş artılar ve eksilerin keşfi için test alanı sağlar. Bir sızıntı e-postada, profesyoneller için bir LISTSERV'de, bir gözlemci, sessiz kişiye bazı durumlarda sessiz kalmanın değerini öğretebilir. Bir sohbet odasında aynı sessiz kişi, anında açılmanın ve bunun nasıl arkadaşlığa uzandığının özgürlüğü ve şaşkınlığını yaşayacaktır.

4.1.3 Fantezi ya da Gerçeklik Seviyesi

Siber alanda kimliğiniz belli gruplara göre şekillenmektedir. Kimi gruplar hayali bir dünyada kimlik geliştirmenizi gerektirir. Böylelikle gerçek dünyada olduğunuzdan tamamen zıt ya da kendi kişiliğinizle benzerlikler gösteren ancak yine de hayal ürünü bir kimliğe bürünmeniz istenebilir. Bu ve buna benzer grupların asıl amacı sizi farklı bir alana sokup farklı bir kimlik kazanmanızı hayal gücünüzün aracılığıyla elde etmenizi sağlamak amaçlanmaktadır. Bu grupların oluşturulma amacı kişinin gündelik hayatın zorluklarından kaçması üzerine kuruludur.

Bazı çevrimiçi gruplarda—örneğin profesyonel e-posta listeleri—sizin kendinizi olduğunuz gibi göstermeniz beklenir. Gerçek kimliğinizden başka birisiymiş gibi davranamazsınız. Siber alandaki diğer gruplar, MOO, MUD ve diğer oyun ortamları gibi sizin hayal ürünü bir kişilik edinmenizi teşvik etmekte ve hatta gerekli kılmaktadır. Multimedya sohbet topluluklarında, kendinizi ifade etmek için düşsel bir görüntü kullanmaktan başka bir seçeneğiniz yoktur. Diğer ortamlar gerçeklik ve fantezi

arasında bir yerlere denk gelmektedir. Olduğunuzdan başka bir kişi gibi davranarak da başarılı olabilirsiniz ya da yalnızca birkaç özelliği-adınız, mesleğiniz ya da fiziksel görüntünüz-değiştirebilir ve diğer gerçek özelliklerinizi koruyabilirsiniz. Özellikle yalnızca metin ortamlarında kimse bilemez. Aslında, diğer kişilerin de kimliklerini değiştirip değiştirmediklerini ya da kaç kişinin kimliğini değiştirdiğinden emin olamazsınız. Bu kendi kendini değiştirme gücü sıklıkla çözümlenme ve değerlik ile karşılıklı olarak bağlantılıdır. Kişinin kendisinin gizli pozitif ve negatif parçaları, çevrimiçi hayata geçen hayal ürünü bir kimlikte ifade bulabilir.

Her bireyin hayatında var olan kısıtlamalar kimliğimizi oluşturmamızdaki en büyük etkidir. Bu şekilde şekillenen kimliğimizin bizi ne kadar doğru bir şekilde ifade ettiği tartışılabilir, siber alandaki hayal gücümüzü temel alan kendi oluşturduğumuz kimliklerimiz aslında kısıtlamalardan sıyrılmış, sadece bizim istek ve ihtiyaçlarımız doğrultusunda şekillenmiştir. Bu doğrultuda gerçek kimlik aslında kişinin kendini en iyi ifade edebildiği siber alan kimliği olarak varsayılabilir.

Gerçek ve fantezi benlik ile ilgili aldatıcı sorun şuradadır: Bir kişinin gerçek kimliği nedir? Biz bunu genel olarak sizin diğer kişilere sunduğunuz ve günlük hayatınızda bilinçli olarak yaşadığınız kendiniz olarak varsayıyoruz. Peki bu gerçek midir? Pek çok kişi nasıl hissettiklerinden ve nasıl düşündüklerinden tamamen farklı maskeler giyerek dolanır. Her zaman insanlar kişilikleri ile ilgili daha önce görmedikleri şeyleri keşfeder. Düşlerimiz ve fantezilerimiz, olmamız gereken ya da olmak istediğimiz şeylerin gizli yanlarını açığa vurur. İnsanlar günlük kişiliklerini bıraktıkları ve bu çevrimiçi gizli ya da fantezi kimliklerini getirdikleri takdirde, bu bazı bakımlardan daha doğru ya da "gerçek" olmaz mı?

4.1.4 Bilinçli Bilinç ve Kontrol Seviyesi

Siber alandaki kimliğimizi oluştururken tamamen kişinin istekleri doğrultusunda şekillendiğinden daha önceki bölümlerde bahsetmiştik. Siber alandaki kimliğinizi oluşturan görsel ve yazınsal tüm materyaller sizin tarafınızdan hazırlanır ve yayınlanır. Kimlik seçiminizdeki bu özgür ortam aslında bilinç altınızdan belli mesajlar veriyor olabileceğiniz sorusunu akla getirebilir. Bu bağlamda siber alanın bilinç altına

yaptığı yolculuk yadsınamayacak derecede önemlidir. Kişi bu yolla kendi isteklerini en özgür biçimde ifade edebilir ve kendi gerçek kişiliği konusunda bize önemli mesajlar verebilir.

Kendimizi siber alanda nasıl sunacağımıza karar vermemiz her zaman için bilinçli bir seçim değildir. Kimliğin bazı yanları yüzeyin altında gizlidir. Gizli istekler ve eğilimler bilmeden ortaya çıkabilir ya da üstü kapalı bir şekilde sızabilir. Her zaman kimliğimizin çözünmüş parçalarından ve bizim bunlara atfettiğimiz duygusal değerden haberdar değiliz. Bir kişi bir kullanıcı adını ya da bir avatari bir istek üzerine seçer, çünkü bunlar kendisine çekici gelir ve kişi bunların derin sembolik anlamlarını tam olarak anlamaz. Ya da kişi bu kararın arkasında gizli motivasyonları anlamaksızın yalnızca ilginç geldiği için bir çevrimiçi gruba katılır. Anonimlik, fantezi ve çeşitli çevrimiçi ortamlar, bilinçaltı gereksinimlerin ve duyguların ifadesi için yeterli fırsatı vermektedir.

Kişilerin siber alandaki kimliklerini nasıl oluşturdukları konusunda takındıkları tavır oldukça önemlidir. Bu nedenle kişilerin kendi iç dünyalarında yaşadıkları çatışmaları ya da gündelik hayattaki amaçlarını siber alana nasıl yansıttıkları sorusu akla gelir. Kimliklerini şekillendirirken kendi bilinçsel etkinliklerinin farkında olup olmadıkları, bu kimliklerin oluşumunu ve bunun gerçek hayatlarını ne kadar etkilediğini anlayabilmeleri siber alanda varolana her bireyin göz önünde bulundurması gereken unsurlardır. Bu bağlamda siber alanın gerçek hayata olan etkisinin bilinçli ya da bilinçsiz bir biçimde siber alanda oluşacak kimliklerin belirlediği gerçeği ortaya çıkmaktadır.

İnsanlar, siber alanda kimliklerinin bilincinde olma ve bunu bilinçli olarak kontrol etme seviyesi bakımından büyük farklılıklar gösterirler. Örneğin bazı düş ürünü karakterleri oynayan kimi kişiler, karakterlerin nasıl kendi kendilerine bir hayat kurabileceklerini bildirmektedir. Bunlar geçici olarak normal kimliklerini hayal ürünü kişiliklere teslim etmişler ve muhtemelen bu dönüşümün anlamını daha sonra anlamışlardır. Altta yatan negatif uyarıcılarını yüzeye çıkaran kişiler bunu neden yaptıkları konusunda genellikle bir fikir sahibi değillerdir. Bunun tersine, kimliğin çatışan yönlerini çözmeye çalışmak için yapılan çabalar, insanın kişiliğindeki bilinçaltı

unsurlarının bilinçli olarak kavranmasını içerir. Siber alanda “daha iyi” bir insan olmak için çabalamak en azından belirli bir bilinçli farkındalığı--insanın gittiği yönü kasıtlı olarak görmesini--gerektirmektedir. Bazı kişiler kendi başlarına siber alanda kim olduklarına dair tam olarak kasıtlı bir seçim yaparlar. Bazıları seçimlerinin kısmen farkındadır ve yardım ya da deneyim ile daha da farkında olurlar. Diğer kişiler herhangi bir iç görüye tamamen direnirler. Bunlar, kendi kendilerini kontrol ettikleri aldatmacası ile yaşarlar.

4.1.5 Seçilen Ortam

Siber alandaki kimlik olgusunu belirleyen temel öğelerden biri de kullanılan yöntemdir. Siber alandaki iletişimde nasıl bir yöntem kullandığımızı gündelik hayattaki kimliğimiz belirler. Bu nedenle seçilen yöntemin ya da ortamın ne gibi özelliklere sahip olduğunu belirleyen temel öğe bizim isteklerimiz doğrultusunda belirlenir. Gerçek kimliğin kullanılmasını gerektiren toplu iletişim araçlarının yanı sıra gerçek kimliğinizi göstermek istediğiniz farklı ifade ediş biçimlerine sahip farklı ortamların sunulması, siber alanın en önemli özelliklerinden biridir. Kişi kendini doğrudan ya da dolaylı olarak ne biçimde ifade edebildiğini, kişiler arası iletişimde ve gündelik hayatta kendini ifade etmekte zorlandığı yöntemleri bu alanda rahatlıkla dışa vurabilir. Kişinin içsel dünyasının yansıtılabilmesindeki bu özgürlükçü ortam, bizde sanki daha önce sahip olunmamış farklı kimliklerin ortaya çıktığı kuşkusunu uyandırabilir. Ancak kişi aslında kendi kimliğini özgürce ifade edebilme fırsatı bulmuştur.

Bunun yanı sıra kişinin kullandığı tüm araçlar kişiliğinin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Nasıl ki gündelik hayattaki seçimlerimiz kimliğimizi oluşturuyorsa siber alanın özgürlükçü ortamındaki varoluşumuzun temelinde de bu seçimlerimiz yatmaktadır. Bu nedenle siber alandaki varlığımız sırasında kendimizi ifade etmek adına kullandığımız en ufak ayrıntı bile kimliğimizden izler taşımaktadır.

Biz kimliğimizi giydiğimiz elbiselerde, vücut dilimizde, kariyerler ve hobilerimiz ile ifade ederiz. Biz bu şeyleri, kim olduğumuzu anlattığımız bir ortam olarak düşünebiliriz. Benzer şekilde siber alanda insanlar kendilerini ifade için özel bir iletişim kanalı seçmektedirler. Her biri kimliğin belirli yönlerini açığa çıkaran çeşitli

olasılıklar ve olasılık kombinasyonları vardır. Metin iletişimine dayanan kişiler, dilin semantiğini ve aynı zamanda yazılı iletişim ile yüzeye çıkan benliğin çizgisel, yapılandırılmış, rasyonel, analitik boyutlarını tercih etmektedirler. Bunlar kognitif psikoloji literatüründe tanımlanan “sözlü ifadeciler” olabilirler—avatarların ve internet grafiklerinin oluşturulması ile ifade edilen daha sembolik, görüntüye dönük ve bütünsel mantığı kullanan "görsel ifadecilerin" tersine. Bazı kişiler chat uyumlu iletişimi tercih edebilirler ve bu da spontane, serbest stil, basiretli ve geçici olarak "mevcut" benliği yansıtır. Diğer kişiler mesaj tahtaları ve e-posta gibi daha düşünceli, yansıtıcı ve ölçülü bir senkron iletişimi tercih eder. İnternet kameraları ile ya da internet siteleri ile göstermek isteyen ancak almak istemeyen, almak isteyen ancak gizlice dolanarak ve internette gezinerek göstermek istemeyen kişilikler ve hem alımın hem de gösterimin üst düzeyde olduğu etkileşimli sosyal ortamlara dalmak isteyen kişilikler vardır.⁴⁶

Seçilen ortam kimlik entegrasyonu ve çözünmesi ile bir kişinin gerçek ya da hayal ürünü bir benlik gösterdiği ölçüde karşılıklı etkileşime girer. İnternetin geleceğine ilişkin ilginç bir soru da insanların ses ve görüntü cihazlarını kullanmak isteyip istemeyecekleridir.

4.2. Millenials - iGen (İnternet Jenerasyonu)

Her geçen gün hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olan internet ve bilgisayar teknolojisi yeni bir kuşak yarattı. Hızla gelişen bu teknolojilerin sunduğu yeni iletişim biçimleri, eğlence türleri, sosyalleşme alanlarıyla insanoğlunun yaşam tarzında köklü değişiklikler yaratmaya başlıyor. İnsanoğlunun varoluşsal ihtiyaçlarına doğrudan karşılık veren bu teknolojilerin bireylerin yaşam tarzları üzerindeki etkileri göz ardı edilemeyecek kadar köklüdür. Bu bağlamda insanoğlu hayatının her alanında karşısına çıkan bu yeni oluşum doğrultusunda kendine farklı yaşam biçimleri geliştiriyor. İletişimin ağırlıklı olarak e-posta ve sohbet odaları aracılığıyla yapıldığı günümüz toplumunda varolan yeni nesil tüm yaşam biçimini bu doğrultuda şekillendiriyor. İnternet kuşağı “iGen” ya da diğer adıyla “Millenialslar”, bu toplum içersinde yetişen yeni kuşağı ifade eden terimlerden bir kaçıdır. Bu grubun en önemli özelliği, gelişim

⁴⁶ J.R. Suler, “Identity Management in Cyberspace”, Journal of Applied Psychoanalytic Studies, Vol.4 No.4, Ekim 2002, s.455-457

yıllarını internetin yükselişi sırasında yaşamış olmalarıdır. Dolayısıyla çoğunlukla internet öncesi geçmişe dair bir anıları (ya da özlemleri) yoktur.

Bu terim Generations kuramında Howe ve Strauss tarafından kullanılmıştır ve bazı durumlarda başka yerlerde de görülebilir.⁴⁷

Diğer yazarlar tarafından diğer terimler de kullanılmıştır.

"iGeneration" interneti doğal karşılamakta ve internet forumları, e-mail, Wikipedia, arama motorları, MySpace, Facebook ve YouTube gibi hizmetleri kabul etmektedir.

"Generation Now" terimi de, teknolojinin sağladığı anlık zevkleri yansıtacak şekilde kullanılmıştır.⁴⁸

Bu kuşak ile ilgili olarak kullanılan diğer terimler şunları içermektedir:⁴⁹

- Computer Generation (Bilgisayar Kuşağı)
- Generation D (D Kuşağı) (“Dijital”)
- Generation M (M Kuşağı) (Millenium ya da Multi Task (Çok Görevli))
- Millennials
- Google Generation
- Generation Q (Q Kuşağı) (“Quiet” (Sessiz) için, Thomas L. Friedman tarafından)
- Net Gen, “Net Generation” için kısaltılan bir terim (“Net Yerlileri” terimine benzer) 1977 ile 1997 arasında doğan kuşağı tanımlamaktadır ve Don Tapscott

⁴⁷ Internet generation, 26 Mart 2008, http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_generation#_note-0#_note-0, (03 Mayıs 2008)

⁴⁸ Internet generation, 26 Mart 2008, http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_generation#_note-0#_note-0, (03 Mayıs 2008)

⁴⁹ Internet generation, 26 Mart 2008, http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_generation#_note-0#_note-0, (03 Mayıs 2008)

kitaplarında ve Antony d. Willams tarafından *Wikinomics:how mass collaboration changes everything'de* kullanılmaktadır.

New York Magazine'in bu nesil üzerindeki raporu, kendilerinin mahremiyetsizliğini, kişisel iletişimde bile bir kitleye karşı konuşma beklentisini ve acımasız ve kimliksiz eleştirilere aşinalığını belirtmektedir.

- MyGeneration – Bu yaş grubu için sosyal ağ MySpace'in popülerliğine atfen.
- Neo-Disney Kuşağı - Miley Cyrus, High School Musical, Cheetah Girls, and ve diğer Disney yıldızları ile büyüyenler için.⁵⁰

Genç insanlar teknoloji hastalarının en hasta sı durumundadır ve aynı şekilde iPod'a müzik indirmek için ya da kişisel internet sitelerine dijital resimler yüklemek için hızlı, geniş bant bağlantısı talep etmektedirler.

İnternet çalışma, dinlenme ve hatta flört etme şekillerini bile etkilemiştir. İnternet bunlar için farklı bir topluluk nosyonu ve en iyisinden özgürlükçü ve eğlenceli ifade yolları yaratmıştır, ancak aynı zamanda adilik ve suç için de bir ortam olabilir.

Chicago'da bulunan University of Illinois İletişim Bölümü Başkanı ve Pew Internet & Americal Life Projesi Kıdemli Araştırma Görevlisi Steeve Jones, "Öğrenciler daha önceki nesillerin hayal bile edemeyecekleri yollarla diğer öğrencilere ve arkadaşlarına ve ailelerine bağlıdırlar." ⁵¹

İletişim ve bilgi dünyası—her zaman—parmak uçlarında olan bugünün gençleri önceki nesillerden çok daha fazla bağlanıyor.

Millenial Özellikleri⁵²

⁵⁰ İnternet generation, 26 Mart 2008, http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_generation#_note-0#_note-0, (03 Mayıs 2008)

⁵¹ Martha Irvine, "İnternet generation riding technological wave into the future", The Associated Press 12 Mayıs 2004, <http://www.azstarnet.com/sn/specialreports/51140.php>, (22 Mart 2008)

⁵² Claire Raines, "Managing Millennials", Generations At Work, 2002, <http://generationsatwork.com/articles/millennials.htm>, (22 Mart 2008)

Tüm bunlar, her biri diğerinden farklı iş ahlakına sahip olan ve Gen X çalışanlardan farklı olan bir çalışan nesli anlamına gelmektedir. İş ahlaklarının ana bileşenleri şunlardır:

- Emin. Kendine saygının önemine inanan aileler tarafından yetiştirildikleri için bunlar karakteristik olarak kendilerini zorlukları aşmak ve yüksek binalara tırmanmak için hazır hissetmektedirler. “Karşılığını ödemeye” inanan yöneticiler ve özgeçmişte belirli bir deneyime sahip bir kişiden gelmedikçe düşüncelerin dinlenmeye değmeyeceğini düşünen iş arkadaşları, bu kendinden emin tavrı rahatsız edici bulabilirler.

- Umutlu. Onlar iyimser, ancak pratik olarak tanımlanmaktadır. Kendileri geleceğe ve bunun içindeki rollerine inanmaktadır. Basketbol sahası olan, çalışanlar için bira dolu dinlenme odaları bulunan işler ve okulda dahi size para ödeyen şirketler ile ilgili yazılar okumuşlardır. Zorlu, işbirlikçi, yaratıcı, eğlenceli ve maddi geri dönüşü olan bir işyeri beklemektedirler.

- Hedef ve başarıya yönelim. Patenci Sara Hughes, beklenmeyen Olimpiyat altın madalyasını kazandıktan yalnızca bir gün sonra yeni hedefi hakkında konuşmaya başladı: SAT testinden 1600 tam puan almak. Pek çok Millennial, işteki ilk günlerine kişisel hedeflerini kağıda yazmış olarak gelirler.

- Şehirli zihniyeti. Kendilerine daha geniş anlamda iyiyi düşünmeleri öğretilmiştir. Yüksek bir gönüllülük oranı vardır. Şirketlerin kendi topluluklarına katkıda bulunmasını ve sürdürülebilir bir çevre yaratan şekilde faaliyet göstermesini beklerler..

- Aidiyet. Milleniallar, ekipler halinde örgütlenmeye alıştırlar ve geride kimsenin kalmadığından emin olurlar. Herkes için adil olan ve çeşitliliğin standart olduğu bir iş yerinde hayatlarını kazanmayı beklerler. Bir kişinin haksız muameleye maruz kaldığını düşündüklerinde kolektif güçlerini kullanacaklardır.

5. SOSYALLEŐME:

Günümüz dünyasının içine kapanık, asosyal, işkolik insanları için en önemli kaçış noktasıdır siber alan. Bu bağlamda karşımıza çıkan tüm araçlar kendimizi yeni bir kimlikle var edip yeni etkileşim alanlarını keşfetmemize yöneliktir. Kişi gündelik hayatın getirdiği çekincelerden ya da toplumun dayatmalarından sıyrılıp fikirlerini ifade edebilme özgürlüğünü bu yolla elde edebilmektedir. Baskı faktörünün ne yoğunlukta olduğuna bağlı olarak kişinin sosyalleşme çabası da artar.

Siber alanın sosyalleşme yönünün masal anlatımıyla paralellik gösterdiğini söyleyebiliriz. Masallar aslında ütöpik dünyalar aracılığıyla bireyin olmasını istediği durumları dile getirdiği bir anlatım biçimidir. Bundan yola çıkarsak, bireyin sosyalleşmek adına gerçekleştirdiği tüm siber alan davranışları bununla paralellik gösterebilir. Birey kendi düşüncelerine yakın hissettiği kişilerle birlikte olmak için bu yola başvurur. Tıpkı masallarda olduğu gibi, kendilerini belli sorunlara çözüm arayışı içerisindeki kahramanlar gibi hissetmektedirler.

Siber alanın en önemli özelliği bireylerin ihtiyaçlarına yönelik bir oluşum olmasıdır ve ihmal edilmemesi gereken önemli bir sosyal yönü vardır. Daha hızlı bir omurganın geliştirilmesi ile farklı türdeki iletişim ortamları yani etkileşimli iletişim olanaklı hale gelmiştir. Siber alandaki topluluklar, insanlar arasındaki etkileşime dayalıdır. Bu etkileşim çerçevesinde kişiler benlikleri doğrultusunda kendi sosyal alanlarını oluşturur. Bu alanlarda diğer insanlarla etkileşime geçerler. Bu etkileşimlilik doğrultusunda ortaya çıkan grupların her biri sizin kişisel görüşlerinizi ifade edebilmeniz ve kendinizi sosyal anlamda var edebilmeniz için çok önemli kaynaklardır.

Siber alanı bir sosyalleşme aracı olarak ele alırsak diğer alanlardan oldukça farklılık gösterir. Karşımıza çıkan insan gruplarını oluşturan bireyler dünyanın her yerinden olabilir. İletişim aracı olarak kullanılan arayüzleri kullanabilmenin yeterli olduğu bu etkileşim ortamında birey kendini özgürce ifade edebilmenin rahatlığıyla istediği sosyal alanı oluşturabilir ve istediği sosyal alanda kendi görüşlerini ifade edebilir.

Gerçek dünyadan ayıran en büyük özelliği iletişimin daha kolay ve hızlı bir şekilde sürdürülebilmesidir. Görüntü, metin ve ses yoluyla yapılan iletişim gündelik hayattaki bir çok kısıtlamayı ortadan kaldırmıştır. İnternet teknolojisini gündelik hayatınızda kullandığınız sürece bu sosyal alanlardan birine üye olmanız ya da bu yolla başka bireylerle etkileşime girmeniz kaçınılmazdır. Kişi kendini bu yolla ifade edebilmektedir.

Bir topluluğun, birbirleri ile etkileşim içindeki insanlardan oluşmasına karşın, temel seviyede, ortak bir düzlemde birbirleri ile varolan bir insan grubudur. Siber alan kilit noktalarda gerçek uzay ile temas eden bir kablo olarak ele alınabilir. Düşünceler bu kablodan geçer ve bu kablo ile iş faaliyetleri yürütülür. Siber alan topluluğu, gerçek uzaydakinden farklı bir düzlemde etkileşime giren küresel bir topluluğun üyeleridir. Bu üyeler gerçek uzayda nadiren etkileşime girerler, ancak siber alanda multimedya aracılığı ile--metin ile ya da görüntü, ses ya da üçünün kombinasyonu ile--iletişime girerler. İnterneti bu insan topluluğunun bir parçası olmadan kullanmak olanaklı değildir; siz, interneti bir kablo olarak kullansanız dahi, topluluğun bir parçası olmaktan kaçınamazsınız. İnsanlara e-posta göndererek, internet sitelerini okuyarak, haber gruplarını okuyarak, çevrimiçi iş yaparak, bir insan siber alan topluluğuna katılır.⁵³

Siber alandaki sosyalleşme durumunun gerçek dünyayla bir çok noktada farklılık gösterdiğini daha önce belirtmiştik. Bu konudaki en önemli özelliğin, siber alanda kullanılan kimlik bilgilerinin istenildiği biçimde şekillenebildiğini söyleyebiliriz. Siber alandaki sosyalleşme çabaları bu kimlikler çerçevesinde yapılır. Ortaya çıkan iletişim araçları kişilerin kimliklerini, özellikle hayal kahramanları çerçevesinde şekillendirmelerine yönlendirebilir. Kişinin siber alanda ister istemez hayal gücünü kullanması gerekir. Kimi zaman hayal gücünü kullanmasına yönelik bir yönlendirmeye bile maruz kalabilir.

Örneğin, iletişim insanların kendilerini ifade etmek için yarattıkları diğer karakterler ile etkileşime girmek için çok kullanıcı zindanlarda (MUD'lar) toplanmalarına izin verecek şekilde dönüşüm geçirmiştir. Bu MUD kavramı, siber

⁵³ Hal Abelson and Lawrence Lessig, "Digital Identity in Cyberspace", s.38-39, http://www.eema.org/downloads/is_industry_papers/digital_id_in_cyberspace.pdf, (12 Şubat 2008)

alandaki toplulukların temelidir. Bir MUD içinde yaratılan toplulukta her üye kendilerini belirli bir insan türü şeklinde göstermek için bir "maske" takar (MUD'un şekline göre bir seri katilden bir canavara kadar değişebilir) ve bu sanal dünyada özgürce hareket eder. Bununla birlikte topluluğun siber alanda günlük kullanımı henüz bu duruma gelmemiştir. İnsan, siber alanda gezinen ve diğer avatarlar ile buluşan ve etkileşime giren insanların avatarlarını görmemektedir. Diğer yandan siber alan, birlikte varolan insanların topluluğunun fazlasıdır.

Siber alanda kullanılan araçlar gerçek dünyayla iletişimi sağlamakta da yardımcı olabilir. Bunun yanı sıra kimi zaman siber alanın içerisindeki kimlikleriniz gerçek alanda tatmin etmekte zorlandığınız kimi sosyal eksikliklerinizi karşılamanıza imkan sağlayabilir.

Bu yeni teknolojinin etkileşimlilik durumu, kendinizi farklı toplulukların içerisinde bulmanızı da mümkün kılar. Gerçek hayatınıza böyle bir etkide bulunması da göz ardı edilemez. Kendi sosyal çevresi içinde çevresine karşı geliştirdiği rollerin dışında bir dünya olan siber alanda kişi kendini farklı konumlarda, farklı kişisel özelliklerde bulabilir.

Arkadaşlık siteleri, haber grupları gibi araçlar aslında sizin sosyal olarak yetersizliğinizi kapatmaya yönelik oluşumlardır. Bu bağlamda ortaya çıkan bu tip araçlar sizin kendinizle olan iletişiminizde büyük faydalar sağlamaktadır. Kişi kendi kimliği çerçevesinde edindiği sosyal değerleri bu alanlara taşır ve bu alanlar çerçevesinde şekillendirdiği sosyal çevresi içerisinde hem gerçek hayatına hem de siber alandaki varlığına katkıda bulunabilir.

Bu alanda var olan tüm iletişim araçları sizi bir topluluğun parçası kılar. Farklı kimliklerinizle var olduğunuz farklı topluluklar, siber alandaki sosyallik kavramının temelini oluşturur. Ağ üzerinden yapılan her etkileşim sizi bir sosyal grubun parçası yapar. Sosyal grubun içerisindeki varlığınız girdiğiniz etkileşimin boyutuna göre farklılıklar gösterebilir. Sosyal varlığımızın temelini oluşturan iletişim araçları burada farklılık gösterir.

Sosyalleşme alanında siber alanın kullandığı araçların sayısı oldukça fazladır. Bu alanda kullanılan araçlar sizin kendinizi kişisel olarak en iyi biçimde ifade edebilmenize yönelik araçlardır. Bu yönelim doğrultusunda gelişen araçlar aslında var olan durum içerisinde ele alındığında sizin dünyayla iletişiminizi sağlayan büyük bir ağın küçük bir parçası olarak görülebilir. Kişinin kendi ifade biçimleri aracılığıyla dünyanın herhangi bir yeriyle etkileşimli olarak iletişim halinde bulunma olanağı sağlayan siber alan, sınırsız sayıdaki konu üzerine kurulmuş milyonlarca etkileşimli sosyal grup üzerine inşa edilmiştir.

Bu nedenle bu alan farklı bir ülke, farklı bir boyut olarak algılanabilir. Yine masalla paralellik kuracak olursak, siber alanın var olan topluluklarının her biri kişiler için farklı bir masal diyarını çağrıştırıyor olabilir.

Arkadaşlık siteleri sosyalleşme alanına verilecek en önemli örneklerden biridir. Bu tip sitelerde kişiler kendi kimliklerini kullanıp yeni insanlarla tanışmak amacını gütmektedir. Gündelik hayatlarında yeterince sosyalleşmemiş insanların kullandığı araçlardan biri olan bu siteler, kişilerin gerçek hayatlarındaki bu eksikliği karşılamak için kullandıkları bir araçtır. Kişi gerçek hayatındaki kimi eksiklikleri tamamlamak için bu aracı kullanmaya karar veriyse kendini en doğru şekilde ifade etmesi gerekmektedir. Ancak kimi zaman siber alanın kimlik konusunda karşımıza çıkan özgürlük anlayışı kendini farklı, olmak istediği kişi gibi tanıtmaya yol açabilir. Bundan yola çıkarsak siber alanın sosyalleşme aracı olması doğrultusunda kimlik anlayışı geliştirmek bizim gerçek hayatımıza ne kadar etki etmesini istediğimize göre farklılık göstermektedir.

İnternet haber grupları, topluluğun birincil bir örneğidir. Bir haber grubu aynı ilgi alanlarına sahip insanların mesaj bırakabildikleri ve insanları bu belirli mesajları okumaları ve yanıt vermelerine izin veren bir yerdir. Bu grupların temel özelliği aynı düşünceye ve dünya görüşüne sahip olan bireyleri bir araya getirmesidir. Çoğu grupta bir yönetici vardır ve mesajlar bu yöneticilerin kontrolü çerçevesinde grup içerisinde yayınlanır. Bu nedenle aslında kendi grubunuzu oluşturmadığınız takdirde görüşlerinizin belli kısıtlamalar çerçevesinde olduğu gerçeği göz ardı edilemez. Kişiler bu gruplar aracılığıyla kendi düşüncelerini farklı kişilerle paylaşma fırsatı bulabilir. Bu

gruplardan doğan fikirlerin ya da bu tip grupların çerçevesinde şekillenen kampanyaların gerçek dünyaya etkisi olduğu yadsınamaz. Dünya üzerindeki her bireyin bir çatı altında buluşabildiği bu gruplar da, aslında var olan tüm düşüncelerin karşılaştığı ve tartışmaya konulduğu büyük bir platform olarak düşünülebilir.

Aklınıza gelebilecek en sıra dışı konuda, gündelik hayatımıza dair en basit konulara kadar her şeyin tartışılma ya da dile getirilme olanağı bulunduğu bu gruplar bireyin sosyalleşmesi alanında büyük bir devrim niteliği taşımaktadır. Bununla birlikte daha önce de sözünü ettiğimiz gibi gündelik hayatta sakınılan, ifade edilmekte güçlük yaşanan bir çok şey burada tartışılma imkanı bulabilir.

Bunların örnekleri asla bitmez: Bilgisayarlarda belirli işletim sistemlerinin bakımı üzerinde özelleşen haber grupları vardır, kuzey doğudaki kuşlar ve erotik kurgu içeren gruplar vardır. İnsanlar toplanır ve bu haber grupları üzerinde etkileşime girerler, kendileri bu haber gruplarında diğer kişiler dinler ya da tezahürat yaparken politika ya da felsefe konuşmakta özgürdürler. Halen, bir haber grubuna herhangi bir kişi ilan koyabilir ve bunu gerçek adıyla ya da seçtiği adla yapabilir. Bu özgürlükçü ortam içinde yeni fikirlerin ortaya çıkmasına olanak sağlanmıştır.

Pek çoğu gerçek e-posta adresi ile ilan vermektedir ancak dikkate alındığında, kendisi bir ilan için atıf ya da bir tepki istemediği takdirde adıyla mesaj vermenin bir sakıncası yoktur. Kimse bu anonimlik özelliğini kullanmaz, bu yalnızca sorgulanabilir bir şey ilan ettiklerinde ve diğer insanların kendilerini izlemelerini istemediklerinde yapılır.

Bir internet sayfasının yaratılması aynı zamanda bir topluluk sembolüdür. İnternet sitesi, etkileşime bir davettir. Kişisel internet siteleri, çoğunlukla “bana mail atın” diyen ve dolayısıyla iletişimi teşvik eden bir bağlantıya sahiptir. Bu, bir evin kapısındaki "Hoş geldiniz" işaretine benzer. Bir internet sitesi, bir ön kapı işaretidir. İnsanları içeri davet eder ve hazırlayan kişiyi ziyaretçiye tanıtır.

Ticaret yapmak ise topluluğun diğer bir işaretidir. Bu toplulukta, diğer kişilerin almak istediği malları yaratan insanlar vardır. İnternet basitçe, alıcı ve satıcı arasındaki

bağlantıyı teşkil eder. Gereken tek şey alıcının bir internet sitesi açarak alıcıyı etkileşim için davet etmesidir ve daha sonra mal çevrimiçi olarak satılabilir.⁵⁴

⁵⁴ Hal Abelson and Lawrence Lessig, “Digital Identity in Cyberspace”, s.38-39, http://www.eema.org/downloads/is_industry_papers/digital_id_in_cyberspace.pdf, (12 Şubat 2008)

6. MASAL DİYARINDAN BİR ÖRNEK: FACEBOOK ORTAMI:

Masallar ve siber alan arasındaki benzerliğe günümüzde milyonlarca kişi tarafından kullanılan en popüler sosyal sitelerden biri olan Facebook örnek olarak verilebilir. Facebook'un kullanımı kendi gerçek kimliğinizi kullanmanızı temel alsa da kullanılan ara yüzler, eklentiler ve sizi geçmişinize götürmesi gibi nedenlerden dolayı gündelik hayatta karşımıza çıkan sosyalleşme alanlarından büyük farklılık göstermektedir. Bu bağlamda daha önce sözünü ettiğimiz kimlik ve siber alan uzlamında karşımıza çıkan Facebook aslında gerçek hayatta ifade edemediğimiz bir çok şeyi ifade etmemize olanak tanır. Buna en büyük etken birçok uygulamayı içinde barındırmasıdır. Eklentiler aracılığıyla geliştirilmiş iletişim araçları sayesinde örneğin rakı sofrası kurup arkadaşlarınıza hesabı ödetebiliyorsunuz. Birçok sosyal grubun yanı sıra hayran olduğunuz film yıldızlarından şairlere kadar birçok kişiye ilişkin gruplara katılıp bu konuda fikirlerinizi paylaşabiliyorsunuz. Aynı fikirlere sahip olduğunuz insanlarla tanışabiliyorsunuz.

6.1 Tanım:

Günümüzde herkes tarafından bilinen en büyük iletişim ağına sahip internet platformu Facebook, milyonlarca üyesiyle siber alandaki masal dünyasına en etkili örneklerden birini oluşturuyor. Her ne kadar gerçek kimliğinizi kullansanız da kendinizi ifade edebilmeniz için kullandığımız yöntemlerin farklılığı bu bağlamda bir paralellik sunabilir. Bunun yanı sıra kişiselleştirme yöntemleri ve kullanılan eklentiler ile doğan siber alanın bir masal dünyasından farkı yoktur. Öyle ki kurt adamlar ya da vampirlerin savaşına tanık olduğunuz gibi arkadaşlarınızla eğlendiğiniz bir partide de bulabilirsiniz kendinizi. Dinlediğiniz şarkılardan sevdiğiniz filmlere kadar her şeyin paylaşılabilirdiği bu platformda kişi bireysel bir alan oluşturuyor ve bu alanı paylaşıyor.

6.1.1 Facebook'un Doğuşu

Facebook, Harvard Üniversitesi öğrencisi Mark Zuckerberg tarafından 4 Şubat 2004 tarihinde⁵⁵ kurulan ve şu an itibarıyla 60 milyon kayıtlı üyesi⁵⁶ bulunan internetin en büyük sosyal ağlardan biri.

Facebook, bir sosyal paylaşım ağı tipinde internet uygulamasıdır ve insanların arkadaşlarıyla iletişim kurup, bilgi paylaşılması amacıyla kullanılmaktadır. Facebook, 4 Şubat 2004 yılında⁵⁷ Mark Zuckerberg tarafından kuruldu. Mark Zuckerberg, 2006 yılında Harvard'da daha önce de Ardsley Lisesindeydi. Facebook kurulduğunda üyelik Harvard öğrencileriyle sınırlıydı. Daha sonra öncelikle Boston bölgesindeki okullara (Boston Koleji, Boston Üniversitesi, Harvard, Northeastern Üniversitesi, Tufts Üniversitesi), Rochester, Stanford, NYU, Northwestern ve iki ay sonra da Ivy League okullarına açıldı. Ertesi yıl pek çok üniversite bireysel olarak katıldı. Sonunda .edu, .ac, .uk gibi eğitim kuruluşları uzantılarına sahip email adresleri sisteme dahil oldu. Ağlar ya da gruplar (network), geniş firmalar ve liselere de açıldı. 11 Eylül 2006'dan⁵⁸ bu yana bütün uzantılara sahip email adresine açıldı. Kullanıcılar istediği tipte gruba katılabilir. Bunlar, lise, çalışma yerleri tipleri ve coğrafi ya da bölgesel bazda olabilir.

Temmuz 2007'de, Facebook sitesi yüksek okul odaklı siteler arasında 34 milyon aktif üyeye en yaygın ve geniş kullanıcıya sahip ağ ünvanını aldı. Eylül 2006'dan Eylül 2007'ye en çok ziyaret edilen siteler arasında yerini 60. sıradan 7. sıraya yükseltti. Amerika'da fotoğraf ve resimler açısından bir numaralı siteydi. Bu sayıyla Flickr'dan daha fazla fotoğrafa sahipti. Facebook altında günde 8.5 milyon fotoğraf yüklenmektedir.⁵⁹

Facebook ismi, Amerika'da üniversitelerde yaygın olan öğretim üyesi, öğrencilerin isimlerinin birbirlerini tanımak için bir arada tutulduğu kağıt fotoğraf albümü (paper facebook) uygulamasından almıştır.

⁵⁵ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

⁵⁶ Brad Stone, Facebook, The New York Times, 7 Aralık 2007 - http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/facebook_inc/index.html, (15 Şubat 2008)

⁵⁷ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

⁵⁸ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

⁵⁹ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

6.1.2 Facebook İşlemleri (Facebook Operations)

Site, kullanıcılar için ücretsizdir. Gelirlerini banner ve sponsor linklerden gelen reklamlar oluşturmaktadır. Nisan 2006 itibariyle reklam gelirlerinin haftalık tutarının 1.5 milyon dolar olduğu söylenmektedir. Kullanıcılar, öncelikle fotoğraflarının, kişisel meraklarının yer aldığı bir profil oluştururlar. Özel ve herkese açık mesajlarını paylaşarak değişik arkadaş gruplarına katılabilirler. Profil verilerinin görüntülenmesi aynı grup veya onaylanmış arkadaşlarla sınırlıdır. TechCrucbh'a göre desteklenen ve grubu olan okulların öğrencilerinin %85'i bu ağlar içinde yer almaktadırlar. Kullanıcıların %60'ı günlük olarak çevrimiçi olmaktadır. %85'i en az haftada bir %95'i ise en az ayda bir çevrimiçi (login) olmaktadır. Facebook yetkilisi Chris Hughes'e göre insanlar ortalama gününün 19 dakikasını Facebook'ta geçirmektedirler. Bir araştırmaya göre, Facebook üniversite öğrencileri arasında en popüler şeyler arasında ipod'dan sonra ikinci sırada yer almaktadır.⁶⁰

6.1.3 Facebook Kuruluşu, Gelişimi ve Yayılması

Facebook kurulduğunda adı 'The Facebook'tu. Mark Zuckerberg, 2004 yılında Harvard'a katılırken Facebook'u kurduğunda kendisini Andrew McCollum ve Eduardo Saverin destekledi. Bir ay sonra, Harvard'taki nüfusun yarısı Facebook'a kaydoldu. Bu arada, Zuckerberg'e Dustin Moskovitz ve Chris Hughes katılarak sitenin yaygınlaştırılmasına katkı sağladılar. Böylece Facebook, MIT, Boston Üniversitesi, Boston Yüksekokuluna yayıldı. Bu yayılma Nisan 2004'te devam etti. Ertesi ay, Zuckerberg, McCollum ve Moskovitz Palo Alto'ya (California) taşınarak, Adam D'Angelo ve Sean Parker yardımıyla Facebook'un geliştirilmesine devam ettiler. Eylül'de Divya Narendra, Cameron Winklevoss ve Tyler Winklevoss, diğer bir sosyal paylaşım ağı olan ConnectU sahipleri Facebook'a karşı dava açtılar. Bu davada, ConnectU sahipleri, Zuckerberg'in kendileri için geliştirdiği kaynak kodunu Facebook'ta kullandığını iddia ettiler. Bu arada Facebook, Paypal ortağı Peter Thiel'dan 500,000 dolar yardım aldı. Aralık itibariyle Facebook kullanıcı sayısı bir milyonu aşmıştı.⁶¹

⁶⁰ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

⁶¹ Facebook Haberler – 17 Ekim 2007 - <http://facebookhaberler.blogspot.com/2007/10/facebook-kurulusu-gelisimi-ve-yayilmas.html>, (15 Şubat 2008)

6.1.4 2005 Yılında Facebook

Mayıs 2005'te, Facebook, Accel Partners ile sermayesini 12.7 milyon dolara yükseltti. 23 Ağustos 2005'te⁶² Facebook, facebook.com alan ismini Aboutface firmasından 200,000 dolar karşılığında satın aldı. Daha önce thefacebook.com olan alan adı “facebook.com” oldu. Bu arada kullanıcı sayısında muazzam artışlar oldu. Profil sayfaları da daha kullanıcı dostu oldu. O ay, McCollum tekrar Harvard'a geri döndü. Daha önce olduğu gibi, Hughes Cambridge Üniversitesine devam etti. Devam ederken firmanın yetkili sekreteri olarak kaldı. 2 Eylül 2005'te⁶³ Zuckerberg, Facebook'un lise eklentisinin çalışmalarını başlattı.

Ekim itibarıyla, Facebook'un genişlemesi artık küçük üniversitelere de inmişti. Amerika, Kanada, İngiltere (UK) tüm Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) system Meksika), Puerto Rico tüm üniversite, Virgin Islands Üniversitesi gibi üniversitelere yayıldı. 11 Aralık 2005'te, Avustralya Üniversiteleri, Yeni Zelanda (New Zealand) üniversiteleri de ağa katıldı. Böylece Facebook'taki üniversite ve yüksekokul sayısı 2,000'i aştı. Lise sayısı 25,000 olup Amerika, Kanada, Meksika, İngiltere, Avustralya, Yeni Zelanda ve İrlanda'ya yayıldı.

6.1.5 2006 Yılında Facebook

27 Şubat 2006'da, Facebook, kullanıcıların genel isteği üzerine üniversite öğrencilerinin lise öğrencilerini arkadaşlar olarak eklemesine müsaade etmeye başladı. Bir ay sonra 28 Mart 2006 tarihinde Businessweek, sitenin genel kabul potansiyeline eriştiğini raporladı. Facebook, 750 milyon dolarlık resmi bir teklifi reddetti. İstenen fiyatın 2 milyar dolar olduğu söylentisi yayıldı. Nisanda, Peter Thiel, Greylock Partners, ve Meritech Capital Partners sitede 25 milyon dolarlık ilave yatırıma gitti. Mayısta, Facebook ağı Hindistan'a ulaştı. Hindistan'da Hint Teknoloji Enstitüsü ve Hint Yönetim Enstitüsü (Indian Institutes of Technology (IITs) ve Indian Institutes of Management (IIMs)) Facebook ağına katıldı. Ertesi ay Facebook, Quizsender.com'un Facebook görünüşünü (Facebook arayüzü) kopyaladığını iddia ederek Quizsender.com'a karşı

⁶² Interesting Facebook Facts, 7 Ağustos 2007, <http://mybroadband.co.za/blogs/2007/08/07/interesting-facebook-facts/>, (15 Şubat 2008)

⁶³ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

100,000 dolarlık dava açtı.⁶⁴ 25 Haziran'da, ek gelirler getirecek yeni hizmetler Facebook sitesinde devreye sokuldu. Facebook ve iTunes birlikte bir promosyon kampanyası düzenledi. Bu kampanyaya göre Apple, öğrencileri değişik müzik kategorilerinden 25 bedava şarkıyı 30 Eylül tarihine kadar indirebileceklerdi. Kampanyanın amacı öğrencileri güz döneminden önce Facebook hizmetleri konusunda ilgilendirmek ve bilgilendirmektir. Ağustos'un yarısında Facebook, Almanya'daki üniversiteleri, İsrail'deki liseleri (Haifa, Jerusalem, ve Qiryat Gat) ağına kattı. Aynı ayın 22'sinde Facebook, Facebook notları (Facebook notes) başlattı. Facebook notları, etiketleme (tagging), yerleşik resim (embedded images) ve başka özellikleri içeren bir blog uygulamasıdır. Bu sayede, Xanga, LiveJournal, Blogger (blogspot) ve diğer blog servislerinden blogların, Facebook'a aktarılmasına (import edilmesine) olanak sağlandı. Bu eklenen yeni özellik sayesinde, okuyucuların diğer blog sistemlerinde olduğu gibi bloglar üzerinde yorumlar yapmasına imkan vermektedir.⁶⁵

11 Eylül 2006'da Facebook, internetteki tüm kullanıcılara açıldı. Ardından mevcut kullanıcı tabanının protestoları yükseldi. 2 hafta sonra Facebook, geçerli e-mail adresi olan herkese kayıt olabilmeye hakkı tanıdı.⁶⁶

6.1.6 2007 Yılında Facebook

10 Mayıs 2007'de Facebook, kullanıcıların çeşitli reklamlarını Facebook sitesi üzerinde ücretsiz olarak yayımlayabileceğinin planlandığını duyurdu. Bu şekilde Facebook, Craigslist gibi diğer reklam firmalarına rakip oldu. Bu özellik Facebook altında Facebook Pazarı (Facebook Marketplace) olarak bilinmektedir. Facebook Pazarı (Facebook Marketplace), 14 Mayıs 2007'de uygulamaya geçti.⁶⁷ 24 Mayıs 2007'de Facebook, yazılım geliştiricilerinin de çeşitli uygulamalar geliştirebileceği bir API (Application Programmers' Interface) devreye soktu.⁶⁸ Bu API, Facebook Platformu (Facebook Platform) olarak bilinmektedir. Hazıranda, daha önceki iTunes ile Facebook

⁶⁴ Facebook overview, 2008 - <http://fcbk.info/>, (05 Mart 2008)

⁶⁵ Facebook Haberler – 17 Ekim 2007 - <http://facebookhaberler.blogspot.com/search/label/Facebook%202007>, (15 Şubat 2008)

⁶⁶ Facebook Haberler – 17 Ekim 2007 - <http://facebookhaberler.blogspot.com/search/label/Facebook%202007>, (15 Şubat 2008)

⁶⁷ Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

⁶⁸ Marc Andreessen, “Analyzing the Facebook Platform, three weeks in”, 12 Haziran 2007, http://blog.pmarca.com/2007/06/analyzing_the_f.html, (13 Nisan 2008)

arasındaki ortaklık devam etti. Apple öğrencileri grubu (Apple Students Group) aracılığıyla, bedava müzik indirme (music download) servisi, Facebook ve iTunes birlikteliğini sağladı. Haziran'da Facebook, Parakey firmasını Blake Ross ve Joe Hewitt'dan satın alarak ilk defa firma satın almış oldu. Ağustos'ta firma Newsweek dergisinin kapağında Steven Levy'nin hikayelediğiyle daha da ünlendi. Daha sonra Facebook, 24 Temmuz 2007'de YouTube firmasının önceki CFO'su Gideon Yu'yu işe aldı.⁶⁹ Gideon Yu, Michael Sheridan'ın yerine işe başladı. 25 Eylül 2007'de Microsoft ve Google'ın Facebook'tan hisse almak istediği söylentisi yayıldı.⁷⁰ Facebook firmasının tümüyle satılmasının, kurucu Mark Zuckerberg'in Facebook'u bağımsız tutmak istemesi nedeniyle zor olduğu söylenmektedir.

⁶⁹ Greg Sandoval, "Report: Former YouTube CFO jumps to Facebook", 24 Temmuz 2007, http://news.cnet.com/8301-10784_3-9749570-7.html, (15 Şubat 2008)

⁷⁰ Brad Stone, Andrew Ross Sorkin, "Microsoft Is Said to Consider a Stake in Facebook", The New York Times, 25 Eylül 2007, <http://www.nytimes.com/2007/09/25/technology/25soft.html>, (11 Şubat 2008)

6.1.7. Facebook Site Özellikleri ⁷¹

Facebook, genel olarak bir sosyal paylaşım ağında temel olarak bulunması gereken özelliklere sahiptir. Aşağıda Facebook içinde bu özellikler ayrı ayrı incelenmektedir:

6.1.7.1 Facebook Duvarı (Facebook Wall)



Şekil 1. Facebook Duvar özelliği

Duvar, her bir kullanıcının profil sayfasındaki bir boşluk olup arkadaşların mesaj göndermesi için kullanılmaktadır. Bu sayede isteyen Facebook kullanıcıları kendi ağ grubundaki arkadaşlarıyla iletişim kurabilirler. Bir kullanıcının duvarı, eğer profilinde izin veriyse izin verdiği diğer kullanıcılar tarafından da görülebilir. Farklı kullanıcıların duvar postaları bir kullanıcının Haber beslemesi (News feed) aracılığıyla

⁷¹ Facebook Site Özellikleri, 9 Mart 2008, <http://www.turkcebilgi.net/teknoloji/internet/facebook-site-ozellikleri-233660.html>, (13 Nisan 2008)

görülebılır. Pek çok kullanıcı arkadaşlarının duvarlarına kısa, geçici notlar bırakabilir. Daha mahrem veya özel mesajlar kaydedilir ve kişinin Gelen kutusuna (inbox) gönderilir. Bu tür notlar sadece gönderici ve gönderildiği kişi tarafından görülebilir. Bu durumda email gibi değerlendirilebilir. Haziran 2007'de Facebook, kullanıcıların duvara dosyaları da (attachments) eklemesine izin vermeye başladı. Daha önce duvar sadece metin içerikleri kabul ederken artık dosyalar da gönderilebilmektedir.

6.1.7.2 Facebook Hediyeleri (Facebook Gifts)



Şekil 2. Facebook hediyelerinden örnekler

Resimde bazı Facebook hediyeleri görülmektedir. Şubat 2007'de Facebook, siteye yeni bir özellik ekledi. Bunun adı gift yani hediyedir. Arkadaşlar birbirine bu hediyeleri gönderebilirler.

Hediyeler aslında msn'de alışık olduğunuz küçük simgelerden (small icon) başka bir şey değiller. Bu küçük ikonlar Apple tasarımcısı Susan Kare tarafından tasarlanan küçük özgün tasarımlar. Bu sanal hediyeler Facebook'un sanal hediye dükkanından seçilerek istenen arkadaşlara mesajlara ilave edilmek suretiyle gönderilebilir.

Bir kullanıcıya verilen hediye, alıcının duvarında gönderenin mesajıyla beraber görünür. Eğer kullanıcı hediyeyi özel olarak belirlerse sadece alıcı görebilir. Bu durumda gönderenin ismi ve iletisi diğer kullanıcılar tarafından görülemez. Ayrıca tüm hediyeler (özel hediyeler de dahil olmak üzere) alıcının hediye kutusunda (profilde yer alan duvarın sağ üst tarafında) gösterilir. Hediyein yanında ya gönderen kullanıcının

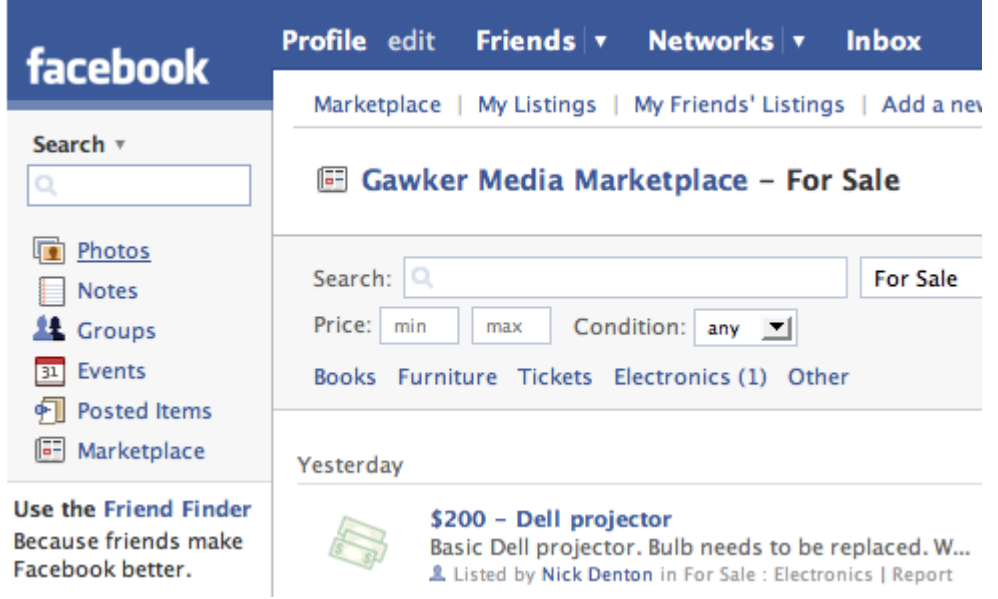
ismi (public gifts) veya özel kelimesiyle (Private) ifade edilir. Ayrıca anonim (anonymous) seçeneđi de mevcuttur. Bu durumda profil erişimine sahip herkes hediye görebilir. Fakat yalnız alıcı mesajı görebilir. Gönderenin adını kimse göremez. Hediye, alıcının hediye kutusuna gider fakat kullanıcı duvarında yer almaz.

Facebook kullanıcılarına kayıt olduklarında bir bedava hediye (free gift) verilir. Kullanıcı tarafından verilen her ilave hediyein maliyeti 1 ABD dolarıdır. İlk seçilen hediyelerin başında Sevgililer Günü temalı (Valentine's Day) hediyeler vardı. Şubat 2007'de gönderilen hediyelerin %50'si Susan G. Komen'in tedavisinde kullanılmak üzere bağışlandı. Şubattan sonra, artık bağış olmadı (daha önceki muhtemelen kullanıcıları hediye göndermeye alıştırmak için). Daha sonra Facebook, her gün için yeni bir hediye üretmeye başladı. Çođu hediyeler kısıtlı miktarda ve belli zamanda kullanılmaya has olarak üretildi. O günkü hediyeleri, kullanıcılar siteye girdiklerinde görmektedirler.⁷²

Uygulamaların ilerlemesiyle bu 1 dolarlık miktarlar için yeni yollar bulundu. Artık Facebook üzerinde çeşitli uygulamalarla ücretsiz hediyeler göndermek de mümkündür.

⁷² Facebook Site Özellikleri, 9 Mart 2008, <http://www.turkcebilgi.net/teknoloji/internet/facebook-site-ozellikleri-233660.html>, (13 Nisan 2008)

6.1.7.3 Facebook Pazarı (Facebook Marketplace)



Şekil 3. Facebook Pazarı sayfası

Mayıs 2007'de Facebook, yeni bir özellik olan Facebook Pazarını başlattı. Bu özellik sayesinde kullanıcılar aşağıdaki kategorilerde ücretsiz reklam yayımlayabilmektedir.

Satılık İlanı, Ev İlanı, İş İlanları, Kiralık ve Satılık İlanları vs. Reklamlar istenilen formatta ya da Facebook'un önceden belirlediği biçimde olabilir. Facebook Marketplace şu anda tüm Facebook kullanıcılarına açık olup şimdilik ücretsizdir. Tabii şimdilik..

6.1.7.4 Facebook Dürtmeleri (Facebook Pokes)



Şekil 4. Facebook Dürtmelerinden bir örnek

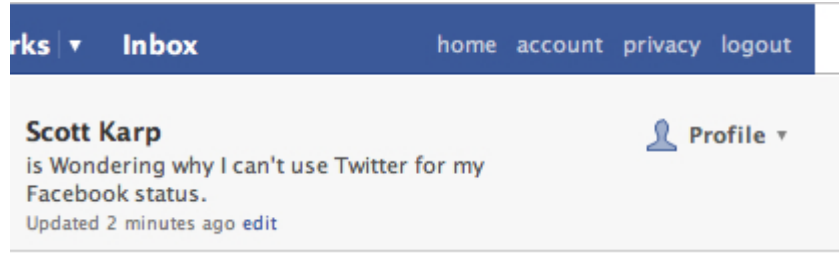
Facebook, poke özelliğiyle bir kullanıcının diğer kullanıcının dikkatini çekmesini sağlar. Facebook'un Sıkça Sorulan Sorular kısmında dürtme şöyle açıklanmaktadır.

Poke, arkadaşlarınızla bir şekilde etkileşime geçmenizi sağlayan bir özelliktir. Poke özelliğini oluşturduğumuzda, bunun herhangi bir amaca yönelik olmadan yararlı olacağını düşündük. İnsanlar bu özelliği çok farklı algılamakta, biz de bu konuda teşvikçi olmaktayız. Prensip olarak dediğimiz gibi, bir kullanıcının diğerinin dikkatini çekmekten ibaretti. Fakat pek çok Facebook kullanıcısı bunu dikkat çekmek veya merhaba demek için kullanıyor. Bazı kullanıcılar ise bunu karşıt cinse mesaj amacıyla kullanmaya başladı. Bu nedenle Facebook altında Nisan 2008 itibariyle 366,000 üyeyi geçen "Enough with the Poking, Lets Just Have Sex," denilen bir ağ grubu oluşmuştur. Çeşitli ağ arkadaşları sık sık poke war denilen dürtme savaşları yapmaktalar. Poke savaşında iki kullanıcı karşılıklı olarak poke back özelliğiyle birbirini dürtmektedir (poke etmektedir).⁷³

X Me ve SuperPoke gibi yeni bazı uygulamalar kullanıcının poke yerine başka kelimeler kullanmasına izin vermektedir.

⁷³ What do you mean by poke in facebook?, 2008, <http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20080415085409AAMfnoI>, (01 Haziran 2008)

6.1.7.5 Facebook Durum (Facebook Status)



Şekil 5. Facebook Durum özelliği

Facebook "status" özelliği kullanıcıların arkadaşlarını ve Facebook gruplarını mevcut durumları ve eylemleri hakkında bilgilendirmek için kullanılır. Facebook, kullanıcının durumu hakkında "(User name) is..." yazar ve kullanıcının bunu doldurmasını ister. Örneği 'User is Tatilde' gibi.. Durum güncellemeleri, kullanıcıların arkadaş listesindeki "Recently updated" bölümünde gösterilir.

6.1.7.6 Facebook Olayları (Facebook Events)



Şekil 6. Facebook Olay sayfası

Facebook Olayları, üyelerin arkadaşlarına duyurmak istedikleri olaylar, düzenlemek istedikleri toplantılar olduğunda kullanabildikleri bir özelliktir.

6.1.7.7 Facebook Sohbet (Facebook Chat)



Şekil 7. Facebook sohbet özelliği

Facebook'un yeni eklentisi arkadaş listenizdeki kişilerle online olarak sohbet etmenizi sağlamaktadır ve bunun için öncelikle sohbet etmek istediğiniz kişiyi arkadaş listenize eklemeniz gerekmektedir.

6.2. Facebook'un Güvenilirliği:

Bu gün milyonlarca üyeye sahip facebook uygulamasının en büyük özelliği gerçek kimliğiniz doğrultusunda şekillenmesidir. Doğum yeri, doğum tarihi gibi en temel bilgilerin yanı sıra beğendiğiniz filmlerden, okuduğunuz kitaplara, hatta siyasal görüşünüze kadar bir çok bilgi facebook tarafından toplanmaktadır. Facebook'un bu kadar kullanıcıya ulaşması ve kişisel bilgilerin bu kadar büyük bir rahatlıkla paylaşılması (Her eklenti sizin tercihleriniz konusunda bir soru yöneltir.) bir çok soruyu akla getiriyor. Bu bilgiler herhangi bir amaç için kullanılıyor mu? Bu bilgilerin paylaşımı sınırlı tutulabiliyor mu? Bu konuda bir çok araştırma ve Facebook'un güvenilirliğine ilişkin bir çok haber yapılmıştır. Bu araştırmalar doğrultusunda bu tip sitelerin genelde kullandığı gizlilik bildirimlerinde büyük hatalar göze çarpmaktadır.

Özellikle sürekli karşımıza çıkan eklentiler kabul edildiği takdirde kişisel bilgilerimiz eklentinin yayıncısının da eline geçmektedir.

Facebook'un üyelerinin çokluğu ve kişisel bilgiler üzerine kurulu olması George Orwell'in 1984 adlı romanını akla getirmektedir. Bu bağlamda internet kullanıcıları ya da facebook kullanıcıları kişisel bilgilerini bu kadar kolay bir şekilde ulaştırılarak aslında kayıt altında tutmayı temel alan bir polis devleti fikrine ön ayak olmaktadır. Bireyler bu yolla aslında ulaşılması çok güç olan bazı kişisel bilgilerini kendi elleriyle vermektedirler.

İngiliz yazar George Orwell'in iki kez sinemaya da aktarılan ünlü romanı '1984' adlı romanında bir polis devleti anlatılır. Kimsenin 'farklı' olmasına izin verilmez, konuşulan dile bile müdahale edilir, zaman zaman tarih 'düzeltilir', eski tarihli gazeteler 'düzeltildikten' sonra yeniden basılıp arşive kaldırılır. Ülkenin yöneticisi 'büyük kardeş' diye anılır ve televizyonlar sayesinde bu 'büyük kardeş'in herkesi her an izlediği söylenir. Zaten ulusal slogan, "Büyük Kardeş Seni İzliyor"dur. Gözlenmek üzerine kurgulanmış bir dünya ve siber alan üzerinden gözlenmek, kayıt altında tutulmak çerçevesinde ortaya çıkan bu görüşlerin bir kısmına bu bölümde yer vermek istiyorum:

1984 yıllarında bilgisayar iletişimi çok yaygın olmadığı için, izleme işi ciddiye alınmamıştı. Günümüzde ise, evden ya da işyerinden bilgisayara bağlandığımız her an izlenmekteyiz. Yaptığımız her hareket ve attığımız her adım takip edilebilmektedir. Bizler de bu oyunun istekli oyuncularız. Nasıl mı? Kendimizi Facebook ya da Googlegroups gibi sitelere kaydederek, yüzlerce e-postayı web tabanlı sunucularda tutarak. Bu sitelerin %99'u ne yazık ki yurtdışında bulunuyor ve ilgili ülkelerin istihbarat kurumları, bu tür sunuculardan istedikleri bilgilere ulaşabiliyorlar. İstedikleri bilgileri otomatik tarayıp, dikkat çekilen noktalarda daha ayrıntılı araştırma yapabiliyorlar.

Anayasamızın 20. maddesi der ki, "Herkes, özel hayatına ve aile hayatına saygı gösterilmesini isteme hakkına sahiptir. Özel hayatın ve aile hayatının gizliliğine dokunulamaz." Şimdi sormamız gerekiyor, dış ülkelerin istihbarat örgütlerinin ulusal

güvenliklerini bahane ederek, bizlerin yazışmaları üzerinde yapmış olduğu rutin taramalar, insan hakları açısından bakıldığında bir suç oluşturuyor mu? Bu konuda ne kadar bilgilendirildik? Ve bu bilgi hırsızlığının farkında mıyız?

Dünyanın en zengin insanı ve Microsoft'un sahibi Bill Gates 2006 yılı Ocak ayında Türkiye'ye geldiğinde bir gazeteci kendisine, "Siz Microsoft olarak CIA'ye bilgi veriyor musunuz?" diye sormuştu. Bu şok soru üzerine salonda kısa bir sessizlik oldu ve herkes verilecek cevaba odaklandı. Bill Gates'in cevabı ise sadece gülmek oldu. Herkes bu tebessümle cevabını almıştı.⁷⁴

İngiliz askeri yetkilileri, kişisel bilgilerini Facebook'a koymamaları konusunda tüm orduya bir uyarıda bulundu çünkü, Kraliyet Askerleri'ne bağlı 888 askerin isminin Facebook'ta bulunması, kişisel bilgilerin terör örgütlerinin eline geçebileceği endişesini doğurmuştu. Uyarıda, "Facebook, MySpace ve Friends ReUnited" adlı siteleri kullanan askerlerin risk altında olabilecekleri vurgulandı.

Facebook, 6 Kasım'da yayınladığı bir ilanla 50 milyondan fazla üyesinin özel bilgilerini para karşılığı reklâm şirketleriyle paylaşabileceğini duyurdu. Özel hayatın korunması ile ilgili tartışmalara yol açan Facebook'un bu kararı, ABD ve Avrupa ülkelerinde tartışmalara yol açtı. Fransa'da Facebook aleyhine soruşturma açılması bekleniyor.⁷⁵

Yine İngiltere'de bir hükümet araştırmasında, İngiltere'de bu sitelerin üyesi olan 10.8 milyon kişiden dördte birinin 'profillerinde' doğum tarihleri veya iletişim adresleri gibi önemli bilgilerini açıkladıkları, girilen bilgilerin, suç işlemek amacıyla kullanılmaya oldukça elverişli olduğu ortaya çıktı.

Türkiye'de de son dönemde büyük ilgi çeken site, üyelerinin cinsiyeti, yaşı, cinsel tercihi, siyasi ve dinî görüşü, eğitim durumu ve çalıştığı işyerleri başta olmak üzere çok sayıda bilgiyi kaydediyor. Facebook'a üye olan internet kullanıcılarının bu

⁷⁴ Facebook başımıza Bela Olabilir..., <http://teknosat.bloggum.com/yazi/facebook-basiniza-bela-olabilir-.html> (13 Nisan 2008)

⁷⁵ Facebook başımıza Bela Olabilir..., <http://teknosat.bloggum.com/yazi/facebook-basiniza-bela-olabilir-.html> (13 Nisan 2008)

bilgileri vermeme hakkı bulursa da, üyelerin büyük çoğunluğu özel hayatına ilişkin birçok bilgiyi yakın arkadaşlarıyla paylaşmak amacıyla profiline koyuyor.

Tüm dünyada büyük bir hızla büyüyen Facebook, Türkiye’de adeta çılgınlığa döndü. Sadece ülkemizden kullanıcı sayısı 1 milyona ulaştı. Facebook yetkilileri, Türkiye’nin en aktif ülkelerin başında geldiğini açıklıyorlar. Türkiye’de en çok ziyaret edilen ikinci site haline gelen Facebook’a 3 hafta içinde 500 bin kişi üye olmuş.⁷⁶

Facebook aracılığıyla yaşınızı, cinsiyetinizi, siyasi görüşünüzü ve kişisel beğenilerinizi içeren bilgileri gözler önüne seriyorsunuz. Tüm bu veriler belli bir kaynakta toplanıyor ve ulaşılması oldukça kolay bir hale geliyor. Tüm dünya üzerinde milyonlarca kişiye ulaşmış bu sanal ağın gerçek kimlik çerçevesinde çalışması ve bu kadar hassas bilgileri belli gruplar vasıtasıyla ele geçirip kayıtlarında tutması akla bir çok soruyu getiriyor.

Bu konuda Jacob Morse, Orwell’in 1984’ünü hatırlatmaktadır. Kendisi CIA ile bir bağlantı keşfetmiştir: “Bunu bir kez daha söylüyorum, Ben deli değilim ve her şeyden komplo teorisi çıkarmıyorum. Kısaca, CIA ve istihbarata aç diğer örgütler ile beni kaygılandırarak kadar çok bağlantı var. En kötü durum senaryosu: Biz gönüllü olarak hükümete resmi bilgileri temiz, aranabilir bir şekilde veriyoruz. Bu bağlantılar ile ilgili bir şey olduğunda biz—kendi adımıza—Orwell’in Büyük Birader’inin yalnızca hayal edebileceği geniş bir ağ yaratmış oluyoruz.”⁷⁷

Blogosferin diğer bir bölümünde Tom Owad Amazon Dilek Listeleri ve Google haritaları kullanarak bir FBI bağlantısına dikkat çekmiştir:

“Bu halka açık bilgi ile mümkün olan bir şey; ancak birinin Amazon’un 1999’dan bu yana yapılan her bir satışı içeren veritabanına erişim sağladığını düşünün. Patriot Yasası’nın 251. Maddesi uyarınca FBI Amazon’un kayıtlarını herhangi bir neden için “uluslararası terörizm ya da gizli istihbarat faaliyetlerine karşı korunmak amacıyla yetkili soruşturma” için vermesini isteyebilir. Amazon’un

⁷⁶ Facebook başımıza Bela Olabilir..., <http://teknosat.bloggum.com/yazi/facebook-basiniza-bela-olabilir-.html> (13 Nisan 2008)

⁷⁷ Jacob Morse, “What would Orwell do?”, 2005, <http://jacobmorse.blogspot.com/2005/12/what-would-orwell-do.html>, (11 Mart 2008)

kayıtlarını verdiğini açıklaması yasaktır, dolayısıyla siz hükümetin sizin kitap siparişlerinizin kayıtlarını tutup tutmadığını bilemezsiniz. Ve görüldüğü gibi bu bilgiyi diğer veritabanlarında bulunan bilgi ile çapraz referansa tabi tutmak kolaydır.”⁷⁸

Son bir not üzerinde, biraz önce yaptığımı benzer bir projenin uygulanması için FBI bilgisayar uzmanlarını işe almaktadır. Herkes Facebook’u duymuştur. Neredeyse 2 yaşındadır ve büyümesi teklemektedir. Tekrarlanan Kullanım istatistiklerine bakın ve bana bunun takıntı sınırındaki delilik olmadığını söyleyin. Kullanıcıların % 70’i, aslında o kadar da dinamik olmayan bir siteye her gün geri dönmektedir. Herhangi bir blog yoktur, yalnızca kişisel bilgiler ve kullanıcıların “duvarları” üzerinde konulan yazılar ve artık resimler vardır. Facebook ve MySpace gibi internet sitelerinin neredeyse rahatsız edici bir popülerlik kazanmasıyla, çevrimiçi olma isteğimiz bizim mantıklı düşünme, şüphecilik ve gizlilik isteğimizin önüne geçmiştir.⁷⁹

Facebook’u düşünün. 21 yaşındaki bir Harvard öğrencisi, üniversite öğrencileri için bir ağ oluşturmuştur ve şu anda muhtemelen pek çoğu Gizlilik Politikası’na bakmamış olan 5 milyondan fazla kullanıcı var. Her durumda Facebook eğlencelidir ve bu nedenle bu insanlar özgürce adlarını, adreslerini, okullarını, ilgi alanlarını, siyasi eğilimlerini, arkadaşlarını, planlarını ve yüzlerin profiller ile bağlantılı olduğu fotoğraflarını koymaktadırlar. Bu bilginin arama motorlar tarafından görülmediği gerçeği ile rahatlayarak, üyelik yalnızca bir ".edu" e-posta adresi ile sınırlıdır.

Peki ya Gizlilik Politikası? Facebook’un Yardım bölümünde şunlar söyleniyor, “Facebook gizliliğinize saygı duyuyor. Sizin kullanıcı bilgilerinizi üçüncü taraflara vermiyoruz” ve devam ediliyor “Gizlilik Politikamız ile ilgili daha fazla bilgi edinin.” Linke tıklayın ve evet; bir şey daha: Biz sizin bilgilerinizi paylaşabiliriz ve bu “diğer şirketler, avukatlar, temsilciler ya da resmi makamlar ile bilgi paylaşımını içerebilir.”

⁷⁸ Data Mining 101: Finding Subversives with Amazon Wishlists, 2006, <http://www.applefritter.com/bannedbooks>, (11 Mart 2008)

⁷⁹ Jacob Morse, “What would Orwell do?”, 2005, <http://jacobmorse.blogspot.com/2005/12/what-would-orwell-do.html>, (11 Mart 2008)

Aslında bu oldukça yaygın bir politikadır. “Topladığımız Bilgi” bölümünde bu biraz rahatsız edici olabilir.

Internet sitesini ziyaret ettiğinizde bize iki türlü bilgi sağlayabilirsiniz: Bizim tarafımızdan toplanan ve bilerek açıklamayı seçtiğiniz kişisel bilgiler ve siz ve diğer kişilerin internet sitesinde dolaşırken tarafımızdan toplanan internet sitesi kullanım bilgileri.⁸⁰

Çerezleri, vb açıklamaya başlıyor ancak bu belirsiz üçüncü veri toplama şekli ile sona eriyor.

Bunun ne anlama geldiği konusunda emin değilim ancak AOL’ün güncellenen hizmet koşulları hakkında bir şeyler hatırlıyorum.

Genel olarak komplo teorileri konusunda çok iyi değilim ancak bu şirketin bazı diğer ilginç özelliklerinin altını çizmek için Facebook’un gizlilik politikasına dikkat ediyorum. Facebook’ta Accel Partners 13 milyon dolarlık yatırımını duyurdu haberinden bu yana yalnızca birkaç ay geçti. Bir VC⁸¹’nin ilgisi hiç de şaşırtıcı değildir. Facebook’un sayıları etkileyicidir. Bununla birlikte gözden kaçırılmaması gereken bazı önemli detaylar vardır.⁸²

1. Diğer Venture Capital’ler pek ilgili değildir. Bu kavram yeni değildir ve Private Equity Week göre: “Aynı zamanda ağ ve yazılım üzerine yatırım yapan ve durumu ile Facebook üzerinde kumar oynayan firma için bu büyük bir kumardır. Yalnızca Accel geçmiş yıllarda internet ile ilgili yatırımlardan ayrılmamıştır, aynı zamanda VC'lere karşı çok da nazik olmayan bir bölgeye girmektedir.”

Bazı kaymak tabaka fonlar parlak açılışlara sahip olan ancak bu açılışların duyurulmasından sonra sessizliklerini koruyan çeşitli sosyal ağ sitelerine yatırım yapmışlardır.

⁸⁰ Facebook Principles, 6 Aralık 2007, <http://www.facebook.com/policy.php>, (26 Nisan 2008)

⁸¹ Venture Capital (Girişim Sermayedarları)

⁸² Jacob Morse, “What would Orwell do?”, 2005, <http://jacobmorse.blogspot.com/2005/12/what-would-orwell-do.html>, (11 Mart 2008)

“Thefacebook” ile tanışan ancak yatırım yapmayan bir sermayedar, “Bunlar Allah’a emanet,” demektedir. “Bunların hiçbir değerli [fikri mülkiyetleri] yok. Bu çocukların şansı yaver gidiyor ancak [bunların işlerinin] gördüğümüz sosyal ağ sitelerinden daha iyi bir yatırım teşkil edip etmeyeceğini bilmiyorum.”

Aslında Facebook’un başarısına bakılmaksızın, sosyal ağ oyununun bu safhasında 13 milyon dolarlık bir yatırım çok büyüktür. Bu, Accel’in motivasyonunun merak edilmesine neden olmaktadır.

2. İlgilenen VC’lerin tuhaf bağlantıları vardır.

Örneğin, Jim Breyer’ı, Accel’in yatırım Ekibi’nin müdürünü ve Facebook ile en yakından çalışan kişiyi ele alalım. Breyer, In-Q-Tel’in CEO’su Gilman Louie ile birlikte hizmet verdiği National Venture Capital Association (NVAC)’nın eski yönetim kurulu başkanıdır. In-Q-Tel, Merkezi Haberalma Örgütü tarafından 1999’da kurulan bir sermaye şirkettir. Firma bilgi teknolojisi ve istihbaratın farklı alanlarında, özellikle de "dağıtılan ekonomik veri toplama ağlarının hızla kurulması için araçlar" üzerinde çalışmaktadır. Kendi kendine düzenlenen ya da büyük sayıda verinin toplanması ve yönetimi için araçlar sağlayan veriler" ve "CIA'nin ilgisini çekecek diğer kalemler."⁸³

Breyer ayrıca In-Q-Tel ile yakın ilişki içindeki bir araştırma ve geliştirme şirketi olan BBN Technologies’in yönetim kurulunda da görev yapmıştır. Aslında BBN ABD Savunma Bakanlığı için Savunma Araştırma ve Geliştirme’nin eski Direktörü Anita Jones gibi yönetim kurulu üyelerini In-Q-Tel ile paylaşmaktadır. Kendisinin sorumlulukları, Savunma Bakanı’nın danışmanı olarak görev yapmak ve Savunma İleri Araştırma Projeleri Kurumu’nun (DARPA) gözetimidir.⁸⁴

⁸³ Big Brothers, Big Facebook: Your Orwellian Community, <http://www.commongroundcommonsense.org/forums/lofi/version/index.php/t34949.html>, (11 Mart 2008)

⁸⁴ Big Brothers, Big Facebook: Your Orwellian Community, <http://www.commongroundcommonsense.org/forums/lofi/version/index.php/t34949.html>, (11 Mart 2008)

New York Times'in "Many Tools of Big Brother Are Already Up and Running" başlıklı makalesinde, John Markoff, DARPA'ya ve kuzeni olan ve amacı aşağıdaki şekilde tanımlanan Information Awareness Office'a ışık tutmuştur.⁸⁵

Herkes hakkında merkezi bir yerde Amerika Birleşik Devletleri hükümetinin kullanımı için hiçbir sınırlama olmadan internet faaliyetleri, kredi kartı alım geçmişleri, havayolu bilet alımları, araç kiralama, tıbbi kayıtlar, eğitim kayıtları, sürücü ehliyetleri, kamu hizmetleri faturaları, vergi iadeleri ve diğer verileri de içerecek şekilde mümkün olduğu kadar çok bilgi [toplanması].

Bu sosyal ağın bir tanımı gibi duruyor. IOA'nın orijinal görev beyanı olan "Toplam Bilgi Farkındalığı (TIA)" 2003 yılında "Terörist Bilgi Farkındalığı'na (TIA)" uyarlanmıştır. Bu yararlı olmuştur. Kongre'nin bir araştırmasından sonra IAO "ortadan kaybolmuştur," ancak bunun varlığının sona erdiğini söylemek güçtür. Savunma Bakanlığı ve CIA yasal sınırlamalara tabidir; bu bilgileri gasp etmenin, kendileri yerine işi yapacak ticari ürünleri kullanmaktan daha kolay bir yolu var mı?

Toplam bilgi farkındalığı lehindeki makaleler National Review ve The Weekly Standard'de yayınlanmıştır. Aynı zamanda Facebook'a önemli ölçüde yatırım yapan bir kişi olan Peter Thiel'in VanguardPAC'ın da yönetim kurulunda oturması ilginçtir ve kendisi muhtemelen benzer görüşlere sahiptir.

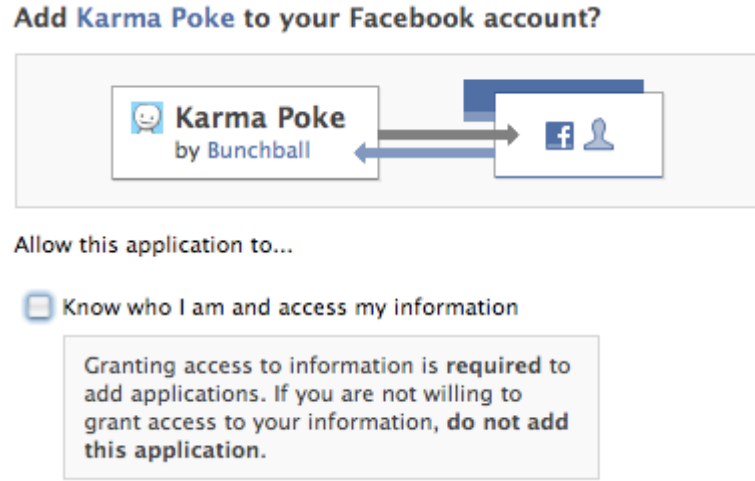
Kısaca, CIA ve istihbarata aç diğer örgütler ile beni kaygılandırarak kadar çok bağlantı var. En kötü durum senaryosu: Biz gönüllü olarak hükümete resmi bilgileri temiz, aranabilir bir şekilde veriyoruz. Bu bağlantılar ile ilgili bir şey olduğunda biz—kendi adımıza—Orwell'in Büyük Birader'inin yalnızca hayal edebileceği geniş bir ağ yaratmış oluyoruz."⁸⁶

⁸⁵ John Markoff, John Schwartz, "Many Tools of Big Brother Are Already Up and Running", New York Times, 23 Kasım 2002, <http://www.grailwerk.com/docs/nytimes3.htm>, (15 Şubat 2008)

⁸⁶ Jacob Morse, "What would Orwell do?", 2005, <http://jacobmorse.blogspot.com/2005/12/what-would-orwell-do.html>, (11 Mart 2008)

6.2.1 Uygulamaların Güvenilirliği

Bir uygulama kurmak için Facebook kullanıcıları ilk olarak “bu uygulamanın kim olduğumu bilmesine ve bilgileri erişmesine” izin vermelidirler. Uygulamaya profillerindeki tüm bilgilere erişim için izin vermek istemeyen kullanıcılar bunu Facebook sayfalarında kuramamaktadırlar.



Şekil 8. Bir uygulama ekleme ekranı

Facebook uygulama geliştiricisine ne tür bilgilere erişim sağlıyor? Hemen her şeye. Uygulama Hizmet Koşullarına göre⁸⁷

Facebook geliştiricilere sizin adınıza, profil resminize, cinsiyetinize, doğum gününüze, sizin doğum yerinize, halen bulunduğunuz şehre, siyasi görüşlerinize, faaliyetlerinize, ilgi alanlarınıza, ilişki durumunuza, randevu ilgi alanlarınıza, ilişki ilgi alanlarınıza, yaz planlarınıza, Facebook kullanıcı ağ ilişkilerinize, eğitim geçmişinize, iş geçmişinize, Facebook sitesi fotoğraf albümünüzdeki fotoğrafların kopyalarına, Facebook arkadaşlarınıza atadığımız kullanıcı kimliklerinin bir listesine erişim sağlayabilir.

⁸⁷ Facebook, “Platform Application Terms of Use”, 2007, http://developers.facebook.com/user_terms.php, (22 Şubat 2008)

Uygulamalar aslında Facebook'un sunucuları üzerinde değil, uygulama geliştiriciler tarafından sahip olunan ve işletilen sunucular üzerinde çalışmaktadır. Bir Facebook kullanıcısı'nın profili görüntülediğinde, uygulama sunucuları Facebook ile bağlantıya geçer, kullanıcının gizli bilgilerini talep eder, bunu işler ve kullanıcıya görüntülenecek içeriği geri gönderir. Hizmet koşullarının bir parçası olarak Facebook geliştiricilerin uygulama içeriği kullanıcıya gösterilmek üzere geri gönderildikten sonra Facebook'tan alınan tüm verilerin atılması yönünde bir söz almaktadır.

Bazı uygulamalar bu verilerin tamamını kullanabilir ancak University of Virginia'dan araştırmacılar, yaptıkları son araştırma ile Facebook'un uygulamalara işletimleri için gerekli olandan çok daha gizli kullanıcı bilgilerine erişim sağladığını ortaya çıkarmıştır. Adrienne Felt, proje üzerinde çalışan bir öğrenci ve araştırma şefi, Ekim 2007'de inceledikleri en fazla kullanılan 150 uygulama içinden "yüzde 8.7'sinin herhangi bir bilgiye ihtiyaç duymadığı, yüzde 82'sinin halka açık bilgilere (adı, ağ, arkadaş listesi) ve yalnızca 9.3'ünün gizli bilgilere (örneğin doğum günü) ihtiyaç duyduğunu söylemiştir." Uygulamaların tümüne gizli bilgilere tam erişim sağlandığı için, bu uygulamaların yüzde 90,7'sinin ihtiyaçları olandan daha büyük öncelikler alacağı anlamına gelir.⁸⁸

Bu uygulama ile lanetlendiğini hissederek ve bunun minimum otorite düşüncesini ihlal ettiğini söyleyerek, bir aktörün yalnızca bir işi yapmak için gerekli önceliklere sahip olmasını savunmaktadır. Diğer bir deyişle, kendisi gizli bilgiye gereksinim duymayan bir uygulamaya bunların verilmemesi gerektiğini söylemektedir.

"Facebook'un tıkla-geç yasal beyanına bakılmaksızın, insanların perde arkasında verilerine ne olduğunu anladıklarını zannetmiyorum. Uygulamalar gizli bilgileri kullanmıyorsa—ancak bu aynı standart-tıkla-geç ekrana sahipler—kullanıcılar verilere erişime ihtiyacı olan ve diğer uygulamalar arasındaki farkı nasıl belirleyebilirler?"

Facebook'un internet sitesi ve uzun uygulama hizmet koşulları dikkate değer şekilde gayet önemli bir şeyden bahsetmemektedir. Uygulama geliştiricisine pek çok

⁸⁸ Chris Soghoian, "Exclusive: The next Facebook privacy scandal", 2008, University of Virginia, Computer Science, <http://www.cs.virginia.edu/csnews/show.php?artID=329>, (14 Mart 2008)

gizli profil verilerinize erişim sağlamanın yanı sıra, aynı zamanda geliştiricinin tüm arkadaşlarınız ile ilgili gizli bilgileri görmesini de kabul ediyorsunuz.

Pek çok Facebook kullanıcısı profillerini özel olarak ayarlamakta ve bu da arkadaşları dışında insanların profil detaylarını görmelerini engellemektedir. Bu kullanıcıları siber casuslardan koruyabilecek önemli bir gizlilik özelliğidir ve bir uygulama sistemi tarafından tamamen devre dışı bırakılmıştır. Bazı şeyleri yeniden açıklamak gerekirse--profilinizi özele aldıysanız ve bir arkadaşınız bir uygulama eklerse, arkadaşınıza görünen profil bilgilerinizin pek çoğu uygulamayı siz eklemesiniz bile uygulama geliştiricisi tarafından görülebilir.

Facebook sizin arkadaşınızın uygulamasının görebileceği kendi gizli bilginizin miktarını yapılandırmaya izin vermektedir. Ancak bu gizlidir, gizlilik ayarlarını bulabilmek için menüler içinde bayağı gezinmek gereklidir.(Privacy -> Applications -> Other Applications). Ayrıca, varsayılan değerler oldukça gevşektir ve henüz tercihler sayfasını keşfetmemiş bir kullanıcı, tüm profilini varsayılan olarak paylaşmaktadır.

Bu arada veri paylaşımı “özelligi” ve buna karşı korunma kabiliyetinden Facebook’un herhangi diğer bir yerinde bahsedilmemektedir ya da kullanıcılar bir uygulama yüklerken bu konuda uyarılmamaktadır.

Salı günü Facebook’un baş gizlilik sorumlusu Chris Kelly ile kısaca sohbet etmek fırsatı buldum. Görüşmemiz sırasında kendisi Facebook’un kullanıcıları uygulamaların kullanıcıların arkadaşlarının bilgilerine erişimi konusunda uyarmak için hiçbir şey yapmadığını reddetmiş ve "biz kullanıcılara herşeyi açıklıyoruz ve kendileri bunu çok iyi anlıyorlar," demiştir. Bununla birlikte baskı zamanına dek kendisi bu bilginin “açıkça” belirtildiği bir bağlantı gönderebilmiş değildir.

Ayrıca George Washington Üniversitesi hukuk profesörü ve gizlilik uzmanı Daniel Solove ile de bu konu hakkında görüşlerini almak için görüştüm. Facebook’un gizlilik ilkelerini kullanıcılara açıkladığı yolundaki iddiaları ile ilgili olarak kendisi, “bunlar, bir kişi Facebook’u kullandığı takdirde herhangi bir gizlilik kaygısının olmadığı varsayımı ile hareket ediyorlar” demiştir. Ayrıca “kimsenin okumadığı bir gizlilik bildirimindeki belirsiz bir ifade birden bire Facebook’a hiçbir gizlilik koruması olmadan istediği herşeyi yapma izni veriyor.”

Verilerin yeni ve sinsi bir şekilde kullanımı için kullanıcıdan izin alma ile ilgili olarak Solove, şirketin “kullanıcı onayı için oldukça centilmen bir tavra sahip olduğunun görüldüğünü” bildirmiştir.⁸⁹

6.2.2 Dolandırıcı Uygulama Geliştiriciler

Arkadaşlarınıza sanal muzır hediyeler vermek, çevrimiçi oyun oynamak ya da günlük falınızı görmek için bir kullanıcı tüm özel profil verilerini bilinmeyen bir şirket ya da geliştiriciye vermek durumundadır. Ancak endişe etmek gereksizdir; çünkü Facebook’un koruma tedbirleri vardır, değil mi?

“Herhangi bir bilgiyi herhangi bir geliştiriciye Facebook platformu üzerinden sağlamadan önce Facebook her bir Geliştirici'nin kendilerinin Facebook site bilgilerini toplamasını, kullanımını ve saklamasını önemli ölçüde sınırlandıran bir anlaşma yapmalarını talep etmektedir.”⁹⁰

Facebook her bir geliştiricinin kullanıcı bilgilerinin gizliliğini korumasını istemektedir ve geliştiricilerin bu bilgilerin yerel kopyalarını saklamamalarını istemektedir. Facebook’un bunu sıkı bir şekilde uyguladığından, geliştiricileri denetlediğinden ve bunu ihlal eden herkese bir yaptırım olduğundan emin miyiz?

“[her bir uygulama] Facebook tarafından onaylanmamış, teyit edilmemiş ya da herhangi bir şekilde gözden geçirilmemiştir... biz... geliştiricinin gizlilik uygulamaları ya da diğer ilkelerinden sorumlu değiliz. BU GELİŞTİRİCİ UYGULAMALARININ KULLANIMI İLE İLGİLİ RİSKLER SİZE AİTTİR.”⁹¹

Facebook’tan Kelly’ye şirketinin uygulama geliştiricilerinin sunucularından geçen kullanıcı bilgilerinin bir kopyasını kaydederek kuralları ihlal etmemelerinin sağlanması için ne yaptığını sordum. Kendisi, “perde arkasında kapsamlı güvenlik önlemlerinin çalıştığını,” söyledi ancak “güvenlik nedeniyle” bu konuyu daha fazla açmadı. Kendisini güvenlik alanında sıklıkla dalga geçilen

⁸⁹ Chris Soghoian, “Exclusive: The next Facebook privacy scandal”, 2008, University of Virginia, Computer Science, <http://www.cs.virginia.edu/csnews/show.php?artID=329>, (14 Mart 2008)

⁹⁰ Facebook, “Platform Application Terms of Use”, 2007, http://developers.facebook.com/user_terms.php, (22 Şubat 2008)

⁹¹ Facebook, “Platform Application Terms of Use”, 2007, http://developers.facebook.com/user_terms.php, (22 Şubat 2008)

belirsizlik ile güvenlik uygulamakla suçladığımda ise pek de mutlu değildi. Benim suçlamamı bir yanlış nitelendirme olarak reddetti.

*Kelly şirketinin, “[geliştiricilerin kullanıcı verilerini kaydedip kaydetmediğini] belirlemek için bir dizi tekniğe sahip olduğunu” söyledi. Bilgi güvenliği alanında bir doktora öğrencisi olarak, ben bunun teknik bir bakış açısından olanaksız olduğunu söyleyebilirim. Kısaca, veriler Facebook’un sunucularını terk ettikten sonra, şirket bunlara ne olduğunu bilemez. Dolayısıyla Sn. Kelly’nin şüpheden faydalanmasına izin vererek, yalnızca Facebook’un dolandırıcı geliştiricileri bertaraf etmek için gizemli güçlerini kullanan eğitimli medyumlardan oluşan bir ekibe sahip olduğunu varsayabiliyorum.*⁹²

Facebook’un güvenilirliği konusunda ortaya atılan savlar oldukça dikkat çekicidir:

02 Mayıs 2008

Facebook'taki büyük tehlike⁹³

BBC, küçük bir uygulama yazarak Facebook'taki büyük tehlikeyi ortaya çıkardı.

Son ayların popüler sosyal ağ sitesi Facebook'ta sorunlar bitmek bilmiyor. Facebook'un yaygınlaşmaya başladığı günden bu yana kullanıcıların güvenliği ekseninde tartışmaların harareti hiç dinmedi ve aynı yoğunlukta devam ediyor. Şimdi de BBC'nin geliştirdiği bir program sayesinde Facebook kullanıcılarının gizli bilgilerine kolayca ulaşılabilir.

Bilindiği gibi Facebook, pek çok uygulamayı profilinize kurmanıza olanak veren bir sosyal ağ hizmeti. Ancak bu uygulamaların hepsinin son derece güvenilir olduğunu iddia etmek maalesef mümkün değil. Bu uygulamalardan bazıları potansiyel olarak kullanıcıların bilgilerini toplamak üzere hazırlanmış, diğer bir deyişle kullanıcıların bilgilerini toplayan bir çeşit zararlı yazılım.

⁹² Chris Soghoian, “Exclusive: The next Facebook privacy scandal”, 2008, University of Virginia, Computer Science, <http://www.cs.virginia.edu/csnews/show.php?artID=329>, (14 Mart 2008)

⁹³ Facebook'taki büyük tehlike, Hürriyet, 02 Mayıs 2008, <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/8843394.asp?gid=229&sz=93124>, (02 Mayıs 2008)

Facebook bile, kullanıcılara uygulamaları sistemlerine kurarken test etmelerini öneriyor. Sonuçta zararlı olarak görülen bir uygulama, yüklendiği gibi yine kullanıcı tarafından kaldırılabilir.

Facebook, arkadaş grubunun birbirleriyle iletişimde kalmalarını, resimlerini paylaşımlarını ve ufak oyun ya da quizler (kısa sınavlarla) ile eğlenmelerini sağlayan bir sosyal ağ sitesi. Her geçen gün kullanıcı kitlesini artıran Facebook, aynı zamanda kullanıcıların pek çok bilgisini de sisteminde saklıyor. Dünya genelinde milyonlarca kullanıcının özel bilgilerini saklayan Facebook, bu "gizli hazinesi"nden ötürü pek çok kötü niyetli kullanıcının da ilgisini çekiyor.

Facebook hesaplarındaki gizli bilgilere ulaşmak aslında sanıldığı kadar da zor değil. Yeni geliştirilen bir yöntemle artık sizi tanımayan birisi bile bilgilerinize rahatça ulaşabiliyor.

Facebook'un bu denli popüler olmasının en önemli nedenlerinden biri hiç şüphesiz profillere kurulabilen sayısız uygulama olarak gösterilebilir. Ufak çaplı oyunlar, kısa sınavlar, IQ testleri ve daha pek çok uygulama Facebook üzerinde pek çok kullanıcı tarafından kullanılıyor. Siz bu uygulamalardan birini kurduğunuzda, diğer arkadaşlarınız da bunu görerek ya da sizden bir davet alarak bu uygulamaları kurmaya cesaret ediyor, uygulamalar da bu şekilde hızla yaygınlaşıyor ve popülerleşiyor.

BBC tehlikeyi kanıtıyor

Facebook için geliştirilen uygulamaları yaratmak için basitçe web programcılığından anlamak yeterli. BBC de, Miner adında bir uygulama geliştirdi ve "bir oyun, quiz ya da günün şakası" gibi bir etikete büründürdü; bu haliyle BBC'nin bu uygulamayı geliştirmek için ayırdığı zaman 3 saati geçmedi.

Ancak genel olarak bakıldığında, BBC'nin geliştirdiği bu uygulama, kullanıcıların kişisel bilgilerini ve arkadaş listesini toplamakla görevli. Uygulamayı kurduğunuzda, aksini söylemeseniz bile, profilinize eklediğiniz için, bu uygulamaya profilinizdeki kişisel bilgileri daha baştan vermiş oluyorsunuz. Ancak güvenlik zaafı sizinle de sınırlı değil. Bu dikkatsizliğiniz yüzünden arkadaş listenizdeki kişilerin de güvenliğini aynı zamanda riske atmış oluyorsunuz.

Facebook üzerine kurulan pek çok uygulama, dÜzgün çalıřmak için kiřisel bilgilerinizi edinmeye çalıřır ancak biz hangi uygulamanın kötü niyetle geliştirilip geliştirilmediğini ilk bakıřta anlayamayız.

Söz konusu uygulamayı kullanmıyor olsanız bile, uygulama sizin bilgilerinize erişim hakkını daha baştan aldığı için durum deęiřmiyor. Uygulamaların 3. parti sunucularda çalıřmasından dolayı, Facebook'un bu uygulamaları kontrol etmesi oldukça güç.

Facebook güvenlik anlamında oldukça zayıf

Sonuç olarak asıl tartıřılması gereken soru řu: Facebook, kimlik hırsızlıęı konusunda yeteri kadar önlem alıyor mu? Portcullis Security Teknik Direktörü Paul Docherty, Facebook'un varsayılan ayarlarının deęiřtirilmesinin gerektiğini vurgulayarak güvenlięin daha da saęlamlařtırılmasının önemli olduęunun altını çizdi.

Mevcut sistem üzerinde Facebook'un kullanıcılarının güvenlięini saęlaması oldukça zor, çünkü üçüncü parti yazılımların pek çoęu bu sirkülasyonda çalıřıyor ve denetlenmesi o kadar kolay deęil.

Kısacası Facebook'un standart güvenlik ayarlarının, kullanıcılarını kötü niyetli kullanıcılardan koruma konusunda oldukça zayıf kaldıęı ortada.

7. SONUÇ:

Son yıllarda hayatımızın hemen her yerinde karşımıza çıkan internet ve bilgisayar teknolojilerinin bizi nasıl etkilediği konusu beni düşündürüyor. Bireylerin bu yeni oluşum karşısında nasıl tepki verdikleri, yeni iletişim ortamlarının bireylerin kimlikleri ve gerçek hayattaki yaşantıları üzerindeki etkileri araştırmamın temelini oluşturuyor.

Siber alanın oluşumundaki hayal gücü kullanımı ve gerçek dünyadan kopukluğu nedeniyle konunun masal olgusuyla ele alınmasının mantıklı olacağı kanısındayım. Masalın temelinde bireyin hayal gücü yatmaktadır. Birey kendini masal kahramanlarıyla özdeşleştirir ve her masalın sonunda gerçek hayattakinin aksine, kazanan hep o olur. Bu durum kişiye gerçek hayattaki zorluklarla başa çıkabilmesi için yardımcı bir rol oynamaktadır. Masalın birey üzerindeki en büyük etkisi gerçek hayatta çözmekte zorlandığı, kimi zaman çözemediği sorunlarla mücadele gücü kazandırır.

Yüzyıllardan beri insanlar üzerinde en etkili ve kalıcı anlatı türlerinden biri olan masal, günümüzde bilgisayar ve internet teknolojileriyle kendini hissettiren siber alan olgusuyla çok fazla benzerlik taşımaktadır. Bu bağlamda siber alan olgusu tıpkı masalda olduğu gibi bireye bir kaçış alanı sunmaktadır.

Etkileşimlilik bu teknolojilerin gerçekliğe yakın olmasının başlıca nedenidir. Kişi gerçek hayattakinin aksine bilgisayar ile ya da bilgisayar aracılığıyla bir etkileşimlilik içersine girmektedir. Video oyunları, yapay zekalarla yapılan sohbetler bu tür etkileşimlerin başlıca örneklerindedir. Kişi kendini farklı bir gerçeklik içerisinde düşünmekte, farkında olmadan algısının bu yanılgısını gerçeklikle örtüştürmektedir.

Birey bu alan sayesinde gerçek hayatında gerçekleştiremediği bir çok şeyi gerçekleştirme fırsatı bulmaktadır. Bunu kendi hayal gücünü kullanarak yeni bir kimliğe bürünerek yapar. Masalda özdeşleşme olarak karşımıza çıkan bu durum siber alanda yaratılmış yeni bir kimlik olmuştur. Kişi kimliğini çevresiyle girdiği etkileşim neticesinde şekillendirir ancak siber alan tamamıyla hayal gücü çerçevesinde oluşan farklı bir gerçekliktir. Bu özgür ortam kişiye istediği kimliğe bürünme olanağı tanır.

Ütopya söylemi ve siber alan da tıpkı masalda olduğu gibi kişinin kafasında canlandırdığı ideal hayata yönelmiştir. Siber alanda oluşturulan gruplar aslında ütöpik devlet olgusunun canlı bir örneğini oluşturmaktadır. Birey kendi düşüncelerini bu alanda özgürce ifade edebilme olanağı bulmakta, yeni varoluşunun temelinde bu özgürlükçü ortam yatmaktadır.

Siber alandaki en büyük sorun kimlik olgusunun gerçekten bağımsız, kişi tarafından istendiği gibi oluşturabilir olmasıdır. Bu sayede kişi kendini istediği gibi tanıtabilir ve karşısındakini rahatlıkla kandırabilir. Bu durumun acı örnekleri kimi zaman karşımıza çıkmaktadır. Bundan dolayı kendini gerçek dünyadan soyutlayan, siber alanın göz alıcı dünyasına kendini fazla kaptıran birinin gerçek dünyada büyük kayıpları olabilir. Hayatımızın her alanında karşımıza çıkan ve içinde bulunduğumuz dünyanın vazgeçilmez bir parçası olan internet teknolojilerine gerçek hayatımızda uygun bir biçimde yer verip bu sanal alandaki varlığımızı gerçek hayattan soyutlamadan ve bazı gerçeklikleri göz ardı etmeden biçimlendirmeliyiz.

Günümüzde bireyin sosyalleşmesi açısından en etkili araçlar arasında sayılabilen siber alan farklı nitelikler taşımaktadır. Kimlik olgusunun istendiği gibi şekillenebilir olmasından bahsetmiştik. Bunun yanı sıra kişi siber alan aracılığıyla gündelik hayatından getirdiği kimi olumsuz yanlarını bu alana yansıtabilir. Bilinçaltında gizli kalmış kimliklerini farkında olmadan bu yolla dışa vurabilir. Kimliğinin bir yansımalarının da kişinin siber alanda seçtiği ortam olduğu göz ardı edilmemelidir.

Bu olgu karşısında yeni bir jenerasyon ortaya çıkmıştır. İnternet jenerasyonu olarak adlandırılan bu grup önceki jenerasyonlardan farklı olarak internet ve bilgisayar teknolojileri çerçevesinde şekillenmişlerdir. Bilginin kolay ulaşılır olması bu jenerasyonun oluşumundaki en temel özelliktir.

Siber alanda varlığını sürdüren bir çok arkadaşlık sitesi ve haber grubu bireyin sosyalleşme çabasına yönelmiştir. Kişiler bu gibi uygulamalar aracılığıyla yeni insanlarla tanışıp yeni arkadaşlıklar kurmaya çabalamaktadır. Bunlardan günümüzde en popüler olanlardan biri Facebook'tur. Facebook'un bu kadar popüler olmasındaki

başlıca etkenlerin katılımının yoğunluğu, kullanımının kolaylığı ve eklentiler aracılığıyla kişilere eğlenme olanağı sağlaması olduğu söylenebilir.

Facebook kullanırken gerçek kimliğinizi kullanmanız gerekmektedir. Bu nedenle kimlik oluşturma özgürlüğünüz kısıtlıdır. Yeni insanlarla tanışmaktan çok tanıdığınız ya da eski arkadaşlarınızı bulmanız üzerine kurulu bir sistemdir. Zaten bu uygulaması neticesinde çok popüler bir site halini almıştır.

Gerçek kimliklerin kullanılması üzerinde durduğumuz bu uygulama, güvenlik konusunda gereken yeterliliğe sahip değildir. Doğum tarihinizden politik görüşünüze kadar bir çok bilginizi verdiğiniz bu uygulamanın söz konusu bilgilerin gizliliği konusundaki politikası yetersizdir. Bu bağlamda dünya görüşünüzün ve özlük bilgilerinizin bu kadar kolay ele geçirilebilir olması sakıncalı bir durumdur.

Facebook'un eklentilerini kullandığınız takdirde bu bilgilerin paylaşılmasını isteyip istemediğiniz sorulmakta ve kabul ettiğiniz takdirde bu bilgiler üçüncü kişilere geçmektedir. Eklentilerin çokluğu ve yayıncıların bilinmezliği bu konuda bir çok soru işaretini akla getirmektedir.

KAYNAKÇA:

Kitaplar

Aydın, Utku Uraz, Bilge Gürsoy, Serkan Dora. “Hafızadan Ütopyaya: Masallarda İşlev Değişimi”, **Renkli Atlas**, Nurçay Türkoğlu (drl.), İstanbul: Babil Yayınları, 2004: 17-28.

Barrie, James Matthew. **Peter Pan**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2007

Biechonski, Jure. “The Use Of Fairy Tales In Adult Psychotherapy & Hypnotherapy”, SACH, 2004

Giddings, Seth, Helen W. Kennedy. “Digital Games As Interactive Media” **Understanding Digital Games**, Jason Rutter ve Jo Bryce(drl.), London: Sage Publications.

Masal , **Meydan Larousse**, C. 13 İstanbul, 1992

More, Thomas. **Utopia**, Vedat Günyol, Sabahattin Eyuboğlu, Mina Urgan (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2000

Propp, Vladimir. **Masalın Biçimbilimi**, Mehmet Rıfat, Sema Rıfat (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008

Rabelais, François. **Gargantua**, Sabahattin Eyuboğlu, A. Erat, V. Günyol (çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002.

Robins, Kevin. **İmaj**, Nurçay Türkoğlu (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999

Soyseçkin, İdil. “Sanal Uzamda Ve Mudlarda Eril-Dışil Kimliklerinin Yeniden İnşası” **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark(drl.), Ankara: Dipnot Yayınları, 2007.

Sürelî Yayınlar

Floridi, Luciano. "The Social Lie of Information, John Seely Brown and Paul Duguid" Boston, Mass.: Harvard Business School Press, 2000.

Sayar, Kemal. "Psikolojik Mekan Olarak Siberalan" Yeni Symposium Vol. 40 No.2, Nisan 2002, s.61

Suler, J.R. "Identity Management in Cyberspace", Journal of Applied Psychoanalytic Studies, Vol.4 No.4, Ekim 2002.

Diğer Yayınlar

Abelson, Hal, Lawrence Lessig. “Digital Identity in Cyberspace”, http://www.eema.org/downloads/is_industry_papers/digital_id_in_cyberspace.pdf, (12 Şubat 2008)

Acar, İsmail, Recep Bulut. “Dekana sanal aşk kazığı”, **Sabah**, 26 Temmuz 2008, <http://arsiv.sabah.com.tr/2006/07/26/gun117.html>, (15 Mayıs 2008)

Andreessen, Marc. “Analyzing the Facebook Platform, three weeks in”, 12 Haziran 2007, http://blog.pmarca.com/2007/06/analyzing_the_f.html, (13 Nisan 2008)

Barlow, John Perry. “A Declaration of the Independence of Cyberspace”, Davos, Switzerland, 1996, <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>, (14 Mart 2008)

Big Brothers, Big Facebook: Your Orwellian Community, <http://www.commongroundcommonsense.org/forums/lofi/version/index.php/t34949.html>, (11 Mart 2008)

Data Mining 101: Finding Subversives with Amazon Wishlists, 2006, <http://www.applefritter.com/bannedbooks>, (11 Mart 2008)

Defying Reality in Cyber Reality <http://robert.gerald.smith.tripod.com/id8.html>, (18 Şubat 2008)

Facebook başınıza Bela Olabilir..., <http://teknosat.bloggum.com/yazi/facebook-basiniza-bela-olabilir-.html> (13 Nisan 2008)

Facebook Haberler – 17 Ekim 2007 - <http://facebookhaberler.blogspot.com/2007/10/facebook-kurulusu-gelisimi-ve-yayilmas.html>, (15 Şubat 2008)

Facebook overview, 2008 - <http://fcbk.info/>, (05 Mart 2008)

Facebook Principles, 6 Aralık 2007, <http://www.facebook.com/policy.php>, (26 Nisan 2008)

Facebook Site Özellikleri, 9 Mart 2008, <http://www.turkcebilgi.net/teknoloji/internet/facebook-site-ozellikleri-233660.html>, (13 Nisan 2008)

Facebook, “Platform Application Terms of Use”, 2007, http://developers.facebook.com/user_terms.php, (22 Şubat 2008)

Facebook, 02 Şubat 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, (18 Mart 2008)

Facebook'taki büyük tehlike, Hürriyet, 02 Mayıs 2008, <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/8843394.asp?gid=229&sz=93124>, (02 Mayıs 2008)

Gale, Susan, "Imagination", Gale Encyclopedia of Psychology, 2. Basım, Gale Group, 2001, http://findarticles.com/p/articles/mi_g2699/is_0001/ai_2699000173

Hall, Renee. "The DNA of Fairy Tales: Their Origin and Meaning", Sunrise magazine, 2000, <http://www.theosophy-nw.org/theosnw/world/general/ge-rhall.htm>, (18 Şubat 2008)

Hughes, Carrie. "Psychology and Fairy Tales" <http://www.mccarter.org/Education/secretinthewings/page16.htm>, (18 Mart 2008)

Interesting Facebook Facts, 7 Ağustos 2007, <http://mybroadband.co.za/blogs/2007/08/07/interesting-facebook-facts/>, (15 Şubat 2008)

Internet generation, 26 Mart 2008, http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_generation#_note-0#_note-0, (03 Mayıs 2008)

Irvine, Martha. "Internet generation riding technological wave into the future", The Associated Press 12 Mayıs 2004, <http://www.azstarnet.com/sn/specialreports/51140.php>, (22 Mart 2008)

Markoff, John, John Schwartz. "Many Tools of Big Brother Are Already Up and Running", New York Times, 23 Kasım 2002, <http://www.grailwerk.com/docs/nytimes3.htm>, (15 Şubat 2008)

Mihalache, Adrian. "Cyberspace as utopia", 2000, <http://www.spark-online.com/january01/discourse/mihalache.html>, (18 Şubat 2008)

Morse, Jacob. "What would Orwell do?", 2005, <http://jacobmorse.blogspot.com/2005/12/what-would-orwell-do.html>, (11 Mart 2008)

Raines, Claire. "Managing Millennials", Generations At Work, 2002, <http://generationsatwork.com/articles/millennials.htm>, (22 Mart 2008)

Sandoval, Greg. "Report: Former YouTube CFO jumps to Facebook", 24 Temmuz 2007, http://news.cnet.com/8301-10784_3-9749570-7.html, (15 Şubat 2008)

Soghoian, Chris. "Exclusive: The next Facebook privacy scandal", 2008, University of Virginia, Computer Science, <http://www.cs.virginia.edu/csnews/show.php?artID=329>, (14 Mart 2008)

Steiner, Rudolf. "The Poetry and Meaning of Fairy Tales", Berlin: 1913, <http://wn.rsarchive.org/Lectures/PoeTales/19130206p01.html>, (13 Ocak 2008)

Stone, Brad Andrew Ross Sorkin. "Microsoft Is Said to Consider a Stake in Facebook", The New York Times, 25 Eylül 2007, <http://www.nytimes.com/2007/09/25/technology/25soft.html>, (11 Şubat 2008)

Stone, Brad. Facebook, The New York Times, 7 Aralık 2007 - http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/facebook_inc/index.html, (15 Şubat 2008)

Ütopya,15 Ocak 2008, <http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%9Ctopya>, (16 Şubat 2008)

What do you mean by poke in facebook?, 2008, <http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20080415085409AAMfnoI>, (01 Haziran 2008)