

DİJİTAL DÜNYADA ZAMAN, MEKÂN, İNSAN İLİŞKİLERİ VE YABANCILAŞMA

Nuray MERCAN*

“Sorunları, onları üretirken kullandığımız düşünce yöntemiyle çözemeyiz.”

Albert Einstein

GİRİŞ

İnsanoğlu, çağlar boyu değişimler ve dönüşümler yaşamış hep kendini aşmaya çalışmış daha iyi daha rahat bir yaşamın özlemini çekmiştir. Hep geleceği hayal etmiş ve bunun için çalışmıştır. 2000’li yıllar insanların hayal gücünü bile zorlayacak dijital devrimlere sahne olmuştur. İnsan, bu inanılmaz gelişmelerin neresinde olduğunu merak etmekte ve acaba başrolde mi? Yoksa bu oyunun içinde yitip giden figüranlardan biri mi olduğunu sorgulamaya başlamıştır. Yaşanılan dijital dünya zaman, mekân ve insan ilişkilerini değiştirmiş, dönüştürmüş farklı ve anlaşılması zor bir dünyanın kapılarını aralamıştır. Şimdi sorulması gereken insanoğlunu nasıl bir gelecek bekliyor? Nasıl bir sosyal hayat? Nasıl bir kültür? Pandora’nın kutusunu¹ açma zamanı geldi evet bu tehlikeli ve merak uyandıran dijital dünya yeni bir güç, belki de artık güçlerin en göz kamaştırıcısı, en farklısı...

* Kütahya asker Hastanesi, Ordu Hemşire, Yönetim Organizasyon Uzmanı.

¹ Prometheus tanrıların tanrısına karşı gelmiş ve tanrısal ateşi insanlara geri ulaştırmak için Olympos dağından çalmıştı.

Zeus, tanrıların tanrısı böyle bir ihaneti asla cezasız bırakır mı? Öyle bir oyun oynadı ki hem insanlara hem de Prometheus’a. Tanrıların tanrısı tüm güzellikleri bir araya toplayarak ilk kadını yarattı. Zeus diğer tanrı ve tanrıçalardan onun için armağanlar vermelerini istedi. Aphordite güzelliğini, Athena zekâsını, Apollon bilgeliği verdi. Ama hiçbir şey kadının merakının önüne geçmeye yetmedi. Bu yaratılan ilk kadına Zeus "herkesin armağanı" anlamına gelen Pandora ismini verdi. Bu güzel "felaket" yaratılınca Zeus onu yeryüzüne indirdi. Böylece kadınla erkek arasındaki büyük mücadele başlamış oldu.

Çalışmanın amacı dijital dünya ile kastedilen; internet, cep telefonları ve bilgisayar gibi normal insanların hayatını da kuşatan dijital ağların, insanların sosyal ve kültürel hayatlarındaki değişimlerine dikkat çekmek, kendine ve topluma yabancılaşması gibi çoğu olumsuz yansımalarını anlatmaktır. Bir diğer anlamıyla madalyonun diğer yüzünü de çevirmek ve göstermektir.

1. GÜCÜN DEĞİŞİMİ VE DÖNÜŞÜMÜ

Güç, çağlar boyu değişimi, dönüşümü sağlamış sosyal, siyasal ve kültürel hayatı dönüştürmüştür. Peki güç ile kastedilen ne? Güç unsurları neler? Dijital yaşam ve ağlar nasıl bir güç kaynağı ve insanlar bu gücün neresinde? Alvin Toffler gücü ve güç unsurlarını şöyle ifade etmektedir:²

Masmavi bir gök, uzakta dağlar, nal sesleri duyuluyor. Tek başına bir atlı, mahmuzlarında güneşin ışıklarını yansıtarak yaklaşıyor... Çocukluğunda karanlık sinemalarda oturup kovboy filmi seyretmişliği olan herkes, gücün altıpatlar bir tüfeğin namlusundan çıkan şey olduğunu bilir. Hollywood'un nice filmlerinde, tek başına bir kovboy, bilinmeyen bir yerlerden çıkagelir, kötü adamla düello eder, tabancasını gerisin geri kılıfına sokar, bir kere daha sisli ufuklara doğru yola koyulur. Gücün şiddetten olduğunu biz daha çocukken öğrenmişizdir. Ama bu filmlerin pek çoğunda, ikinci planda bir tip daha vardır. İyi giyinmiş şişkince biri. Kocaman tahta bir masanın başında oturur. Genellikle mertlikten yoksun, aç gözlü bir kimse olarak tanıtılır. İşte bu adamda güç kullanır. Ya demiryolunu o finanse etmiştir, ya kendine ait olmayan toprakları kapmış bir sığır yetiştiricisidir ya da başka kötü güçlere komuta etmektedir. Kovboy kahraman nasıl şiddetin gücünü temsil ediyorsa o da çoğu zaman bankacıdır zaten paranın gücünü temsil ediyordur. Birçok kovboy filminde üçüncü bir tip daha bulunur. O da oradan geçmekte olan bir gazeteci, öğretmen, papaz, ya da doğudan

Prometheus Zeus'un yapacaklarını tahmin ederek kardeşi Epimetheus' a tanrıların tanrısından gelecek armağanları almamasını söyledi. Çünkü Prometheus biliyordu ki oç alma isteğiyle yanan Zeus onun için çok büyük cezalar planlamaktaydı. Prometheus'un tüm uyarılarına rağmen Pandora Epimetheus'un sarayına ayak bastığında tüm uyarıları bir anda silmeyi başaran güzelliğiyle kralı kendine hemen hayran bıraktı. Sarayda yaşadığı günler boyunca kendisine Zeus tarafından verilen ve kesinlikle açılmaması emredilen kutu onun ilgisini hep çekti. İşte kadının merakı burada Apollon'un kendisine verdiği bilgelikten ve Athena'nın kendisine verdiği akıldan daha önce geçerek Pandora'yı pençesine aldı. Pandora tüm emirleri unutarak kutuyu açtığında yaptığı hatanın ne kadar büyük olduğunu geçte olsa fark etti. İnsanlığa zarar verecek olan hastalık, acılar, kederler, kötülüklerin tamamı çıktı ve insanlığa musallat oldu. Pandora son anda kutuyu kapatmayı başardı ve sadece insanlığın elinde tek güzel şey kaldı: UMUT. O günden sonra insanlar tüm kötülüklerle umut ederek karşı durmayı başarmışlardır.

² Alvin Toffler; Yeni Güçler, Yeni Şoklar, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 1992,s, 23-25.

gelme, iyi eğitim almış bir kadındır. Önce ateş edip soruları soran kasaba erkeklerinin dünyasında bu kişi yalnız kötülükle savaşta gerekli olan manevi iyiliği temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda kültürden, dış dünyayı bilmekten kaynaklanan gücü de temsil eder. Kovboy filmlerinde ortaya konan üç güç kaynağı yani şiddet, servet ve bilgi en önemli olanlarıdır. En çıplak haliyle güç, şiddetin, servetin ve en geniş anlamıyla bilginin, insanları belli bir biçimde davranmaya itmek için kullanılması demektir. Bu üçlemenin üzerine biraz gidip gücü bu şekilde tanımlamak bize gücü yepyeni bir biçimde analiz etme olanağını verir; Bu analizlerin sonucunda da belki doğumdan ölüme dek tüm davranışlarımızın kontrolü için nasıl güç kullanıldığını eskisinden daha açık seçik görebiliriz.

Dijital dünya, bilginin içinde insanın aklında, onun ürettiği teknoloji de saklıdır. Bundan dolayı, bilginin nasıl ve kimlere doğru aktığını anlayamazsak, ne kendimizi ne de çocuklarımızı gücün haksız kullanımından koruyabiliriz. Dijital dünya, bu güç unsurlarının üçünün de karışımından oluşmuştur ama daha çok bilginin esnekliği ve yüksek kaliteli olma özellikleri ve herkese ait olabilmesi sayesinde vazgeçilmez bir güç kaynağı haline gelmiştir.

2. DİJİTAL DÜNYA

Bir zamanlar bilim kurgu romanlarında ya da filmlerinde duyduğumuz, şaşırarak hayranlıkla baktığımız, acaba görüntülü telefon ne zaman olacak? Hepimizin evinde bilgisayar olacak mı? Dediğimiz yıllar bundan on sene öncesidir ya da daha yakındır. Şaşılacak bir hızla dün düşündüğümüz bu gün gerçekleşmektedir. Hayatımızın, içine biraz daha dijital ağlar, dâhil olmaktadır.

Günümüzde güç kavramı yeni bir değişime uğruyor. Bu değişimleri tanımlamakta da zorlanmıyoruz; küreselleşme, bilgi otoyolu, bilgi teknolojileri, dijital devrim gibi terimlere yabancı değiliz. Bilgisayar ceplerimize dahi girdi, internet parmaklarımızın ucunda. Bunları görmezlikten gelmek ise imkânsız. Değişimin en temel yapı taşı olan bilgisayar ise; ticaretten politikaya, eğitimden eğlenceye kadar yaşamımızın her safhasına girmiştir. Böylece internet bir bilgi otobanı haline gelmiş bulunmaktadır. Buna rağmen internetin hiç bir sahibi yok. Her kullanıcı onun bir sahibi sayılıyor. Esnekliğini oluşturan en önemli sebeplerden biride bu. İnternete kabloyla mı bağlanılacak, telefon ağlarıyla mı, uydularla veya radyolarla yoksa telsizlerle mi evet hepside bir kullanıcı olmamıza elverişli. Dijital, hızlı ve giderek artan yüksek kapasitedeki bilgi transferi delice bir hızla büyümeye devam edecek. Böylece birçok kullanıcıyı da beraberinde getiren internet, kişiler ve toplumlar arası kültür iletiminde de bir tünel vazifesi görecektir.³

³ http://www.dokurer.net/files/documents/Dijital_Dunya.pdf

Bilişim teknolojilerindeki baş döndürücü gelişmeler birbirini izleyerek bir köy kadar küçülen dünyamızı iletişim imkânlarıyla daha da genişletmiştir. Küreselleşmeye koşut bir dijitalleşme süreci, bizi sonunda her şeyin eriyerek sayısal kodlarla ifade edildiği bir dünyayla yüz yüze getirdi. Böyle bir dünyanın merkezine de yepyeni bir iletişim ortamı olan internet oturdu. İnternet teknolojisi ve kapılarının açtığı sanal dünya, fiziksel dünyanın bedensel, mekânsal ve zamansal sınırlarından bağımsız bir alan kurgusu üzerine inşa edilmiştir. Benedikt sanal mekânı endüstri sonrası dünya yaklaşımı içinde açıklamaktadır. Sanal mekân küresel olarak birbirine bağlanmış bilgisayar temelli ve erişimli, çok boyutlu, yapay ya da sanal gerçekliktir. Benedikt, sanal mekânda enformasyona dayalı kurumların ve çalışmanın tıpkı sıradan fiziksel mekânda olduğu gibi bir tarza, kimliğe, mimariye ve çalışma gerçekliğine sahip olduğunu söylemektedir. Sanal mekân, bir coğrafyaya, bir fiziksel mekâna, bir doğa ve yasaya sahiptir. Sanal mekânda sıradan insan ve bilgi işçisi enformasyonu doğrudan arayabilir, yönlendirebilir, yaratabilir veya kontrol edebilir. Eğlenebilir ya da kendini eğitebilir, arkadaşlık ya da dayanışma arayabilir, egemenlik kazanıp kaybedebilir. Gerçekte olacağı gibi yaşayıp ölebilir. İnternet fiziksel mekân ve toplumsal ilişkilerle olan paralelliği sayesinde, sanal topluluklar ve kimlikler oluşturabilmektedir. İnternet daha önce tarihte hiç tanık olunmamış tarzda “yeni tür ilişkileri” gündeme getirmiştir.⁴ Bu yeni tür ilişkiler sanal mekânda, zamanda ve çoğu zaman gerçek kimliğini saklayan takma isim kullanan insanlar arasındaki ilişkilerdir.

“Sanallık” son yılların çok tartışılan kavramlarından biri haline gelmiştir. **“Sanal”** (virtual) kavramı, fiilen mevcut olmayan fakat sanki varmış gibi görülen, hissedilen anlamındadır. **“Sanal gerçeklik”** (virtual reality) de, bu fiilen olmayan bir olayın sanki mevcutmuş gibi hissedilmesi, sanki gerçekmiş gibi görülmesini ifade etmektedir. Örneğin, bazı gelecek bilimcilere göre, sanal gerçeklikteki katılımcılar, sadece bir yerden ayrılıp yola çıkmaz, aynı zamanda harcadıkları zamana degecek belli bir yere, belli bir etkinliğe doğru yola çıkarlar: Bu ortamlar arasında, tematik parklar, kumarhaneler, sanal gerçeklikler, internet sohbet odaları sayılabilir. Bilgisayarda tasarımı yapılan bir sinema koridorları içine girip yürümek, telekonferansla toplantı yapmak, evde oturup süpermarketlerden alışveriş yapmak, günlük hayatta hepimizin tanık olduğu sanal gerçeklik örnekleridir. Haberleşme ve bilgi işleme

⁴ Mehmet Güzel; “Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü,” Küresel İletişim Dergisi, sayı 1, Bahar-2006

teknolojisindeki bu gelişmeler ile olayların zaman, fiziksel varlık ve coğrafi anlamda yer ile bağları kopmakta ve sanki bu faktörler varmış gibi hissedilmektedir.⁵

1999 yılında vizyona giren “*Matrix*” filmi tamamen sanal gerçeklik kavramı üzerine kurgulanmıştır. Filmde, tümüyle yapay zeka makineler tarafından yönetilen ve insanların beynine gönderilen elektrik sinyalleri ile normal bir dünyada yaşadıkları simule edilen bir kurgu vardır. Bu dünyadaki insanlar aslında yaşamamakta, sadece beyinlerine gönderilen sinyallerle yaşadıklarını zannetmektedirler. Yani tamamen sanal bir dünyada, sanki beyinlerinde canlandırılan gerçek yaşamlarıymış gibi yaşamlarını sürdürmektedirler. İşte bu filmde bahsedilen dünya, sanal gerçekliğe çok iyi bir örnektir.

Sanal gerçeklikle ilgili son yıllarda internette, milyonlarca insan arasında salgın bir hastalık gibi yayılan ve bağımlılık derecesinde tutku haline dönüşen “kitlesele katılımli çevrimiçi (online) oyunlar, başta gençler ve çocuklar olmak üzere yetişkinleri de olumsuz yönde etkilemektedir. Bu oyunlar, yedi gün 24 saat oynanmaktadır. Bu nedenle, bu oyunlarda sürekli olarak bir değişim ve gelişme yaşanmaktadır. Bu oyunların kişilerde bağımlılık derecesinde tutkuya dönüşmesinin nedeni de aslında burada yatmaktadır. Yani kişi, diğer oyuncularından geri kalmamak ve gelişmeleri takip etmek için sürekli olarak oyun oynama isteği duymaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da, saatlerce ekran karşısında kalan, ailesini, derslerini, arkadaşlarını, günlük yaşamdaki gereksinimlerini dahi ihmal eden içine kapanık insanlar ortaya çıkmaktadır. Bu oyunlarda ekran karşısında en az 15 saat geçirmek son derece olağan bir durum olarak görülmektedir. Oyunun büyüleyici dünyasında gerçekleşip, gerçek hayata akseden ilk felaket ise Çin’de yaşanmıştır. Çin’de bir oyuncu, oyundaki karakteri için çok değerli olan sanal kılıcını bir başka oyuncunun çalması üzerine, o oyuncuyu bularak öldürmüştür. II. Dünya Savaşı’nın ardından, “Doom” adlı bir bilgisayar oyunu Amerikan ordusunda eğitim amacıyla askerlere izlettirilmiştir. Askerlerin bilinçaltını yönlendirmek suretiyle, tetiğe basma oranlarını yükseltmek amacıyla hazırlanmış olan bu oyun, zamanla etkisini göstermiştir. II. Dünya Savaşı’nda % 25 olan askerlerin tetiğe basma oranı, Vietnam Savaşı’nda % 95’lere çıkmıştır. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına karşı mücadeleleriyle tanınan Amerikalı psikoloji profesörü David Grossman, savaş içerikli oyunların insan doğasında değişikliklere yol açtığını ve başka varlıkları öldürmeye karşı çıkan duyguları yok ettiğini belirtmektedir. Savaş ve kavga kurgularıyla dolu bu oyunlar anne–babanın şefkat ve

⁵ Hüseyin Yılmaz,,Sanal Organizasyonlar ve Stratejik İş Birliği Modeli Olarak Sanal Ağ Organizasyonu, http://www.bilgiyonetimi.org/cm/pages/mkl_gos.php?nt=426

sevgiyle kucaklayamadığı çocuk ve gençleri etkisi altına almakta, onları her gün bilgisayar başına davet etmektedir.⁶

Sanal gerçeklik, bizi adımımızı attığımız andan itibaren farklı, yeni bir dünya sunmakta, burada kimse çok güzel ve ya yakışıklı, akıllı olmak zorunda değil burada herkes olmadığı kişidir. Aslında bu durum insanı öyle cezp eder ki kişi gerçek dünyanın sorumluluklarından, yalnızlığından, kurtulduğunu zanneder. Her kötü alışkanlık gibi önce cezp eder sonra vazgeçemeyeceğini düşündüğü bir bağımlılık halini alabilir.

3. DİJİTAL DÜNYADA SOSYAL VE KÜLTÜREL HAYAT

1970'lerin ikinci yarısından sonra iletişim teknolojilerinin çok hızlı bir şekilde gelişmesi ve günlük hayatın bir parçası haline gelmesiyle, yeni ve farklı düşünce tarzları, davranış biçimleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Bilgisayar ağlarının gelişmesiyle zaman ve mekan sınırları aşılmış, dünyanın her yerinden her çeşit ve kültürden insan birbiriyle anında iletişim kurabilmeye başlamıştır. Her türlü ses ve görüntü iletimi, tasarımı yaşamın artık vazgeçilmez unsurlarını oluşturmaktadır.

“Elektronik devimin en ilginç yanı sosyal sonuçları olacaktır. Gerçekten özgür iletişimin şu üç alanda getireceği sonuçlar ilginç olacaktır: işyeri çoğu kimse için merkezi yer olmaktan çıkacak, evin bazıları için işverenin bulunduğu ülkede bile olması gerekmeyecek ve kişinin dış çevresinde, ülkesi, kenti ve sokağında büyük değişiklikler olacaktır.”

Yukarıdaki ifade 1994 yılında fütürolog Hamish Mcrae'nin bir öngörüsü olarak dikkat çekmektedir. Bu öngörüler, 2020 yılları için yapılmışken, henüz yazımının üzerinden çok az bir zaman geçmeden, neredeyse gerçekleşmiştir. Bu da bilgi ve iletişim teknolojilerinin tahmin edilemez şekilde hızlı bir şekilde değişmekte olduğunu göstermektedir.

Günümüz için ufukta görünenler bile baş döndürücüdür. E- maillerin peşinden e-ticaret, e-iş ve e-banka kavramlarının gelmesi bu dijitalleşme sürecine güzel örnektir. Telefon bile yerini chate bırakmışken VoIP(Voice over IP) ve ISDN(Integrated Santral Digital Network) teknolojileri ile video konferanslar ilgi odağı olmaya başladı. Zaman ve yer kavramı olmaksızın, canlı ve gerçek zamanlı eğitim seminerlerinden daha çok kitle faydalanabilmekte.

⁶TC, İç İşleri Bakanlığı, Araştırma ve Etütler Merkezi; İnternet ve gençlik
http://www.arem.gov.tr/yayin/internet_ve.pdf

Hatta ve hatta tele doktor kavramı bile duyulmaya başlandı. Artık insanlar istedikleri yerde istedikleri gibi çalışabilmekte ve dünyada sabah 9 - akşam 6 gibi klasik mesai saati anlayışı da ortadan kalkıyor. Böylece iş yerine gitmek için trafikte harcanan güç ve zaman insanların yanına kar kalmış olacak. Hayatın tüm kareleri kablo üzerindeki bu dünyaya yerini bırakıyor. Yakında insanlara e-human veya cyberman lakapları takılmasına hiç şaşmamak gerekir.⁷

Dijital ağlar bizim psikolojik ve sosyal hayatımızı nasıl etkileyecek? En çok oyunlar ve interaktif sohbet odalarında yapılan konuşmalar özellikle genç kuşaklar üzerinde önemli sosyal değişikliklere ve psikolojik etkilere sebep olmaktadır. Bu sohbetler, zaman zaman üzücü, tahrip edici psikolojik durumlara sebebiyet vermekte, kimi zaman da bazılarının hayatlarını alt-üst etmektedir. İnternette kişiler, başkaları tarafından görülmemenin rahatlığıyla, gerçek hayattaki tavırlarından daha serbest hareket edebildiklerinden, kendi gerçeği ile olmak istediği sanal kişiliği arasında bocalamaya başlamaktadır. Bu konuda psikiyatrist Dr. Haluk Savaş ise, “Sanal dünyada yaşanan yoğun iletişim için genel anlamda 'kişiye zarar verir' diyebilmek çok güç... Fakat eğer chat'ten söz ediyorsak, bunun da bir tür bağımlılık veya kendini denetleyememe sorunu gibi ortaya çıkabileceğini söylemek mümkün. Ancak, İnternet sohbetleri sanıldığı gibi her zaman sanal bir olgu olarak kalmamaktadır. Bazen gerçek dünyaya da yansımaları olabilmektedir. İnternet sohbetiyle tanışıp arkadaş olanlar, bunu aşka taşıyan ve evlenenler olduğu gibi, aldatılanlar, cinayet sonucu ölenler, sanal buluşmalardan ciddi zarar görenler de bulunmaktadır.⁸

Birde Türkçenin yozlaşması süreci söz konusudur. 21. Yüzyıla girerken tanıdığımız internet ise dünyanın en büyük silahı ve ulusal kültürlerin en büyük tehdididir. Bilgi çağının en önemli aracı olan internet, bir yandan bilgiye ulaşmada ki hızıyla göz alırken öte yandan tam anlamıyla denetiminin mümkün olmaması bakımından özellikle de bilinçsiz toplumlar için çok tehlikeli olabilir. Türk dili açısından değerlendirdiğimizde internet ortamında Türkçenin yanlış kullanıldığı örnekleri sıkça görmekteyiz. Bu da internet kültürüyle büyüyen neslin ana dilini yanlış öğrenmesi anlamına gelmektedir. Bu durum zaman içerisinde dilimizin tamamen kaybedilmesi sonucunu doğurabilir. Günümüzde internet kullanıcılarının çoğunluğu daha hızlı yazabilmek amacıyla Türkçedeki ünlüleri kullanmayı bırakmıştır. (Örneğin”selam”

⁷ http://www.dokurer.net/files/documents/Dijital_Dunya.pdf

⁸TC, İç İşleri Bakanlığı, Araştırma ve Etütler Merkezi; İnternet ve gençlik http://www.arem.gov.tr/yayin/internet_ve.pdf

yerine”slm” “merhaba” yerine “mrb”kullanılması gibi).⁹ Hatta hiçbir dilde olamayan simgeler sanal alemde kullanılmaya başlamıştır.

Aşağıda tabloda chatleşirken ve cep telefonlarıyla mesajlaşırken kullanılan simgeler gösterilmektedir:¹⁰

:-) :	Gülümsemek
:-))))	Kahkahalarla gülmek
:*)	Palyaçoluk yapmak
:0	Hayret etmek
P	Dil çıkarmak
:/	Kafası karışmak
:(Üzüntülü olmak
:((((Çok üzölmek
;)	Göz Kırpmak
:(!	Kızmak
8-)	Şaşkınlıktan veya meraktan gözleri açmak

4. DİJİTAL DÜNYA VE SUÇ

Suç, insanın varoluşundan beri Habil ile Kabil’den bu yana var olmuştur. Dijital dünya, suça da farklı bir boyut kazandırmıştır. Saniyeler içersinde dijital ağlarla bankalar boşalabilir, bilişim sistemleri yok edilebilir, şehir trafiği birbirine girebilir. Üstelik bunu oturduğu yerden, bilgisayarın karşısında oyun oynayan bir genç ya da iyi üniversitelerde eğitim almış bilgisayar dahileri yapabilir ve yaptığı zararın farkında bile olmayabilir o hala bilgisayarın başında, sanal dünyasında egemenlikler kurup, egemenliklerini genişletip başka egemenlikleri yok etmekle meşgul olabilir.

Hayatı içine çeken dijital girdap beraberinde tehlikeleri de getiriyor, o da suç olgusunu. Fakat kimse bunun farkında bile değil. Alışverişi, banka işlemlerini yapıyor, istediğimiz

⁹ Selma Otçu; Türkçenin Tarihi Gelişim Süreci ve Bu Süreçte Yozlaşmasına Neden Olan Etkenler, Silahlı Kuvvetler Dergisi, Sayı: 396, Nisan 2008,s.102.

¹⁰[http:// www.milliyet.com.tr](http://www.milliyet.com.tr)

kişiyile sohbet ediyor, mail atabiliyoruz. Yalnız bu işlerin nasıl meydana geldiğini hiç sorgulamıyoruz. Çoğu kişi yaptığı işlemlerin altında işleyen güvenliğin, teknolojik yapısını bilmez, bilmesine de gerek yok. Bu yüzden bu işlemleri bilen kötü huylu kişiler tarafından yaptığımız işlemlerin takip edilme ihtimalini hiç düşünmemişizdir. Hacker veya Cracker lakaplarını taktığımız bu kişiler tarafından mailler okunabilmekte, banka hesaplarına girilebilmekte, kredi kartınız üzerinden alışveriş yapabilmekte, bilgisayarınızdaki gizli dosyalara ulaşabilmektedirler. Yalnız teknoloji ilerledikçe bu insanlar sizin güvenliğinizi de kırabilecektir. Yine de şimdilik burası vahşi batıyı andırıyor; Web sayfalarını kıran kırana, bilgisayarlara giren girene, çok rahatlıkla mailler veya chat konuşmaları takip edilebilmekte. Kişisel olarak belki o kadar önemi yok, ama bankalar veya önemli devlet kurumları için tehlike çok büyük.¹¹

Dijital ağlar, yapısı nedeniyle, kontrol edilmesi oldukça güç bir platformdur. İnternetin geliştirilmesine yönelik altyapı yatırımlarının artması ve teknolojik ilerlemeler ses, görüntü, video dahil olmak üzere her nitelik ve nicelikte verinin hızlı, kolay ve fiziki materyallerle karşılaştırıldığında çok daha az maliyetle aktarılmasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda “dijital kopyalama” (*digital copying*) gerek kanun koyucuların gerekse de fikri mülkiyet hakkı sahiplerinin önlem alması gereken önemli bir sorun haline gelmiştir. Dijitalleşme, her türlü materyali 0-1 matematiksel kodlama ile bilgisayar ortamına geçirebilmekte ve böylelikle bir defa dijitalleştirilebilen her türlü yazılı, görsel, işitsel materyal (kitaplar, müzik, resim, sinema görüntüleri vb.) kolaylıkla aktarılabilir, yeniden dağıtılabilir, kopyalanabilir, kaydedilebilir hale gelmektedir.¹²

Sanal ortamda henüz suç işleme konusu gündemde değilken, insanların kafasında genel bir suçlu profili vardı: Şiddet kullanan, öldüren, yaralayan, fiziki olarak hırsızlık yapan, rüşvet veren-alan, uyuşturucu kaçakçılığı yapan vb gibi. Bunların yaptıkları suç sayılan eylemler toplumdaki düzeni ve ahengi fiziki ortamı da bozmakta ve sonuçları hemen oracıkta hem suçu işleyen hem de mağdurlar tarafından hissedilmektedir. Bu durum, aslında pek önemsiz görülse bile, hem bir yanıla cesaret isteyen ve hem de bir yanıla suça niyetli insanları vicdan muhasebesi yaparak suçtan alıkoyabilmektedir. İnternet ortamı maalesef suç ortamına yeni bir boyut getirmiştir: Sanal ortamdan gerçek düzene indirilen darbeler olarak bunu

¹¹ http://www.dokurer.net/files/documents/Dijital_Dunya.pdf

¹² Aslı Deniz Helvacıoğlu, Hakkı Eraslan, Melih bulut; Dijitalleşen Dünyada Fikri Mülkiyet Haklarının (FMH) Ülkeler Açısından Küresel Rekabet Avantajı Oluşturmadaki Yeri, <http://iibf.ogu.edu.tr/kongre/bildiriler/11-05.pdf>

nitelendirmek mümkün olabilir. Burada bilginin evrenselliği ilkesinden hareketle teknolojinin sunduğu imkânları kullanarak bilgi sahibi olan bazı insanların hiçte cesaret gerektirmeyen ve sonucu birebir hissedilmeyen eylemlere giriştiğini ve bu yolla ekonomik yapılanmaya büyük zararlar verilebildiğine yıllardır şahit olmaktayız. Sanal olmayan ortamlarda gider suçluyu yakalar ve cezasını verirsiniz. İnternet ortamından yapılan saldırıların kaynağına ulaşmakta mümkündür ancak bir farkla; birçok durumda polisler bastıkları evde cani ruhlu suçlular bulacaklarını hayal ederken, karşılarında çocuk yaşta insanları buluvermektedirler. Baskına uğrayan çocuğun büyük bir korku ve şok yaşaması normaldir peki ama sistemin içine gireceği şok? İşte tam da burada sorun kendisini ortaya koymakta: Bu ergen/çocuk, merak edip bilgisayar ve İnternet konusunda çok fazla şey öğrenmiş, çok fazla şiddet içeren oyun oynamış, oyun içerisinde her seferinde ölüp yeniden başlamış ve dolayısıyla sanal ortamda yaptığı şeylerin gerçek etkileri konusunda kafası karışık birisi olabileceği gibi kendisini sanal ortamda daha da statülü kılabileceğini düşündüğü bir dizi eylem içerisinde de girmiş olabilir. Çünkü bu şekilde hackerlik yapan insanların büyük çoğunluğu aslında kendilerini kanıtlama ve diğerlerinden daha zeki olduklarını gösterme ihtiyacıyla bunu yapmaktadırlar.¹³

5. DİJİTAL DÜNYA VE YABANCILAŞMA

Dijital dünyada, yaşanan internet oyunları uzun saatler telefon görüşmeleri, chatleşmeler, kişinin eviyle, toplumuyla, kendisiyle uzaklaşmasına neden olabilmektedir. Birey ve toplum gerçekler ve hayaller arasında sanal bir dünyada yaşamaya başladığında; birey, gerçek dünyadaki kimliğiyle sanal dünyadaki kimliği arasında bocalamaya başlamakta kısaca yaşadığı gerçek dünyaya yabancılaşmaktadır.

Yabancılaşma kavramını ele almadan önce, yabancılaşma ile yakın ilişki içinde gözüken anomi (kuralsızlık) ve şeyleşme (fetişizm) kavramlarının tanımlanması gerekmektedir. Anomi (kuralsızlık veya normsuzluk), kuralları geçerliliğini yitirmiş ve herkes tarafından benimsenecek yeni kuralları yaratamamış bir toplumda, bireyleri toplumsal bütüne bağlayan bağların kopması halidir. Şeyleşme de, eşyalar arasındaki ilişkilerin toplumsal ilişkilerin gerçek içeriğini maskeleyen söz konusudur. Yabancılaşma ise bir insanın hayatını, insanın özüne aykırı bir hayat tarzına veya insan doğasına uygun düşmeyen bir yaşam şekline

¹³ Cemal Yalçın; Sosyolojik Bir Bakış Açısıyla İnternet, C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi Mayıs 2003, Cilt : 27 No:1, s.83.

büründürmesidir. Çağdaş yorumculardan olan Melvin Seeman ise, yabancılaşmayı güçsüzlük, anlamsızlık, kuralsızlık, tecrit olgusu ve kendine yabancılaşma olarak beş ayrı boyutta ele almıştır. Faunce, yabancılaşma ile ilgili olarak; "yabancılaşma terimi o kadar çeşitli biçimlerde kullanılmıştır ki, bu terim adeta modern insanın sosyopsikolojik hastalıklarının kısaltılmış bir ifadesi şekline bürünmüştür" demiştir. Çağdaş yaşamın çözümlenmesinde çok kullanılan yabancılaşma kavramı genel anlamda "bireyin toplumsal, kültürel ve doğal çevresine olan uyumun azalması, özellikle çevresi üzerindeki denetiminin etkinsizleşmesi ve bu denetim ile uyum azalmasının giderek bireyin yalnızlığına ve çaresizliğine yol açması" şeklinde de tanımlanabilmektedir.¹⁴

Yabancılaşma, hızla ilerleyen dijital dünyada insanın uyum sürecinin bu hıza ayak uyduramaması, bireyin dijital ağları araç olarak kullanması gerekirken bunu amaç haline getirerek yaşadığı gerçek dünya ve toplumla arasına uçurumlar girmesi ve kopma şeklinde de yorumlanabilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanlar, tanrısal güç olan aklı, insanı köle durumuna düşüren bağlardan kurtarmada, aklın ışığıyla doğayla barışık yaşamada, yeniyi ve sonsuz yeniye aramada kullandılar. Prometheus¹⁵ ateşi çalıp insanlara getirmiştir. İnsanoğlu, ateşle tanıştıktan sonra asla eskisi gibi olamamıştır. Ateş aklı, bilgiyi temsil etmektedir. Ateş, teknolojinin başlangıcıdır. Bir baş kaldırıştır. İleriyi görmektir. Bu gün dijital dünyanın başlangıcı bu ateş, bal kaldırış ve meraktır. Mitolojideki bu efsane, felsefi açıdan günümüz dijital dünyasına ayna tutmaktadır.

¹⁴ Şerif Şimşek, Adnan Çelik, Tahir Akgemci, Tamara Fettahloğlu; Örgütlerde Yabancılaşmanın Yönetimi, 25-27 Mayıs 2006 Tarihlerinde Atatürk Üniversitesi İİBF , 14. Ulusal Yönetim ve Organizasyon Kongresi, ss. 572-574.

¹⁵Zeusun insanlığa verdiği ceza Pandora'nın kutusuydu. Birde Prometheusa verdiği bir ceza vardı ki yıllarca sürecekti. Prometheus Kafkas dağına büyük bir kayaya Ateşin tanrısı demirci ve tanrıların silahlarının yapıcısı Hephaistos tarafından yapılan kırılmaz büyük zincirlerle bağlandı. Zeus tarafından yaratılan büyük bir kartal her gün sabahın geleceği ve vücudunu didik didik edip karaciğerini yiyecek, bu büyük acılar akşam vakti denecek. Ama Prometheus'un acısı çok uzun süre dinmemiş, titanlardan biri olan Prometheus ölümsüz olduğu için ölme lüksüne sahip değilmiş. Her gece tekrar vücudu kendini yenileyip eski haline geliyor ve yeniden kartal gelip ona acılar veriyordu. Zeus'un bu acılı cezayı aslında Prometheus'un bildiği bir sırrı ona söyletmek için verdiği inandır ama sır nedir yada Zeus bu sırrı onun ağzından alabilmiş midir kesin bir bilgi yok. Sonuç olarak uzun yıllar sonunda Zeus'un efsanelere konu olan oğlu Herakles (Hercules) gelip zincirleri kırarak ve kartalı öldürerek Prometheus'u serbest bırakmıştır. Aslında efsanelerde Herakles'in bunu yapmasını Zeus'un bizzat istediği belirtilir ama ceza dan neden vazgeçmiştir işte bu sorunun cevabı verilemez.

İngiliz şair William Shakespeare "dünya bir tiyatro sahnesidir" demiştir. 1500'lü yıllarda bu sözleri söyleyen Shakespeare için tiyatro içeriğine sahip yaşamda hepimiz sahneyi paylaşan oyuncularızdır. Ancak o zamandan bu zamana çok şey değişti. Belki sahnemiz hala ayakta ama rollerimiz ve sahnedeki 'bireyler' olarak etkinliğimiz giderek azalmaya başladı. Bizlere mutluluk ve daha iyi bir yaşam getireceği talebiyle ortaya çıkan teknoloji, sonunda bizleri kendine mahkum ederek, kendi gerçeğimize uzaklaştırdı, kendimize ve topluma yabancılaştırdı.. Eskiden tiyatro sahnesinde ürettiğiyle değer kazanırken insan, artık tüketim kültürünün kölesi durumuna geldi bu sahnede. Evet, hâla yeryüzü sahnesinde oynanan oyun devam ediyor. Ancak bu oyunda sahneyi paylaşan bizler, oyunculuktan figüranlığa düştük. İnsanoğlu, kendi ürettiği teknolojinin içinde erimeye başladı. Ancak yaşanan tüm dijital gelişmeleri bir kenara bırakıp geriye dönmek geçmişini yaşamak, eskiden her şey daha güzeldi demek sadece nostalji olacaktır.

Geçmişin güzel şeyleri pek çok insanın hatıralarında saklıdır. Ancak bu yüzden teknolojik gelişmeye karşı çıkmak son derece hatalı ve bir o kadar da geç kalmış zamansız bir eleştiridir. Zamansızdır çünkü bu karşı çıkış insanoğlunun yapmış olduğu ilk teknolojik icat sırasında yapılmalıydı, şimdi değil. Bunu belirtirken varsayımımız teknolojik her yeniliğin mantıksal olarak eskilerden hiç de farklı olmadığıdır. İnternet insanlığa dışardan verilmiş/bahşedilmiş bir şey değildir. Günümüz bilgisayar teknolojisi ve geleceğin çok daha karmaşık teknolojileri ilk çağlarda yapılan teknolojik buluş ve gelişmelerden farklı değildir. Bu nedenle, ilk çağlarda insanların ateşi bulmasından, tekerleği icat etmesinden, aletler üreterek hayatı kolaylaştırmasından tutun günümüze gelinceye kadar yapılan buluşlar ve gelişmeler aynı mantık içerisinde meydana gelmekte ve evrimsel bir çizgi (Teknolojik gelişmelerde devrimlerden de bahsedilse bile bu buhar gücünden elektriğe ve elektroniğe şekliindedir) izlemektedir. Teknolojik ilerlemelerde gelinecek noktalara alışmak elbette ki bazı insanlar için kolay değildir ve bu nedenle geçmişe nostaljik yaklaşım her zaman olacaktır. Buna rağmen tarih, bu yaklaşımın her zaman yenildiğini ve ilerleyen teknolojinin her zaman insanlık için yeni yaşam biçimleri oluşturduğunu gösteren en güzel kanıttır.¹⁶

Makalede, genel hatlarıyla dijital dünyanın sosyal ve kültürel anlamda insanlığa etkileri üzerinde duruldu. Konu diğer boyutlarıyla da değerlendirildiğinde çok kapsamlı ve yeni tür

¹⁶ Sezgin Kızılcıkel; İnternet'in Toplumbilimsel Yönüne Dair, Bilim ve Ütopya, Sayı: 51, 2000, s.67.

uzmanlıkların geliştirilmesi ile ilgilidir. Çünkü, dijital ağların olumsuz yönlerinin nasıl düzeltileceği? Suç olgusunun sanal alemde nasıl oluştuğu ve nasıl önleneceği? Kötü amaçlı sitelerin nasıl önüne geçileceği? İnternet bağımlılığının nasıl düzeltileceği? Cep telefonu ve bilgisayar oyunlarının zararlı etkilerinin neler olduğu ve nasıl önleneceği? Sanal dünyadaki alışveriş çılgınlığının nasıl oluştuğu? gibi uzayıp giden sorular bu konunun ne kadar geniş bir derya olduğunu ve yeni araştırmalar yapılması gerektiğini ortaya çıkarmaktadır.

Dijital ağlar, hayatımızı birçok yönden kolaylaştırmıştır. Ancak bu renkli ve büyülü dünya bize birçok kitabı, makaleyi, çok uzaklarda ki sevdiklerimizi gösterebilir. Hayal bile edemediğimiz insanlarla tanıştırabilir, kısaca dünyanın en uzak noktalarını keşfetmemizi sağlayabilir. Ama sıcak bir çay ve içten bir merhaba, uzaklardan gelen bir yakınımıza sarılmanın ve elimizi alarak sayfalarını tek tek çevirerek okuduğumuz bir kitabın verdiği mutluluğu veremez. Kristof Kolomp'un dünyayı bir baştan bir başa geçtikten sonra ilk defa karayı gördüğünde ki gerçekliği ve zafer sevincini yaşatamaz. Gerçeklerle bağın koparılmadığı, zamanın ve sorumlulukların unutulmadığı bir dijital dünya umuduyla yaşamalıyız.