

# Sanal Toplumda Birlikte Yaşama Kültürü

**SELİM GÜNÜÇ\***

## **Giriş**

İnsanoğlu var olduğundan beri güvenlik, barınma gibi nedenlerle birlikte yaşamaya ihtiyaç duymaktadır. İnsanların önemli özelliklerinden biri birlikte yaşamak ve yaşamı paylaşmaktır. İnsanlar bu şekliyle barınma, güvenlik, beslenme gibi ihtiyaçlarını birlikte yaşayarak karşılamaya çalışırlar. Bu nedenle, gruplar ya da topluluklar oluştururlar. Grup iki ya da daha fazla bireyin birbirlerini kabul ederek etkileşim içinde olmalarıdır. Topluluklar, belli amaç ve özelliklerine göre bireylerin bir araya gelmesidir ancak bir etkileşim yoktur. Bu bireyler arasında bir etkileşim meydana gelince grup olarak tanımlanırlar (Bahar, 2009). Daha büyük grupların bir araya gelerek yaşamlarını sürdürmesiyle de toplumlar oluşur. İnsanlar cinsiyet, ırk, dil, din, tarih ve ahlâki değerler açısından farklılık gösterirler (Kirabaev, 2005). Bu durum farklı toplumların ve kültürlerin oluşmasına neden olmaktadır.

Karp, Stone ve Yoels (1977) toplumu; sosyal etkileşimin devam etmesi, nitelik ve değerlerin paylaşımı ve belirli coğrafik

\*Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, Doktora Öğrencisi.

alanlara sahip olma şeklinde üç öge ile tanımlamıştır. Bahar (2009) ise toplumu; insanlar arasında etkileşimin olduğu, insan davranışlarını sınırlayan ve özgürleştiren, yardımlaşma ve dayanışmaların, gruplaşma ve bölünmelerin meydana geldiği bir sistem olarak tanımlamıştır. Toplum ve kültür arasında güçlü bir ilişki vardır. Toplumlar kültürleriyle öne çıkmakta, kültürler toplumları ifade etmektedir. Kültür, bireyin ya da toplumun benimseyerek kullandığı ve devam ettirdiği her türlü davranış sistemidir (Bahar, 2009). En geniş anlamda kültür, soyut kavramları anlayabilme ve kullanabilme olarak tanımlanabilmektedir (Eliot, 1981). Kültür bireyin, grubun ya da bunların oluşturduğu toplumun açısından değerlendirilebilir. Bununla birlikte, bireyler bir araya gelerek grupları ya da toplulukları, gruplar ya da topluluklar bir araya gelerek toplumları oluşturduğu için kültürü toplum açısından tanımlamak uygun olacaktır çünkü toplumu, birey ve gruptan soyutlayarak ele almak pek de mümkün değildir. Buna karşın, özellikle dünyanın küreselleşme sürecinde farklı toplumların ortak grup ya da topluluklarda bir araya geldiği de söylenebilir.

Birey içinde bulunduğu grubun ya da toplumun kültürünü öğrenmek ve uygulamak zorundadır. Aksi halde gruptan ya da toplumdan dışlanacak ve bir üyesi olamayacaktır. Bir kültürü anlamak için onu dışarıdan gözlemleyerek öğrenmek yeterli olmayabilmekte ve bire bir o kültürde doğmak ve yaşamak gerekmektedir. Farklı kültürlerin zaman zaman bir araya geldiği, karşılaştığı ya da birlikte yaşamaları gerektiği durumlar söz konusu olmaktadır. Bu durumda birtakım kültürel değişimler, kültürel alışverişler yaşanabilmektedir (Andersen ve Taylor, 2012). Kültürel paylaşımlar, olumlu karşılanırken “kültürel çatışma” olarak ifade edilen istenmeyen durumlar da gerçekleş-

bilmektedir (Bahar, 2009). Başka toplumdaki ya da kültürden bireyi ya da grubu kabul etmeme, saygı göstermeme gibi durumlarda birlikte yaşamada sorunlar oluşabilmektedir. Kültürel temas ile oluşan olumlu ya da olumsuz durumlar, grupları ya da toplumları kültürel değişime zorlamaktadır. Kültürel değişim; kültürel temasın yanında icat ve keşifler ve doğal çevrede yaşanan değişiklikler şeklinde üç faktör ile ifade edilebilir. Özellikle de internet teknolojisinin icadı ile kültürel değişimlerde hızlı değişimler yaşanmaktadır. Geçtiğimiz yüzyılda ulaşımdaki gelişmelerle hız kazanan dünyanın farklı yerlerindeki kültürlerin birbirine benzemeye ve yakınlaşmaya başlaması olgusu, internetin gelişimi ile en hızlı sürecini yaşamaktadır (Bahar, 2009).

Son yıllarda dünya genelinde bireyler internette çok uzun zamanlar harcamaktadırlar. Bu durumda gerçek yaşamda var olan birçok sistem sanal ortamdaki bu ikinci dünyada da var olmaktadır. Bu nedenle gerçek yaşamda önemli bir olgu olan birlikte yaşama kültürünün sanal ortamda da oluşması önem kazanmıştır. Özellikle de gerçek yaşamdaki toplum anlayışının ve birlikte yaşama kültürünün bir yansıması olarak kendini sanal ortamda da göstereceği söylenebilir (Hongladarom, 1999) ancak bu durumun sanal ortamın yapısı gereği bazı farklılıklar gösterebileceği de söz konusudur. Kültür, birlikte yaşama ile gerçekleşir ve şekillenir. Kültürün oluşması için genellikle uzun bir zaman ihtiyaç duyulmaktadır çünkü kültür yaşam tarzını yansıtır ve nesilden nesile süreklilik arz eder. Birlikte yaşamak saygı, hoşgörü, kişisel mahremiyet gibi kavramları içinde barındırmaktadır.

Birlikte yaşama kavramına kültür eklenmesi ile kavram bir derece farklılaşmaktadır. Kültür kavramında devam ettirme, nesilden nesile aktarma ve davranışlar bütünü ifade etme söz konusudur. Bu nedenle birlikte yaşama kültürü; bireylerin,

grupların ya da toplumların saygı, hoşgörü vb. durumlar gözeterek yaşamaları, birbirlerinin haklarını gözeterek ve koruyarak ortak bir paydada buluşmaları ve bu durumu sürekli kılarak bir yaşam biçimi haline getirmeleridir. İnsanların yaşam biçimlerinin ekonomi, siyasi, hukuki vb. birçok alandan etkilendiği gibi teknolojidende önemli ölçüde etkilenmektedir.

Teknolojideki değişimler insanların davranışlarında, düşüncelerinde ve yaşam biçimlerinde yani toplumun genelinde önemli değişikliklere yol açmaktadır (Bahar, 2009; Lenski ve Lenski, 1995). Cep telefonlarının insan yaşamında yerini almasıyla sürekli iletişim kurma olanağı bulan insan, internetin gelişimi ile daha radikal bir değişim sürecine girmiştir. İnternet, gelişimi süresince kendi sistemini ve kendi kültürünü oluşturmaktadır. Her geçen gün bu sisteme ve kültüre dâhil olan bireyler ve toplumlar, henüz dâhil olmayanları da bu sistem ve değerler bütününe katılmaya zorunlu kılmaktadır. Özellikle internet teknolojisi ile sadece yaşam biçimlerinde değil aynı zamanda algı ve davranışlarda da değişim ve dönüşüm sürecine girilmiştir. İnternetin sunduğu fiziksel olmayan yani sanal ortam ile insanoğlu, farklı algı ve davranış edinme sürecine girmiştir. İnternet, günlük yaşamda o kadar kullanılmaya başlanmıştır ki gerçek yaşam ve internetin sunduğu sanal yaşam iç içe geçmiş iki farklı dünya kavramı oluşmuştur. Bu bağlamda, bu çalışmada gerçek yaşamda önemi artan birlikte yaşama kültürünün sanal ortamdaki yansımaları ele alınmış ve sanal toplum yolunda ilerleyen insanoğlunun sanal ortamdaki var oluşu tartışılmak istenmiştir.

## Yöntem

Bu çalışmada, sanal toplumda birlikte yaşama kültürünü ele almak amacıyla literatür taraması yöntemi kullanılarak derle-

me türünde bir araştırma yapılmıştır. Bir literatür tarama araştırması; araştırmacılar tarafından daha önceden tamamlanan ve kayıt altına alınan tanımlanmış, değerlendirilmiş ve sentezi yapılmış sistemli, açık ve üretilebilir bir yöntemin kullanıldığı çalışmalardır (Fink, 2009). Çalışmada ele alınan birlikte yaşama kültürü sadece gerçek yaşamda değil artık dünya genelinde milyonların varlık gösterdiği sanal ortamın da kaygısı haline gelmiştir. Bu bağlamda sanal toplumun yapısı incelenmiş, sanal ortamda birlikte yaşama kültürü ele alınmış ve bu kültürün oluşmasındaki etkenler tartışılmıştır.

### **Sanal Ortam (Cyberspace)**

İnternetle var olan “sanal” kavramı fiziksel olmayan bir mekânı ya da alanı ifade etmekte ve gerçek yaşamın yapısından çok farklı ikinci bir dünyayı beraberinde getirmektedir. İnternet, geliştirildiği 1960 yıllarından itibaren teknolojinin evrimi açısından muazzam bir gelişim göstermektedir. Bu gelişim her ne kadar akıl almaz boyutta yaşansa da internet çağının henüz ilkel döneminde olduğu söylenebilir. Bugün internetin geldiği nokta, sadece internet teknolojisinde yaşanan gelişim süreci ile ilgili değil, aynı zamanda bu süreçte toplumların yaşam biçimlerinin ve alışkanlıklarının değişimi de söz konusu olmaktadır. İnternet teknolojisindeki hızlı gelişim henüz internet ile tanışmayan bireyleri ya da toplumları bu ağa katılmaları için zorunlu kılmakta ve peşinden sürüklemektedir. Bununla birlikte toplumlar birçok yönden bir dönüşüm sürecine girmektedir. Geçtiğimiz yıllarda internette bir film ya da video dosyası indirmenin çok güç olması ancak günümüzde artık canlı yayınların ve filmlerin eşzamanlı izlenebilmesi, internetin gelişimindeki ivmeyi gözler önüne sermektedir.

Dünya genelinde olduğu gibi Türkiye’de de internete erişim ve interneti kullanım oranı artmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK] (2011) verilerine göre; Türkiye’deki hanelerin % 43’ünde internet erişimi bulunmaktadır. Ayrıca 16-74 yaş aralığındaki bireylerin internet kullanım oranlarında her yıl artış olduğu görülmektedir. İnterneti kullanım oranı en yüksek grup 16-24 yaş arası bireylerdir. İnternet kullanan bireylerin %90’ı interneti düzenli olarak kullanmaktadır. Her ne kadar yaşlıların internet kullanımı diğer yaş gruplarına göre az olsa da dünyada tüm yaş gruplarından milyonlarca insan sanal ortamı paylaşmaktadır (Peacock ve Künemund, 2007). Dünya genelinde ergen ve gençlerin internet kullanım oranları ve kullanım amaçları diğer yaş gruplarına göre farklılık gösterebilmektedir (Jones, 2009). Genel olarak interneti kullanım amaçları arasında araştırma, haber, oyun, eğlence, gezinme, eğitim, müzik dinleme, iletişim, film/video izleme, alışveriş (Cai ve Cude, 2008; DPT, 2011, Günüş, 2009) gelmektedir. İnternet, başta ergen ve gençler olmak üzere birçok bireyin hayatında önemli bir yer tutmaktadır (Margalit, 2010). Bireyler, bu sanal ortamda iletişim kurmakta, sosyal ağlara üye olmakta, arkadaş edinmekte ve yaşamı paylaşmaktadır.

### **Sanal Birey ve Yeni Kimlik**

İnternetin gelişimi ile ortaya çıkan “sanal” (virtual) kavramı beraberinde başka kavramlarında ortaya çıkmasına neden olmuş ve bu kavramların tanımlanması ihtiyacını doğurmuştur. Sanal birey, internette var olan ve internette bazı etkinlikleri devam ettiren bireylerdir. Bazı bireyler, sanal ortamda gerçek yaşamdan daha çok zaman geçirmektedirken bazı bireyler sadece kendi gereksinimi kadar sanal ortamı kullanmaktadır. İnternette var

olan ve gerçek yaşamdan farklı davranışlar gösterebilen sanal birey, yeni bir kimliğe ya da kimliklere bürünmektedir. Prensky (2001) tarafından günümüzün çocukları ya da gençleri “dijital yerli” olarak ifade edilmektedir. Dijital yerliler, dijital kültür içinde doğan ve dijital kültür ile yetişen bireylerdir. Birçok açıdan farklılıklar gösteren bu yeni nesil, davranış ve yaşam biçimleriyle bir önceki neslin bireylerinden ayrılabilir. Prensky'nin (2004) dijital yerlilerin iletişim, paylaşım, buluşma, alış-veriş, öğrenme, araştırma, analiz, ifade etme gibi konularda farklı yetiştiklerini ve davrandıklarını belirtmiştir. Bu davranış ve yaşam biçimleri teknoloji ile ilişkili şekillenmekte ve daha çok sanal ortamda gerçekleşmektedir. Dijital yerliler saç stili, kılık kıyafet, müzik seçimi, sanal ortamda kullanılan dil ve simgeler gibi birçok konuda da farklı yaşam tarzına ve davranış şekillerine sahiptirler (Çakır ve Topçu, 2005; Prensky, 2001).

Dijital yerlilerin bilişim teknolojilerini kullanarak farklı bilgi ve becerilere daha kolay sahip oldukları söylenebilir. Dijital yerliler kolayca yeni teknolojilere uyum sağlar ve onu kullanırken bozmaktan ya da yanlış yapmaktan korkmazlar çünkü daha çabuk öğrenirler (Bennett, Maton ve Kervin, 2008). Web 2.0 araçlarını yakından takip eden dijital yerliler; podcasting kullanan, bloglarla ve sosyal etkileşim hizmetleriyle kendini ifade eden, dosya paylaşımı, sosyal paylaşım ve wikilerle farklı bir sosyalleşme şekli yaşayan bir topluluğu temsil etmektedir (Kennedy, Judd, Churchward, Gray ve Krause, 2008). Dijital yerliler için internet gibi dijital ortamlar sanal ortam olarak değil gerçek yaşamsal ortamlar gibi görülmektedir (Weltevrede, 2011). Bu bağlamda, özellikle de sanal ortamın ergen ve gençlerin hâkimiyetinde olduğu düşünülürse, sanal ortamda yaşamın şekillenmesinde bu bireylerin önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Bu

nedenle sanal ortamda birlikte yaşama kültürünün gelişmesinde dijital yerlilerin özelliklerinin bilinmesi ve gerçek yaşamda bu bireylerin toplum ve ahlâk kurallarına göre yetiştirilmesine dikkat edilmesinin önemi büyüktür.

Sanal ortamdaki davranışlar ve faaliyetler incelendiğinde sanal bireyin profili ortaya çıkmaktadır. Sanal birey beğendiği ve almak istediği bir ürünü internetten sipariş vermektedir. Bunu yaparken birçok sitede fiyat karşılaştırması yaparak en uygun olanı alma ve bunu da çok fazla zaman harcamadan ve yorulmadan yapmaktadır. Sanal birey, Facebook, Twitter, Youtube gibi sosyal paylaşım sitelerinde duygu ve düşüncelerini paylaşmakta ve bunu da bazen bir video bazen başka birinden aldığı paylaşım ile kendi grubuna iletmektedir. Arkadaşları ile sosyal paylaşım ağlarında saatlerce sohbet etmekte “iletişim” kurmaktadır. Bu iletişimi sadece arkadaşları ile değil tanımadığı ya da sanal ortamda tanıdığı birçok kişiyle gerçekleştirebilmektedir. Gerçek yaşamdan tanıdığı birçok arkadaşı da sanal ortamdadır. Biriyle biten sohbet bir diğeri ile devam etmektedir. Gerçek yaşamdaki gibi belli bir saatte eve dönmesi gerekmemekte; zaten evinde internet başında bulunmaktadır. Sanal ortamda yaşam 24/7 devam etmektedir (Harris ve Rea, 2009) çünkü dünyanın farklı bölgelerinden bireyler farklı zaman dilimlerinde sanal ortamda var olmaktadır. Yine gerçek yaşamda sosyal çevresi, fiziksel ve coğrafik etkenlere bağlı olarak değişebilmekteyken sanal ortamda sınırsız bir toplumun içinde sosyal çevresini genişletebilmektedir. Zaman kavramı da gerçek yaşamdaki kadar anlamlı değildir. Çünkü kendi coğrafik toplumu uyurken o, farklı coğrafik toplumların zaman diliminde yine var olmaktadır. Gerçek yaşamda çoğu zaman akranları ile zaman geçirme durumu varken artık farklı kültürlerden, dillerden, yaşlardan bireylerle



bir dünya oluşturmaktadır. Bireyin bu yeni dünyası kendi arzularını, özlemlerini ve görmek istediği dünyayı yansıtmaktadır. Gerçek dünyada sahip olduğu kusurlarını sanal ortamda gizleyebilmekte ve yaşamında sahip olmak istediği sosyal çevreyi bu ortamda oluşturmaktadır.

Sanal birey, kendi dünyasını kendi istek ve ilgileri doğrultusunda yaratmaktadır (Harris ve Rea, 2009). Gerçek yaşamda arzuladığı arkadaş gruplarına buradan ulaşım yaşamı paylaşmaktadır. Buradan yeni arkadaşlıklar edinip sorunlarını, duygu ve düşüncelerini paylaşmaktadır. Bütün bu sanal etkinlikler kendisine daha anlamlı ve cazip gelmektedir çünkü oluşturduğu bu sanal çevrede kendi görmek istediği dünya vardır. Bununla daha mutlu ve huzurlu bir çevrede yaşadığını hissetmektedir. Sanal bireylerden bazıları sadece bu sanal çevrede mutlu olabilmektedir. Çünkü eksiklerini ve kusurlarını kapatabilmektedir.

Olduğu gibi değil olmak istediği gibi gösterdiği bu sanallıkta gerçeklerle yüzleşmek zorunda kalmamaktadır. Dilediği yaş gruplarıyla, dilediği amaçlarla bir araya gelmektedir. İstediginde kimliğini gizlemekte, istediğinde kız ya da erkek rollerine bürünmektedir. İstediginde bir başka ülkenin vatandaşı, istediğinde farklı bir dinin mensubu olabilmektedir. Bazen eğlence amaçlı bazen arzularına kapılarak yeni bir “ben” yaratma amacı taşımaktadır. Farklı kültürlerden farklı gruplara katılmakta, hatta bazen çok az anladığı ve nedeni sorulduğunda “yabancı dilimi geliştiriyorum” dediği farklı lisandaki bireylerle yazışmaktadır. Küçük sanal topluluklarla ortak amaçlarla bir araya gelmektedir. Bir şeyler yapmaya dünyada bir takım şeyleri değiştirmeye çalışmakta, bunlar için bir adım bile atabilmenin, kendini kanıtlayabilecek bir fırsatı yakalamanın mutluluğunu ve heyecanını yaşamaktadır. Fikirlerinin dinlendiği, sorunlarını

duyurabileceği bir ortamın varlığını keşfedip ona her geçen gün daha sıkı bağlanmaktadır.

Sanal birey, banka, alış-veriş, fatura gibi birçok işini yerinden kalkmadan yapmaktadır. Bu durum birçok devlet ve özel kurumun internet üzerinden hizmet vermesini zorunlu kılmıştır. Günümüzde birçok ürünü internette bulmak mümkündür. Öyle ki bazı büyük marketler internet üzerinden yapılan siparişleri eve kadar teslim hizmeti sunmaktadır. Bir bireyin rezervasyonlarını, randevularını, banka işlemlerini, alışverişlerini hatta bazen işini internet üzerinden halletmesi bireyi daha çok bu ekran karşında tutmaktadır. İnternet başında bir bireyin tutuklu kalması sadece ruhsal yönden değil fiziksel yönden de toplumun yapısını etkileyebilmektedir. Birçok işini internet yoluyla halleden birey, artık hareketsiz ve daha çok yalnız kalmaktadır. Bu öyle bir hal almıştır ki bazı ruhsal ve fiziksel rahatsızlıklar için bile internet üzerinden hizmet ve destek veren doktorlara başvurulmaktadır.

### **Sanal Gruplar, Sanal Topluluklar ve Sanal Topluma Doğru**

İnternette dil, din, ırk, fiziksel özellikler, statü gibi bireye toplumlara ait birçok niteliğin önemi azalmakta ya da yitirilmiştir. Gerçek yaşamdaki kültürel, coğrafik, toplumsal farklılıklar sanal ortamda birbirine yakınlaşmakta hatta küresel bir kültüre ve tek bir topluma doğru ilerlemektedir. Gerçek yaşamın bir yansıması olarak sanal bireylerin sanal grupları ya da toplulukları, sanal grupların ya da toplulukların ise sanal toplumu oluşturacağı söylenebilir.

Sanal gruplar; internet üzerinden ortak bir amaç ya da ortak bir ilgi alanı altında buluşan fikir ve bilgi paylaşımlarının yapıldığı büyüklü küçüklü gruplardır (Ridings, Gefen ve Arin-

ze, 2002). Gerçek yaşamda da benzer gruplardan söz edilebilir ancak sanal kavramı bu toplulukların özellikle de internet üzerinden oluştuğunu ifade etmektedir. Sanal ortamda da gerçek yaşamdaki gibi bireyler düzenli bir şekilde internet üzerinden bir araya gelirler. Sanal bireylerin bir araya gelmesini sağlayan fiziksel mekânlar değil, sosyal paylaşım siteleri, forumlar, bloglar, wikiler gibi sanal ortamlardır. Kimi zaman gerçek yaşamdan sanal ortama aktarılan sanal gruplar kimi zaman doğrudan oluşumunu sanal ortamda gerçekleştirirler. Sanal gruplar gerçek yaşamdaki gruplara oranla daha çok farklı kültürden ve yaşlardan bireyleri içerebilmektedir. Çünkü sanal ortamın yaygınlaşmasıyla zaman ve mekân engeli ortadan kalkmıştır (Johnson, 2001). Gerçek yaşama özgü coğrafik toplumsal sınırlar ve prosedürler sanal ortamda mevcut değildir. İnternet üzerinde gelişen bu gruplar daha özgürce ve sınırsızca duygu ve düşüncelerini paylaşmakta ve sanal ortamda faaliyet göstermektedirler. Sanal gruplarda yer alan her birey, grubun parçası olma duygusunu taşımakta ve gerçek yaşamda elde edemeyeceği bir takım olanak ve sorumlulukları sanal ortamda kazanabilmektedir. Sanal grupların içinde ciddi boyutta hedef kitlelere hitap eden gruplar artık sanal topluluklar haline dönüşmüştür.

Sanal topluluklar, Web 2.0 teknolojilerinin getirdiği sosyal paylaşım siteleri, forumlar, bloglar, Wikiler gibi olanaklarla işbirliği ve iletişim içinde bulunan küçük-küçük gruplardır (Harris ve Rea, 2009; Johnson, 2001; Porter, 2004). Özellikle Facebook ve Twitter gibi sosyal paylaşım ağları sayesinde bu grupların büyüyerek üye sayılarını artırmaları ve sanal topluluklar haline dönüşmeleri daha kolaylaşmıştır. Sayıları binleri, on binleri bulan bu topluluklar artık grup olarak değerlendirilmesi olanaksız görünmektedir. Bu grup ve toplulukların birçok

etkinlik ve diyalogları sanal ortamda olmasına karşın bazı grup ve topluluklar etkinlikleri gerçek yaşama da taşımaktadır. Sanal topluluklar da sanal gruplar gibi insanların ortak ilgi ve ihtiyaçlarına göre internet üzerinden bir araya gelmeleri ile oluşmaktadır (Hagel ve Armstrong, 1997; Wamalwa, 2007).

Artık akla gelebilecek birçok konu, kavram, durum, olaylar hakkında grup ve topluluklar kurulmaktadır. Bazen tek bir kişinin bu grubu başlatması, çoğu zaman birçok kişinin ortak sesi olmaktadır. Bazen küçük bir grup bir araya gelerek daha büyük bir topluluğun öncülüğünü üstlenmektedir. Her sanal birey birden fazla gruba ve topluluğa üye durumuna gelebilmektedir. Bununla bir aitlik duygusu kazanmaktadır. Sorunlarını paylaşabilecek kendini dinleyip çözüm getirmek için destek verebilecek bireylerle bir arada olmaktadır. Artık bireyin okulda, ailede ve gerçek sosyal yaşamında zaman geçirmesine ihtiyacı kalmamıştır. Çünkü o artık mutlu olduğu, kendi istek ve arzularıyla dâhil olduğu, kendi benliğini yansıtan sanal dünyasındadır. O zaman akla şu soru gelebilir: Acaba kişi, kendi istek ve arzularıyla özgür iradesini kullanarak olduğu veya olmak istediği bu sanal dünyayı mı, yoksa ailesi, okul ve sosyal çevresinde birçok yönden sınırlanmış duygu ve düşüncelerini özgürce paylaşmadığı, belli bir yaşa kadar konuşma hakkı tanınmadığı, kusurlarıyla toplumda kabullenilmediği dünyayı mı tercih edecek ve zamanının çoğunu o ortamda geçirecektir.

Her birey farklı grup ve topluluklara üye olduğu bu ortama her geçen gün daha çok bağlanmaktadır. Çünkü bu grup ve topluluklar onun düşüncelerine saygı duymakta ve birçok açıdan destek olmaktadır. Bu grup ve topluluklardan bazıları gerçek yaşamda var olacak ve faaliyet gösteremeyecek kadar fazlaca üyeye ve çeşitliliğe sahiptir. Bu grup ve topluluklara bağlı ve üye

olmayan genç birey akranları arasında dışlanabilmekte ya da ortak paylaşımlar bulamayabilmektedir. Şu anda her toplumdan farklı kimlikten bireyler bu grup ve topluluklar çatısında buluşmakta ve bazı grup ve toplulukların faaliyetleri gerçek yaşamda da kendini gösterebilmektedir. Sanal ortamda gerçekleşen bu faaliyetlerin gerçek yaşam da aktarılabilmesi ve bunda başarı sağlanabilmesi, sanal ortamda olmayan birçok bireyi de bu ortama üye olmaya zorlayabilmektedir.

Sanal bireylerin oluşturduğu grup ve topluluklar kendi içinde farklı ilgi ve isteklerine göre farklı konu ve durumları içerse de artık tek bir topluma doğru ilerleme sürecine girilmiştir. Çevrimiçi toplum, dijital toplum, siber toplum, elektronik toplum gibi kavramlarla adlandırılan “sanal toplum”, bazı niteliklere sahiptir. Whittaker, Isaacs ve O’Day (1997) sanal toplumun niteliklerini; bir amaç ya da ilginin paylaşımı (Wamalwa, 2007), etkileşimin sağlanması, üyeler arasında etkinliklerin gerçekleştirilmesi, kaynakların paylaşımı, üyelerin birbirine destek sağlama, standartlara sahip olması şeklinde belirtmiştir. İnternet ortamında var olmaya çalışan bu sanal toplum, gerçek yaşamdaki toplumların sahip olduğu dil, kültür gibi niteliklere de sahip olma yolunda ilerlemektedir. Küreselleşmeye doğru hızla yol alan sanal toplum şimdilik çeşitli dil ve kültürleri barındırsa da içten içe tek dil, tek kültür, tek toplum çatısı altında insanları buluşmaya zorlayacak mekanizmaya sahip olduğu söylenebilir.

### **Sanal Ortamda Yaşam**

İnsanoğlu, göçebe yaşamla yeryüzünde farklı alanları keşfetti. Kefettikçe yeryüzüne yayıldı, çoğaldı. Sonra ulaşım araçları geliştirdi ve daha uzak yerlere yayıldı. Bu derece büyüyen ve yeryüzünün her köşesine yayılan insanoğlu, kendi arasındaki

fiziksel mesafeyi artırdı. Sonra teknolojiyi geliştirdi. Fiziksel mesafeleri ulaşım araçlarıyla kapatmaya çalışarak telefon, bilgisayar ve internet gibi teknolojilerle her zaman iletişimde kaldı ve etkileşimde bulundu.

Artık küresel bir dünyanın bir köy ya da bir sokak sürecine girdiği söylenebilir (McLuhan, 1962). Özellikle internet ile küreselleşmede hız kazanan dünyanın, sanal olarak küçüldüğü ve insanlar arasındaki etkileşimin daha çok arttığı söylenebilir. Birey, artık sadece kendi fiziksel çevresinden değil dünyanın diğer bir ucundaki birey ya da toplumun kültüründen, yaşayışından, duygu ve düşüncelerinden de etkilenebilmekte ve şekillenebilmektedir. İnternet, yapısı gereği en çok etkileşime olanak tanıyan teknolojilerdendir. Bu nedenle internette yani sanal ortamda gerçek yaşama göre gruplara ya da topluluklara katılmak ve onların bir üyesi olmak daha kolaydır.

Bugün birçok kurum ve kuruluş hizmetini gerçek yaşamın yanında sanal ortamda da vermektedir. Öyle ki, bazı kurum ve kuruluşların sadece sanal ortamda hizmet verdiği de söylenebilir. Sanal hastane, sanal dershane, sanal üniversite, sanal okul, sanal konferans, sanal şirket, sanal belediye gibi faaliyetlerin gösterildiği düşünüldüğünde sanal ortamdaki yaşamda gelinen noktayı gözler önüne sermektedir (Adıgüzzelli, 2009; Davidow ve Malone, 1997; Kurt, 2006; Saraçbaşı, 2010; Uymaz, 2007). Bunun yanında, sanal ortam kendi dilini, tarzını ve yaşam biçimini de oluşturarak sanal kültür oluşturma yolunda ilerlemektedir. Şimdilik sanal ortamda her toplum kendi kültürünü ve dilini internete aktarsa da tüm toplumlar tarafından kullanılan ortak bir dil ve kısaltmalar da gelişimini sürdürmektedir. İnternet dili olarak sanal ortamda kullanılan bu dil özellikle de harf yerini alan simgelere dayanmaktadır (Çakır ve Topçu, 2005). İnternetin

dünyayı küreselleşmeye sürüklemesi ile internet dilinin daha çok gelişeceği ve kullanacağı söylenebilir çünkü tüm dünyaya açık olan internetin kullanıcıları arasında iletişimi ve etkileşim sağlamaya yönelik ortak bir iletişim diline ihtiyaç duyulmaktadır.

İnternetle bireyler sosyal ağlara üye olmakta, bilgi ve beceri edinmekte, duygu ve düşüncelerini demokratik bir ortamda rahatça paylaşmakta ve tüm dünya ile iletişim kurabilmektedir. İnternet, tüm dünyayı saran büyük bir ağ olması ve bu nedenle dünyanın her köşesindeki bireylere açık olması nedeniyle bazı riskleri de beraberinde getirmektedir. Herkese açık olan internet ortamında her ne kadar bazı güvenlik önlemleri almak mümkün olsa da kişisel mahremiyete ve insan onuruna saldırılar gibi durumlar yaşanabilmektedir. Bunun önemli nedenleri arasında bireylerin kimliklerini gizleyebilmesi ve fiziksel olarak birbirinden çok uzak olabilecek bireylerin sanalda bir arada bulunmaları yer almaktadır.

Birlikte yaşam, gerçek yaşamda da sanal yaşamda da benzer özelliklere sahiptir. Sanal ortamın gerçek yaşamdan ayrılan önemli farklılıklarından biri sanal ortamın daha çok gençlerin ve teknolojiyi daha iyi kullananların hâkimiyetinde olmasıdır. Teknolojiye daha meraklı olan ve teknoloji kültürü içinde doğup büyüyen dijital yerli gençler, sanal ortamda kendi kültürlerini ve dünyalarını yaratmanın peşindedirler. Öyle ki gerçek yaşamda yaşlıların hâkimiyetinde olan toplum kuralları ve toplum kültürü sanal ortamda daha çok özgürlükçü ve demokrat bir yapıya bürünmektedir. Kendi dünyalarını yaratabilen ve burada daha özgür olabilen dijital yerli gençler, yaşamlarını daha çok sanal ortamda sürdürmeyi tercih etmektedirler.

Bireyler, fiziksel ya da sanal bir ortamı paylaştıklarında bazı yasal ya da etik kuralları uyma durumundadır çünkü paylaşım, et-

kileşim ve duygu-düşünce alışverişi vardır. Ortak alanların kullanımının ya da bir grup, topluluk, toplum içinde var olmanın getirdiği sorumluluklar vardır. Birlikte yaşam; demokrasi, refah, özgürlük, güven, saygı gibi kavramları beraberinde getirir. Gerçek yaşamda birey, hoşgörüyü, demokrasiye, saygıya ilişkin nasıl bir kültür ile yetişirse bunu sanal ortama da benzer oranda yansıtacağı söylenebilir. Yani sanal ortam gerçek yaşamda var olan kültürlerin ve toplumların yansımasıdır. Bununla birlikte, sanal ortamın yapısı gereği tek bir topluma, tek bir kültüre doğru gelişim göstermesi, her toplumdaki her yaş grubundan bireye açık olması, birçok etkinliğin, olumlu ve olumsuz davranışın ya da eylemin gerçekleştirilmesinin gerçek yaşama göre daha kolay ve gizlenebilir olması vb. durumlar nedeniyle gerçek yaşamdan ayrıldığı söylenebilir.

Bu nedenle sanal ortamda bazı suçların ve etik sorunlarının fazla sayıda yaşandığı ve bu nedenle bu suçların birlikte yaşamın önündeki en büyük engellerden olduğu söylenebilir. Sanal ortamda işlenen bu suçlar bilişim suçları ya da siber suç adı altında ifade edilmektedir. İnternet üzerinden kolay saldırı olanağı, takibin zor olması, yakalanma riskinin düşük olması gibi etkenler sanal ortamda gerçekleştirilen ve birlikte yaşamı olumsuz etkileyen durumların yaşanmasına yol açmaktadır. İşlenen suçlar arasında; kredi kartı hırsızlığı, şiddet, hakaret ve tehdit içerikli mesajlar, telif haklarına aykırılık, çocuk pornosu, dolandırıcılık, izinsiz bilgisayarlara erişim ve dosya transferi, hesap ve bilgi hırsızlığı gibi durumlar sayılabilir (İçel, 2001). Özellikle bu çağın çocukları olan dijital yerlilerin çok küçük yaşta teknolojiyle tanışmaları ve internette olmaları sanal seks, çocuk pornosu gibi durumlara maruz kalma riskini ya da doğrudan çocuk pornosunun içinde olma riskini artırmaktadır (Daneback, Cooper ve Mansson, 2005; Tanılır, 2000).



Sanal ortamla birlikte değişen suçun yapısının, suçun işlenmesi yönündeki caydırıcılığı azalttığı söylenebilir. Toplumun düzenini bozan fiziksel davranış ve şiddet içeren suçlar, sanal ortamda kimliğin gizlenebilmesi ve kurbanı görmeyerek vicdani sorgulamayı azaltması nedeniyle daha kolay yapılmaktadır. Sanal ortamın önemli suçluları arasında kırıcılar (hacker) yer almaktadır. Bazen çok zararı dokunmasa da genel itibarıyla kırıcıların izinsiz bilgi erişimi, kullanıcı hesabı çalma, veri tabanına izinsiz girme, sistemdeki verileri değiştirme ya da çalma, kredi kartları hesaplarına erişme, tacizde bulunma, aldatma gibi kötüye kullanımları ciddi sorunlara neden olmaktadır (Eriş, 2009; Yalçın, 2003). Buna karşın bazı kırıcılar, yaptıklarının yanlı olmadığını ve amaçlarının toplumu teknolojiye karşı bilinçlendirmek olduğunu belirtmektedirler (Eriş, 2009). Oysaki bu durumun sanal ortamı kullanan kişilerde güvensizlik ve endişe yaratabileceği de bir gerçektir.

Sanal toplumun yapısını bozan etkenlerden biri de sanal zorbalıktır. Sanal zorbalık (cyberbullying), bir bireyin başkaları tarafından hedef seçilerek, sanal ortam üzerinden zaman içinde tekrarlayıcı biçimde rahatsız edilmesi şeklinde ifade edilmektedir (Kowalski ve Limber, 2007; Slonje ve Smith, 2008). Sanal zorbalığa özellikle çocukların ve ergen bireylerin maruz kaldığı ve oranın azımsanmayacak kadar yüksek olduğu söylenebilir (Kowalski ve Limber, 2007; Raskauskas ve Stolz, 2007; Slonje ve Smith, 2008; Smith ve diğerleri, 2008). Bu durum, bireyin sanal ortama daha güvensiz yaklaşması ve kendini sanal ortama kapatarak kimliğini gizlemesi ile de sonuçlanabilir.

## **Tartışma ve Sonuç**

Teknoloji artık yaşamımızın önemli bir parçasıdır. Teknoloji ile yaşayabilmek ve teknolojiyi doğru amaçlı kullanabilmek, tek-

nolojiden gelebilecek olumsuzlukları en aza indirecektir. Sanal toplumda birlikte yaşama kültürünün ele alındığında bu çalışmada, sanal ortamda birçok problemin yaşandığı söylenebilir. Benzer problemlerin yaşandığı gerçek yaşamdaki durum çok farklı olmasa da, sanal ortamın yapısı ve doğası gereği toplum ve ahlâk kurallarının daha kolay hiç sayıldığı söylenebilir.

Teknolojinin gelişiminden önce tek dünyada varlık gösteren insanoğlu artık ikinci dünyasında (second life) da var olabilmektedir. “Second life” kavramı, Philip Rosedale tarafından Stehenson’un 1992 yılında yazdığı Snow Crash adlı bilim kurgu eserinden esinlenerek geliştirdiği üç boyutlu sanal bir ortamdır. Sanal dünya, uzamda yani sanal ortamda yaratılan hayallerin, kişiye o dünyada yaşıyormuş hissi vermesi ile ifade edilebilir (Damer, 2008). Bu durum o kadar gelişmiştir ki, sanal ve gerçek yaşam arasındaki algıda yanılgılar gözlenebilmiştir. Yapılan araştırmalarda birçok birey, sanal dünyayı gerçek dünya ile kıyaslanabilecek unsurlara sahip olduğunu iddia etmektedir (Castronova, 2003). Sanal ortamın bu derece kullanıcısının olması ve üzerinde uygulamaların geliştirilmesi, bu ortama da gerçek yaşamın vasıflarından olan vicdani, ahlâki, hukuki, insani vb. durumların aktarılmasını gerekli kılmıştır. Aksi takdirde gerçek yaşamda var olan insanoğlunun sanal yaşamda kaybolması ya da birçok sorunla karşılaşması olası görünmektedir.

Teknolojinin evriminde henüz sürecin başında bulunduğu düşünülürse, sanal ortamda birlikte yaşama kültürünün gelişmesi bir süreç olacaktır. Kavramlar, yeniden tanımlanacak ve yeni gelen nesillerle bu yeni dünyada nasıl yaşamamız gerektiği daha iyi anlaşılacaktır. Teknolojinin, toplumun yaşamı biçiminde yaptığı değişiklikler kendini “toplum” kavramında da göstermektedir. Karp, Stone ve Yoels (1977) toplumu tanımlarken toplumun bir

niteliğini de belirli coğrafik alanlara sahip olma şeklinde belirtmiştir. Willie (2000) toplumu, sosyal etkileşim, coğrafik alan ve ortak bir bağa sahip olmak şeklinde incelemiştir. Teknolojinin bu derece gelişiminden önce “toplum” tanımlamalarının fiziki ya da coğrafik bir alanla tanımlanmışken, teknolojinin gelişimi ve internetin yaşamımızda önemli bir yer etmesi ile “toplum” ve “topluluk” kavramları da kökten bir değişim olmasa da yeni bakış açılarıyla şekillenmiştir. Lawrence (1995) coğrafik sınırların bir kriter olmasına karşı çıkararak farklı toplum formlarından söz etmektedir. Bu bağlamda, gerçek yaşamda var olan “toplum” kavramı önüne “sanal” yani fiziki mekânı olmayan kavramı ile sanal toplum ifade edilmiştir. Bununla birlikte, sanal ortamlar da bir çeşit coğrafik olmasa da belirli alanlarla çevrilmiş ve sınırlandırılmış alanlardır. Sanal ortamlardaki gruplara ve topluluklara üye olunması, belli bir konuya özgü olması, belirli çevrelerden ve özelliklerden bireylere yönelik olması o topluluğun sınırlarını belirlemektedir. Bu bağlamda, toplum kavramının fiziksel ve sanal kavramları arasında bir değişim gösterdiği ve dönüşüm sürecine girdiği, toplumun diğer öğeleri olan sosyal etkileşim ve ortak bağ unsurlarının sanal ortamda da var olabileceği söylenebilir.

Toplumlar kültürleriyle var olurlar. Kültür, birlikte yaşamdır ve birlikte yaşamla oluşur (Hoy ve Miskel, 1996). İnternet ile küreselleşmede yaşanan hızlı gelişim, toplumları bu sanal ortamda tek bir topluma ve tek bir kültüre zorlamaktadır. Bu kültür teknolojinin kendi yapısı ve doğasının şekillendirdiği sanal kültürdür. Kongar (1997) kültürü insanın yarattıklarının tümü olarak tanımlamıştır. Bu nedenle, her ne kadar teknolojinin kendi doğasıyla beraberinde getirdiği bir kültürü olsa da bireylerin bu kültüre kendi davranışları ile şekil verebilmeleri

mümkündür. Kültürün bir nesilden ötekine aile, çevre ve fertlerin kendi öğrendiği deneyimlerle aktarılabilceği söylenebilir (Güvenç, 2007). Bunlardan en önemlisi ailedir (Eliot, 1981). Ailenin çocuğuna karşı pasif olduğu durumlarda çocuk daha çok kendi iç dünyasına yönelmektedir. Ancak bu durum internet ile değişim ve dönüşüm süreci yaşamaktadır.

Teknolojiye daha uzak kültürde bulunan aileler çocuklarına gerçek yaşam kültürünü aktarmakta zorlanabilmektedir. Çünkü çocuğa, sanal yaşam kültürü daha çekici gelmektedir. Sanal yaşam kültürü ile doğup büyümeyen aileler ise hem çocuğunu anlamakta zorlanmakta hem de bu sanal kültürleşme sürecinde doğru rehber olamayabilmektedir. Bu nedenle daha çok sanal ortamda var olan ve teknoloji ile birlikte yaşayan bireyleri daha iyi yetiştirebilmek ve birlikte yaşama kültürünü verebilmek için ailelerin de bu ortamlarda etkin olması gerekmektedir.

İnternetin kişiler arası ve örgütler arası bağlantıyı ve etkileşimi kolaylaştırdığı ve yeni bir sistem getirdiği söylenebilir (Plant, 2004). İnternetin Web 2.0 teknolojileriyle daha fazla etkileşime olanak vermesi (Harris ve Rea, 2009), sanal toplumun gelişimini olumlu yönde etkilediği söylenebilir çünkü toplumun önemli bileşenleri arasında yer alan etkileşim ve ortak bağ sanal ortamda sağlanabilmektedir. Asıl problem ise fiziki etkileşimin olmadığı ve birçok suçun işlenebildiği ve etik konuların kolayca ihlal edilebildiği sanal ortamda küresel tek bir toplumdaki söz edilip edilemeyeceğidir.

İdeal bir toplum için toplumu oluşturan üyelerin birlikte yaşamaları ve bunu bir kültür haline getirmeleri gerekmektedir (Wilkinson, 1991). Ancak birlikte yaşamamanın, sanal ortamın yapısına ne kadar uygun olduğu ve internetin sunduğu olanakların birlikte yaşama kültürünün oluşumunda bir engel mi ya

da bir avantaj mı olduğunu söylemek şimdilik mümkün değildir. Bununla birlikte, sanal ortamda yaşanan bu olumsuzlukların ve teknolojiyi tam olarak gerektiği gibi kullanamamamızın nedeni, teknoloji gelişim sürecinin henüz başında olmamız ile açıklanabilir. Sanal ortamda da yaptıklarımızdan ve paylaştıklarımızdan başkalarının da etkilenebileceği ve karşısındaki de gerçek yaşamda var olan bir birey olduğu unutulmamalıdır. Buna karşın, sanal toplum şayet tam anlamıyla var olursa ya da gelişimini tamamlarsa zaman ve mekândan bağımsız yeni bir anlayışı beraberinde getirecektir (Nieckarz, 2005). Birlikte yaşam, beraberinde farklılığı ve çeşitliliği getirmektedir. Ancak gerçek yaşamda birlikte yaşamak fiziki çevre ile sınırlıyken sanal ortamda birlikte yaşam tüm dünyaya karşı sorumluluğu gerektirmektedir. Bu durum sanal bireye birçok sorumluluk yüklemektedir.

Sanal ortamda gerçek yaşamdakine göre çok daha fazla farklı kültürden bireylerle karşılaşmak ve etkileşimde bulunmak mümkündür. Bu durumun olumlu etkileri gibi “kültür çatışması” gibi olumsuz etkileri de bulunmaktadır (Bahar, 2009). Bir bireyin gerçek yaşamda olduğu gibi sanal ortamda da başka kültürlerden, toplumlardan dil, din, düşünce ayrımı gözetmeksizin farklı anlayışlarla karşılaşması ve bu farklılığa saygı göstermesi gerekmektedir. Bir toplumdaki tüm bireylerde demokrasi kültürünün oluşması ve toplumca özümseyerek toplumun bir parça haline getirmesi huzurlu ve refah içinde bir yaşam için önemlidir (Ertuğ, 1999). Demokrasi kültürünün yerleşmesinde hoşgörü kültürünün yeri ve önemi büyüktür. Farklı kültür ya da farklı düşünce ve davranışları benimseyebilmek hoşgörü kültürünün varlığı ve gelişmişliği ile ilişkilidir. Hoşgörüsüz bir demokratik ortamda çatışmalar kaçınılmazdır ve birlikte yaşamında önündeki en büyük engellerdendir (Gözübüyük, 2002).

Özellikle sanal ortamda herkesin düşüncesini rahatça paylaşabileceği bir yapının olması, sanal ortamı paylaşan bireylerin saygı ve hoşgörü ile tüm düşünce ve ifadelerle açık olunmayı gerekli kılmaktadır. Aksi takdirde, paylaşılan düşünceler hakaret, taciz, tehdit ve hoş olmayan ifadelerle karşılık bulabilecek, sanal ortamın demokratik ve özgür bir ortam olmasından söz edilemeyecektir. Bakanlar kurulunun internete ilişkin tavsiye bildirisinde bireylerin karşılıklı saygı ve kültür diyalogunun yerleştirilmesine yönelik öneriler yer almaktadır. Avrupa konseyi bu anlamda da üye ülkelere internetteki olumsuz davranışların sergilenmesine yönelik önlemler alınmasını bildirmiştir (Zankova, 2010).

Birlikte yaşam paylaşımı gerektirir. Sanal ortamın en önemli getirilerinden biri de bilginin paylaşımıdır. Bireyler, paylaşımında bulunacağı ortamda güven aramaktadırlar. Aksi takdirde, bilgiyi paylaşmaktan çekinir ya da eksik paylaşırlar. Araştırmalar sanal ortamda bilgi paylaşımının güven temeli üzerine inşa edildiğini göstermektedir (Ridings, Gefen ve Arinze, 2002). Bireylerin genellikle yazılı iletişimi kullanarak etkileşimde bulunduğu sanal toplumda güven gerçek yaşamdakinden daha önemli hale gelmiştir. İnternetin, yalanı ve aldatmayı çekici kılacak yapıya sahip olması sanal toplumda birlikte yaşam kültürünün oluşmasında önemli bir sorundur. Güven olmazsa sanal toplumun sağlıklı bir şekilde gelişimi mümkün değildir.

Gerçek ve sanal dünyanın her geçen gün iç içe girmesi ve birbirinden etkilenmesi daha mümkün hale gelmiştir. Sanal ortamı çok ve az kullanan aile fertleri arasında anlaşmazlıklar oluşabilmekte, bu nedenle fertler arasında kopmalar yaşanabilmektedir. Bazı ailelerde çocukların çok aşırı internet kullanımı ve anne-babanın interneti hiç kullanmayışı bu uçurumu daha da artırmaktadır. Bunun yanında, eşlerin internet yoluyla başka

insanlarla tanışmasının ve eşini aldatmasının daha çok kolaylaştığı söylenebilir (Yalçın, 2003). Birçok aile, bu şekilde yıkılabilmekte, hatta cinayetler işlenebilmektedir (www1, 2011; www2, 2012). Gerçek yaşamdaki aile düzenini etkileyen faktörlerden biri de, çocukların sanal ortamlarda daha savunmasız olmasıdır. Her ne kadar güvenlik önlemleri ve aile filtreleri gibi durumlar söz konusu olsa da her yerden internete erişimin kolay olması, güvenlik önlemlerinin tam anlamıyla çözüm olmadığı algısına neden olmaktadır. Çocukların gerçek yaşama göre sanal ortamda zarar görmesi daha kolaydır. Sanal ortamda iyi ve kötü iç içe ve bir tıklama ile çok daha yakındır. Çoğu zaman ödev ya da oyun sitelerini kötüye kullanan kişiler, çocukları zararlı davranışlara yönlendirebilmekte ve interneti kötüye kullanabilmektedirler.

Teknolojinin hızı düşünüldüğünde teknolojiyi hayatımızdan tamamıyla çıkarmak ya da teknolojiye bireysel olarak kendimizi kapatmak yerine, teknolojiden gereğince fayda sağlamak ve doğru kullanmak önem taşımaktadır. Birey, özellikle de internetin getirdiği faydalarla kimi zaman bir bankacı, satış elemanı, kimi zaman bir öğretmen, bir doktor, bir danışman ihtiyacı duymakta ve internete başvurmaktadır. Teknoloji ile birlikte yaşamak ya da teknoloji dünyasında birlikte yaşayarak var olmak, günümüz çağında kaçınılmaz bir ihtiyaçtır. Bu nedenle, teknolojiyle birlikte yaşamının ya da sanal ortamda bir topluluk ve toplum olarak var olma kültürünün oluşturulması gerekmektedir. Bu bağlamda bilim suçları sanal toplumun gelişmesinde en büyük engellerdendir. Özellikle de geleceğin nesli çocukların bu durumdan olumsuz etkileneceği ve sanal ortama karşı güven sorunu yaşayacağı düşünüldüğünde, sanal ortamda sağlıklı bir yaşam biçiminin oluşması pek mümkün görünmemektedir (Ridings, Gefen ve Arinze, 2002).

Birlikte yaşamda bireyin mahremiyeti gerçek yaşamda olduğu gibi sanal ortamda da önemlidir (Tanılır, 2000). Bireyin mahremiyeti sosyal, ekonomik, ahlâki, hukuki kuralların bir bütünüdür. Ancak sanal ortamda bireyin mahremiyetini korumak gerçek yaşamdakinden daha zor olabilmektedir, çünkü fiziksel sınırlar ve korumalar yoktur. Bu durum, bireyin sanal ortama duyduğu güvensizliği tetiklemektedir. Birey, yaşadığı ortamda güvende olduğunu bilme ihtiyacı duymakta, bunu karşılayamayınca farklı ya da yalan kimliklere bürünebilmektedir.

Toplumların günden güne e-devlet uygulamalarına geçtiği ve dijital bölünmeyi kapatmaya çalıştığı söylenebilir (Tarhan, 2010). Bir yandan toplumların kendi kültürleri ile sanal ortamda var olma çabası sürerken öteki yandan sanal ortam tüm toplumları tek bir kültürde birleştirme çabasıdadır. Şimdilik gelecekte sanal ortamın nasıl bir kültüre sahip olacağını kestirmek çok mümkün görünmemektedir. Ancak her ne olursa olsun sanal ortamda bireylerin birbirine karşı hoşgörü, demokrasi, empati ve bireysel mahremiyete saygı kültürü geliştirmeleri gerekmektedir. Teknolojinin henüz yaşamımızda yeni olduğu ve tam olarak uyum sürecini tamamlayamadığımızı söylemek çok da yanlış görünmemektedir. Bu nedenle sanal toplumun henüz ilkel çağında olduğu söylenebilir. Sanal ortamda, sanal bireyler dünyanın bir ucundaki kişinin kendisi gibi gerçek yaşamda var olan bir birey olduğunu kabul ettiği ve bunu bir kültür haline getirdiği zaman sanal toplum evrimini gerçekleştirebilecektir. Bunun yanında, sanal ortamda birlikte yaşama kültürünün oluşması için uzun bir zamana ihtiyaç duyulmaktadır, çünkü kültürün oluşması ve nesilden nesile aktarılacak insanın uyum sürecini geçirmesi için zaman gerekmektedir (Morey ve Luthans, 1985).



Sonuç olarak sanal ortamda birlikte yaşamak ve sanal ortamı hoşgörü ve saygı içinde paylaşmak gerçek yaşama göre daha güç görünmektedir. Bunun önemli nedenlerinden biri, sanal ortamın ya da sanal ortamı kullananların kontrol altına alınmalarının daha güç olmasıdır. Bu bağlamda, sanal bireyleri sanal ortamda suç işledikten sonra ya da yanlış teknoloji kullanma alışkanlığı edindikten sonra değil, öncesinde iyi bir teknoloji okuryazarlığı eğitimi verilmelidir. Yani sanal toplumun sağlıklı bir şekilde oluşturulmasında toplumu bilinçlendirme önem taşımaktadır. Toplumun birçok kesiminin teknolojiyle yeni tanıştığı, birçoğunun da henüz tanışmadığı ya da tanışmak istemediği, tanışmaların ise problemler yaşadığı düşünüldüğünde, teknolojiyi doğru kullanma bilincinin kazandırılması algısını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, erken yaşlarda okulda ve aile içinde çocukların eğitiminde doğru teknoloji kullanımına ilişkin bilgilendirme yapılmalı ve teknolojiden uzaklaştırma ya da korkutma yöntemi seçilmemelidir. Teknolojiyi doğru kullanan bireyler yetiştikçe sanal ortamda yaşam daha çok işlerlik kazanacak ve daha çok insan yararına kullanılacaktır.

## Kaynaklar

- Fink, A. Conducting research literature reviews: From the Internet to paper. CA: Sage publications 2009.
- Harris A. ve Rea, A. "Web 2.0 and Virtual World Technologies: A Growing on IS Education", Journal of Information Systems Education, 20(2) 2009, s. 137-144.
- Tarhan, A. Devlet-vatandaş ilişkisinin geliştirilmesinde elektronik devletin rolü: Halkla ilişkiler açısından bir değerlendirme, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya 2010.

- Damer, B. "A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 2008, s. 1-17.
- Güvenç, B. *Kültürün Abc'si* (4. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları 2007.
- Bilgi toplumu istatistikleri, Devlet Planlama Teşkilatı, Bilgi Toplumu Dairesi Başkanlığı 2011.
- Zankova, B. *Yeni teknolojiler ve yeni zorluklar*, (ed.) Yasha Lange (Sosyal uyuma, kültürlerarası diyaloga, anlayışa, hoşgörüyü ve demokratik katılıma medyanın katkısına ilişkin Avrupa Konseyi standartları hakkında elkitabı), Avrupa Konseyi 2010.
- Ertağ, C. *Çözumsuz Demokrasi*, Ankara: Bilgi Yayınevi 1999.
- Porter, C. E. "A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research", *Journal of Computer-Mediated Communication* 10(1), November 2004, Article 3.
- Johnson, C. M. "A survey of current research on online communities of practice", *The Internet and Higher Education*, 4(1) 2001, s. 45-60.
- Ridings, C. M. D. Gefen ve B. Arinze, "Some antecedents and effects of trust in virtual communities", *Journal of Strategic Information Systems*, 11(3-4) 2002, s. 271-295.
- Willie, C.V. *The Evolution of Community Education: Content and Mission*. *Harvard Educational Review*, 70(2) 2000, s. 191-210.
- Yalçın, C. "Sosyolojik bir bakış açısıyla internet", *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 27(1) 2003, s. 77-89.
- Castronova, E. "On virtual economies", *Game Studies*, 3(2) 2003.
- Kongar, E *Kültür üzerine* (5. baskı), İstanbul: Remzi Kitabevi 1997.
- Weltevrede, E. "Digital methods to study digital natives with a cause", In N. Shah & F. Jansen (Eds.), *Digital alternatives with a cause? book one: To be* (pp. 10-23). The Hague: Centre for Internet and Society and Hivos 2011.
- Kennedy, G. E. T. S. Judd, A. Churchward, K. Gray ve K-L. Krause, "First year students' experiences with technology: are they really digital natives?" *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(1) 2008, s. 108-122.
- Bahar, H. İ. *Sosyoloji* (3. baskı), Ankara: USAK Yayınları 2009.
- Çakır, H. ve Topçu, H. "Bir iletişim dili olarak internet", *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19, 2005, s. 71-96.

- “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması”, Türkiye İstatistik Kurumu, 2011, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=8572> sitesinden 01.20.2012 tarihinden elde edilmiştir.
- Hagel J. ve Armstrong, A. Net gain: Expanding markets through virtual communities, Boston: Harvard Business School Press 1997.
- Raskauskas, J. ve Stoltz, A.D. “Involvement in traditional and electronic-bullying among adolescents”, *Developmental Psychology*, 43/2007, s. 564-573.
- Daneback, K. Cooper, A. ve S-A. Mansson, “An Internet Study of Cyber-sex Participants”, *Archives of Sexual Behavior*, 34(3) 2005, s. 321-328.
- İçel, K. Kitle haberleşme hukuku (5. Baskı), İstanbul: Bata Yay. 2001.
- Sayar, K. “Psikolojik Mekân Olarak Siberalan”, *Yeni Symposium*, 40(2) 2002, s. 60-67.
- Wilkinson, K.P. *The Community in Rural America*. New York: Greenwood Press 1991.
- Margaret, L.; Andersen, M. L. ve Taylor, H. F. *Sociology: The Essentials (7th Ed.)*, CA: Wadsworth 2012.
- Gözübüyük, M. Türkiye’de demokrasi ve hoşgörü kültür ve eğitiminin yaygınlaştırılmasında sivil toplum kuruluşlarının yeri ve önemi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü 2002.
- Kurt, M. Sanal yükseköğretim uygulamalarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara 2006.
- Margalit, M. *Lonely children and adolescents: Self perceptions, social exclusion and Hope*, New York: Springer 2010.
- Tanırlı, M.N. İnternet Suçları ile Mücadele Ederken Bireysel Mahremiyetin Korunması, Yayınlanmamış Master Tezi, Middlesex Üniversitesi, Londra 2000.
- McLuhan, M. *The Gutenberg Galaxy*, London: Routledge & Kegan Paul 1962.
- Premsky, M. *The emerging online life of the digital native: What they do differently because of technology, and how they do it* 2004, Aralık 03, 2010 tarihinde [http://www.marcprensky.com/writing/Premsky-The\\_Emerging\\_Online\\_Life\\_of\\_the\\_Digital\\_Native-03.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Premsky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf) adresinden alınmıştır.

- Prensky, M. "Digital natives, digital immigrants", *On the Horizon*, 9(5) 2001, s. 1-5.
- Morey, N. C. ve Luthans, F. "Refining the displacement of culture and the use of scenes and themes in organizational studies", *Academy of Management Review*, 10(2) 1985, s. 219-229.
- Kirabaev, N. "Cultural identity, pluralism and globalization in contemporary philosophical discourse", (86-91), "Cultural identity, pluralism and globalization", I: *Cultural pluralism and democratic freedom* (Ed. J. P. Hogan), Washington: *The Council for Research in Values and Philosophy (RVP)* 2005.
- Lenski, N. ve Lenski, J. *Human societies: An introduction to macro sociology* (7th ed.), New York: McGraw-Hill 1995.
- Smith, P.K; Mahdavi, J. Carvalho, M. Fisher, S. Russell S., ve Tippett, N. "Cyberbullying, its forms and impact in secondary school pupils", *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49/2008, s. 376-385.
- Nieckarz, P.P. "Community in Cyber Space: The Role of the Internet in Facilitating and Maintaining a Community of Live Music Collecting and Trading", *City & Community*, 4(4) 2005, s. 403-423.
- Kowalski R.M. ve Limber, S.P. "Electronic bullying among middle school students", *Journal of Adolescents Health*, 4 2007, s. 22-30.
- Plant, R. "Online communities", *Technology in Society*, 26 2004, s. 51-65.
- Slonje, R. ve P.K. Smith, "Cyberbullying: Another main type of bullying?" *Scandinavian Journal of Psychology*, 49/2008, s. 147-154.
- Uymaz, S.A. UML ile sanal kampüs modellemesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya 2007.
- Bennett, S. K. Maton ve L. Kervin, "The 'digital natives' debate: a critical review of the evidence", *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 2008, s. 775-786.
- Günüş, S. İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü, Van 2009.
- Hongladarom, S. "Global culture, local cultures and the Internet: The Thai example", *AI & Soc*, 13 1999, s. 389-401.

- Jones, S. Generations online in 2009, Pew i nternet & American life Proje-ct, 02.10.2012 tarihinde [http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2009/PIP\\_Generations\\_2009.pdf](http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2009/PIP_Generations_2009.pdf) sitesinden elde edilmiştir.
- E. S. Peacock ve H. Künemund, "Senior citizens and Internet technology: Reasons and correlates of access versus non-access in a European comparative perspective", *Eur J Ageing*, 4 2007, s. 191-200.
- Whittaker, S. E. Isaacs, V. O'Day, "Widening the Net. Workshop Report on the Theory and Practice of Physical and Network Communities", *SIG-CHI Bulletin*, 29(3) 1997, s. 27-30.
- Eliot, T.S. Kültür Üzerine Düşünceler (Çeviren: Sevim Kantarcıoğlu). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları 1981.
- Wamalwa, T. "Internet technology and challenges of virtual communities", *International Journal of Business Research*, 17(4) 2007, s. 69-85.
- Eriş, U. Türkiye'de Kırıcı (Hacker) Kültürü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir 2009.
- Cai, Y. ve Cude, B. J. Online Shopping. J.J. Xiao, (ed.), *Handbook of Consumer Finance Research* (137-159), New York: Springer 2008.
- Saraçbaşı, Y. Türkiye'de e-belediyecilik uygulamalarında belediye vatandaş ilişkisi: Malatya belediyesi örneği, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta 2010.
- Davidowi, W.H. ve Malone, M.S. Sanal Şirket (Çeviren: Mustafa Küpüşoğlu) Koç-Unysis Yayınları, İstanbul 1997.
- Hoy, W.K. ve Miskel, C.G. *Educational Administration: Theory, Research and Practice* (5th Ed.), New York: McGraw-Hill 1996.
- Adıgüzelli, Z.B. ZOI: A virtual campus platform, Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Işık Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2009.
- www1. (2001). 10.03.2012 tarihinde <http://www.medyarazzi.com/haber/20120121/466553/0/facebook-cinayeti-tanisti-sevisti-oldurdu.html> sitesinden erişilmiştir.
- www2. (2012). 20.03.2012 tarihinde <http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalDetayV3&ArticleID=1079777&CategoryID=77> sitesinden erişilmiştir.

Dünya ben'in haki-  
miyetine girmeye başladı.  
Biz'i unuttuk. Yeni nesillere bi-  
zi hatırlatmak düşüncesiyle; ben'den  
vazgeçmeden benlikten bize geçmek  
için, farklılıkların çatışma değil zengin-  
lik olduğu, medeniyetleri çatıştıran değil  
barıştıran bir söylemi Türkiye çapında yap-  
tığımız **Birlikte Yaşama Kültürü** konulu  
makale yarışmasında aramaya çalıştık.  
Üniversiteler ve enstitülerde yaptığımız  
makale yarışmasında gördük ki, biz  
olgusu emin ellerde ve kalem-  
lerde hala devam ediyor.