

TÜRKİYE'DE KIRICI (HACKER) KÜLTÜRÜ*

Ufuk ERİŞ**

ÖZET

Bilgisayar korsanı, sanal alemin askerleri, dijital hırsızlar, elektronik sınırların öncüleri vb. adlar ve yakıştırmalarla medyada boy gösteren kişiler genel olarak kırıcı (hacker) kültürü içinde yer almaktadırlar. Tanımlama ve yakıştırmaların çeşitliliğinden de anlaşılacağı üzere, kırıcılığın tanımı üzerine bir bulanıklık süregitmektedir. Dünyada 1960'ların başına tarihlenebilecek bu alt kültürün günümüze geldikçe birçok şekillerde yeniden ve farklı biçimde tanımlandığı görülmektedir. Türkiye'de de gün geçtikçe medyada kırıcılarla ilgili haberler artmakta, Türk kırıcıların eylemleri ve yaptıkları hem ülke içinde hem de uluslararası alanda duyulmakta görülmektedir. Türk kırıcılar kimdir, ne yapmaktadırlar, neden yapmaktadırlar, kırıcı kültürünü nasıl algılamaktadırlar, bu kültürü nasıl kendileştirmektedirler. Türkiye'de kırıcı kültürü nasıl bir yönelim içindedir? Bu soruları cevaplandırmak için, kırıcılık odaklı sitelere üye olan Türk kırıcılardan 258'ine çevrimiçi anket uygulanmış ve 18 elit Türk kırıcı ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Kırıcılar, İnternet Alt kültürleri, Siberpunk, İnternet Suçları,

HACKER CULTURE IN TURKEY

ABSTRACT

The people who appear in media under titles as computer pirate, soldiers of virtual world, heros of digital frontier etc., are generally considered as members of hacker culture. As one can understand from the titles there is a confusion and ambiguity on the meaning of hacker culture. This culture which can be dated to 1960's in the world, defined and redefined several times in years. In Turkey, hacker related news are on the increase in media, actions of Turkish hackers and reflections of this actions echoes in media frequently on national and international level. Who are Turkish hackers, how they perceive the hacker culture, what are the tendencies and what are the projections for Turkish hackers for years to come? For answering those questions, an online questionnaire applied to over 258 Turkish hacker culture participants who are subscribers to some hack focused Internet sites, adding to this semi structured interviews conducted by 18 elite Turkish hackers.

Keywords: Hackers, Internet Subcultures, Cyberpunk, Internet Crimes

* Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından kabul edilen doktora tez özeti.

** Öğr. Gör. Dr. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi ueris@anadolu.edu.tr

Giriş

Son yıllarda, bir sitenin kırılması, Internet’te kredi kartı yolsuzluğu, sistemlere sızılması, virüsler, yeni programlar, kişisel bilgisayarlara saldırılar, hakları korunan programların izinsiz kullanımı, veri tabanlarına izinsiz erişimlerle ilgili ya da açık kaynak kodu hareketleri, elektronik oturma eylemleri, uluslararası kurumların sitelerinin bloke edilmesi vb. haberleri yoğunluk kazanmıştır. Bilgisayar korsanı, sanal alemin askerleri, dijital hırsızlar, elektronik sınırların öncüleri vb. adlar ve yakıştırmalarla medyada boy gösteren bu kişiler genel olarak kırıcı (hacker) kültürü içinde yer almaktadırlar. Tanımlama ve yakıştırmalardan da anlaşılacağı üzere, kırıcılığın tanımı üzerine bir bulanıklık süregitmektedir. Dünyada 1960’ların başına tarihlenebilecek bu alt kültürün günümüze geldikçe birçok şekillerde yeniden tanımlandığı görülmektedir.

Kırıcı kültürü de bilgi toplumundaki birçok bulanık tanımdan biridir. Yaptıkları nasıl değerlendirilebilir? Suç mu işlemektedirler, elektronik alanı iskâna mı açmaktadırlar, siber alandaki tekellere karşı mücadele eden kahramanlar mıdır (Levy, 1984), seslerini siber alanda duyuran yeni toplumsal hareketlerin eylemcileri midirler? Elbette bu sorulara çeşitli cevaplar verilmiş ve verilmeye devam etmektedir. Toplumsal kabul hedefi için bu cevaplar çatışmaktadır.

Türkiye’de de gün geçtikçe medyada kırıcılarla ilgili haberler artmakta, Türk kırıcıların eylemleri ve yaptıkları hem ülke içinde hem de uluslararası alanda duyulmakta, görülmektedir. Türk kırıcılar kimdir, ne yapmaktadırlar, neden yapmaktadırlar, kırıcı kültürünü nasıl algılamaktadırlar, bu kültürü nasıl kendileştirmektedirler, Türkiye’de kırıcı kültürü nasıl bir yönelim içindedir? Tüm bu soruların cevapları medyada, siber alanın ticari girişimcilerinin açıklamalarında ya da kanun yapıcılar tarafından üretilen kanunlarda bulunabilir. Fakat kendileri, medyada çıkan birkaç röportajı saymazsak bu tanıma toplum önünde katkıda bulunamamaktadırlar. Bir olguyu tanımlamak, takdir edilir ki en çok o olguyu gerçekleştiren kişilerin hakkıdır.

Birçok tanımlanmaya ve anlamlandırmaya muhtaç olgunun yanında kırıcı olgusunu tanımlamaya katkıda bulunmanın önemi nedir sorusunun cevabı ise

kırıcıların ideolojileri, anlayışları, yaptıkları ve davranışlarının, varolan birçok yapıyla çatışma içerisinde olması, bunları sorgulanır hale getirmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Ayrıca, kırıcılar, bilgisayar ve internet teknolojilerine en temelde ve tarihsel süreç olarak başından beri büyük katkılar yapmışlardır. Hem teknoloji ve bilgi hem de kültür olarak bu teknolojilerin temelinde önemli bir etkileri vardır. Castells(2001), kırıcı kültürünü, internet kültürünü oluşturan katmanların temelinde göstermektedir. Daha genel olarak her yeniliği insan evrenine katmak için, içinde yaşadığımız ve gerçeklik adını verdiğimiz sembolik kumaştaki boşluğu semboller ve anlamlandırma ile öreerek yeniden üretmek doğrudan hem kültürel hem de siyasal bir boyut taşımaktadır. Çünkü iktidar ilişkileriyle doğrudan bir ilişkisi vardır. Her yeni teknoloji ve bu teknolojinin anlamlandırılması ve kullanılması, bu teknolojiler üretim araçları ise, büyük toplumsal değişimlerin nüvesini özünde taşımaktadır.

Bu sorular Türkiye özelinde de geçerlidir. Türkiye’nin bilgisayar ve internet teknolojisi ile tanışması çok uzun bir geçmişe dayanmamaktadır. Fakat uluslararası tabanda, kırıcı kültürü içerisinde göz ardı edilemeyecek bir yerde durmaktadır. Kırıcıların sıralamasının yapıldığı bir uluslararası sitede ilk 50 içerisinde 19 adet Türk kırıcı bulunmaktadır. Ulusal medyada kırıcılarla ilgili haberler son üç yılda gittikçe yoğunlaşmıştır.

Bahsedilen iktidar, anlam ve teknoloji sorunu içerisinde Türkiye’de kırıcılığın nasıl ve kimlerce anlaşıldığı, kullanıldığı, mahsuslaştırıldığı ve nasıl bir işlev gördüğü, bunun etkilerinin neler olabileceği önem taşımaktadır.

Kırıcının (Hacker) Anlamı

Kırıcı (hacker) kelimesi günümüzdeki anlamına gelene kadar birçok değişikliğe uğramıştır. Bunların içinde hala kullanılan anlamları da vardır. Fakat, İnternet teknolojisinin yaygınlaşması ve kırıcılık olaylarının medyanın gündeminde olması kelimenin kamusal arenada daha çok yer almasını sağlamış ve anlamını yoğun biçimde bilgisayarla ilişkili bir odağa doğru taşımıştır. Kelime, tanımlayan kişi ya da gruplara göre günümüzde hem olumlu hem de olumsuz anlamlar taşımaktadır.

Raymond’(2003)a göre kırıcı: “Teknik bilgiye sahip, problem çözmekten zevk alan ve sınırları aşan kişi”dir.

Lawson (2001) ise hacker kelimesinin kullanım biçimine gelen tepkilerden yola çıkarak yazdığı makalede, bilgisayar yeraltındaki kelimeler için daha kapsamlı tanımlar önermektedir: Lawson’un (2001) aktardığına göre, Amerika’da National Security Agency (NSA) “kırma”yı, “bir bilgi sistem ya da ağının güvenlik mekanizmalarını izinsiz biçimde kullanmak, erişmeye çalışmak ya da aşmak olarak tanımlamaktadır”

İlk kırıcı dergisi 2600’ün kurucu ve editörlerinden biri olan Emmanuel Goldstein ile yapılan röportajda ise Goldstein kırmayı (hacking): “Çok soru sormak ve sormayı bırakmayı reddetmek” olarak tanımlamaktadır. Akıllı kişilerin bilgisayarı bu yüzden tercih ettiklerini söyleyen Goldstein, “Onlara (bilgisayarlara) soru sormaya devam edersiniz ve size kapa çeneni demezler”, demektedir. “Araştırmacı bir zihne, macera tutkusuna ve ifade özgürlüğüne güçlü bir inanca sahip herkes içinde biraz kırıcı (hacker) ruhu taşımaktadır”, demektedir.

Kırıcı terimi birçok kişi tarafından kendi kullanım amaçlarına göre tanımlandığı ve bu durum halen devam ettiği için açıklıktan henüz uzaktır. 1990’larda kırıcı topluluklarını yeniden kavramsallaştırmaya çalışan girişimler yeni stratejiler uygulamışlardır. Örneğin, Dorothy Denning (1990) (Concerning Hackers) raporunda, kırıcı kelimesinin iyi ve kötü tanımları arasında bir ayrıma dikkat çekmiş ve hem iki yaklaşımın hem tüm tanımların “teknolojik uzmanlık”ta birleştiğini belirterek bir uzlaştırma girişiminde bulunmuştur.

Sauer (1996), kırıcılar üzerine yazdığı makaleye Zapatistaların başkanı Subcommandante Marcos’un bir sözü ile başlar: “Hükümetin gerçekten korkması gereken şey bir iletişim uzmanıdır”. 1980’lerde bilgisayar kırıcısı terimi, Amerika’da, hızla gelişen ve ticari ofis çalışmaları ile orta sınıf eğlencesinin bir parçası haline gelmeye başlayan bilgisayar teknolojisinin insanlar tarafından nasıl anlaşılması gerektiği hakkındaki argümanların tartışılacağı bir alan haline gelmiştir. 1985’de War Games filmi bu terimi popülerleştirmiştir. Popülerleştirdiği düşünce ise teknoloji konusuna yatkın genç erkeklerin bilgisayar ile iktidara erişim

sağlayabileceğidir. Steven Levy, (1984) ise yazdığı kitap ile, kırıcıların birlikte çalıştıklarını, topluluk değerleri olduğunu ve bu değerlerin teknoloji kullanan insanları etkilediği fikrini popülerleştirmiştir.

Sauer’(1996)e göre kırıcı: Sistemler üzerine uzmanlaşmış kişidir. Kırık, ise sistemlerle oynamak ve onlara yapmaları için ürettikleri şeylerin dışında şeyler yaptırmak olarak tanımlanır. Çok çalışan, teknolojiye yaratıcı ve yenilikçi herkes bir kırıcı olabilir. Bu gün kırıcı toplulukları elektronik posta listeleri, Usenet haber grupları, Internet sitelerine taşınmış ve kamusal alana ulaşmıştır. 2600 gibi periyodik yayınları da vardır.

Türk Dil Kurumu (2005) Internet sitesinin Yabancı Kelimelere Karşılıklar bölümünde, “Hacker” kelimesinin karşılığı olarak: “Bilgisayar haberleşme teknolojileri konusunda bilgi sahibi olan, bilgisayar programlama alanında standardın üzerinde beceriye sahip bulunan ve böylece ileri düzeyde yazılımlar geliştiren kişi anlamında kullanılan kelime” denmekte ve bu kelime için de “kırıcı” sözcüğü önerilmektedir. Yine, Türk Dil Kurumu(2005)’nin bu kez Bilgisayar Terimleri Karşılıkları bölümünde ise, Hacker: “Çökertici, korsan” kelimeleriyle karşılanmaktadır. Cracker için: “Bir başkasının bilgisayarına girmek, ele geçirmek için teknik ve kişisel becerilerini kullanan kişi” denmektedir. T.D.K.’nin Yabancı Kelimelere Karşılıklar bölümünde ise Cracker kelimesi için: Zevk için bilgisayar sistemlerine zarar veren kişi anlamında “çökertici” sözü teklif edilmiştir.

Yaşar Şentürk ve Yalçın Kolukısa ise Raymond(2003)’dan yaptıkları çeviride Hacker kelimesine karşılık olarak “Üstad” sözcüğünü kullanmaktadırlar. Alan yazında bu konudaki eksikler kelimeye bir Türkçe karşılık bulunmasını güçleştirmektedir. Çünkü kelimeye bir karşılık verirken yabancı kelimenin ifade etmesi gereken kültürel ve toplumsal anlamın da kelimenin çevrileceği kültürde yaratılmasına en azından olanak tanıyacak bir sözcük olmalıdır. Berkay (2005) ise, kelimeye bir Türkçe karşılık bulmanın güç olduğunu belirtmektedir. Berkay(2005)’e göre, kavramın ortaya çıkışında veya oluşumunda “Türkçe içerik oluşturabilecek” bir katkımız olmamıştır. Kelimeye tanıdıklığımız internete bağlı bilgisayarlara yapılan saldırılar olduğu için Türkçe’de kelimenin, bilgisayara saldırı, saldırgan, bilgisayar korsanı gibi karşılıklarla açıklandığını fakat kelimenin orijinal dilinde ve kavramın

ortaya çıkışındaki olaylara bakarak bu kullanımların da doğru olamayacağını söyleyen Berkay, orijinal kelimeyi kullanmayı tercih etmiştir.

Kelimenin günümüzde bilgisayarla ilişkili kullanılan anlamları, bu alt kültürün tarihini de işin içine katarak, bir suçu ifade edecek bir terime indirgenemez görünmektedir. Tarihsel süreç içerisinde kelimenin olumsuz tanımının gelişmesi, yazılım sektörünün ve internetin ticarileşmesi ile paralellik göstermektedir.

Bir diğer açıdan bakıldığında bir alt kültürün tanımının; içinde bulunan, onu oluşturan ve yaşayan kişilerce yapılmasının daha sağlıklı olacağı açıktır. Diğer tanımlar, daha çok bu alt kültürün etkinliklerinin, siyasal, toplumsal ve ekonomik yansımaları açısından yapılmaktadır.

Kırıcılığın (Hackerdom) Tarihi Başlıca Olaylar

Kültürün ortaya çıkışı ve gelişmesindeki olayları Walleij (2003) kitabında açıklamaktadır. 1960’larda Massachussets Institute of Technology’deki bazı çalışanların elektronik devrelerle oynamalarıyla başlayan süreç, 1970’lerde John Drapper adında birinin 2600 Hz.’lik sinyal ile AT&T telefon sistemine girip ücretsiz görüşme yapmasına kadar ilerler. Bu, aynı zamanda ilk Phreaking (telefon kırıcılığı) olayıdır. O dönemde bu grup gençler arasında bulunan Steve Wozniak ve Steve Jobs daha sonra Apple Computer şirketini kurarlar. 1980’lerde mesaj grupları ön plana çıkar. Robin Hood hikayesinden yola çıkılarak Sherwood Ormanı denen ve Catch 22 adındaki iki mesaj grubu kırıcıların buluşma noktası olur. ABD’de Legion of Doom ve Almanya da Chaos Computer Clup öne çıkan gruplardır.

1983 yılında War Games filmiyle kırmak (hack etmek) kamuoyunun gündemine oturur. Kırıcılar bu dönemde bir siber kahraman ya da bir anti kahraman olarak gösterilmektedir. Aynı yıl, altı gençten oluşan ve kendilerine 414 çetesi diyen bir grup Los Alamos Laboratuvarlarının bilgisayar sistemlerine girdikleri için tutuklanır. Bu laboratuvar da nükleer silahlar geliştirilmektedir.

1988’de Morris virüsü ortaya çıkar. Robert T. Morris ARPA-net’i kırar. Bu olayda, 600 bilgisayarlık bir ağ çöker ve hükümet ile üniversitelerin bilgisayarları kilitlenir. Morris, üniversiteden atılır, 3 yıl hapse ve 10 bin dolar para cezasına mahkum edilir.

1989’da Almanya’da Chaos Computer Club, adındaki grup, Amerikan Devletine ve şirketlerine ait bilgisayarlara girip sistem kodlarını Sovyetler Birliği istihbarat örgütü olan KGB’ye satmaktan tutuklanırlar. 3 kişi hapse atılır ve cezaları tecil edilir. Grubun 4. kişisi ise intihar(!) eder.

1990’da Amerika’da Sundevil Operasyonu adıyla 14 büyük şehirde baskınlar düzenlenir. 1993’de bir radyo yarışmasında, radyonun telefonlarını yalnız kendilerinin arayabilecekleri biçimde bozan Kevin Poulson ve iki arkadaşı 2 Porsche ve 20 bin dolarlık tatil kazanırlar. Olay anlaşıldıktan sonra 5 yıl hapis yatarlar. 1993’de Las Vegas’da Def-Con ismiyle ilk kırıcı konferansı düzenlenir.

1994’de Netscape’in ortaya çıkışı ile kırıcılık olaylarında büyük artış görülür çünkü sistemin birçok açığı vardır. 1995’de uzun zamandır kırıcılık ile yasadışı işler yapan Kevin Mitnick tutuklanır ve 4 yıl hapiste yatar. Aynı yıl Rus kırıcılar Citibank sistemine girip farklı şehirlerdeki hesaplara 10 milyon dolar transfer ederler. Vladimir Levin, tutuklanarak ABD’de 3 yıl hapse mahkum edilir. Paranın ise 400 bin dolarlık bölümü dışında tümü kurtarılır. 1997’de Amerika’daki en büyük internet sağlayıcı olan AOL için AOHell adlı bir virüs çıkarılır. 1998’de Truva atı programı yaratılır. Aynı yıl Pentagon’un program kodları çalınır. Bu yüzden, Ehud Tenebaum adındaki 19 yaşındaki İsrailli genç tutuklanır. Günümüze doğru gelindikçe olaylar her yeni sistem ve program çıktığında yoğun biçimde yaşanmaya devam etmektedir.

Kırıcı alt kültürü artık gençlik kültürü içerisinde çok rağbet gören bir alt kültürdür ve bilgisayar yeraltına da sıkışıp kalmamışlardır. Amerika’da DEF CON adlı en geniş katılımlı kırıcı kongresinin 2001 yılında dokuzuncusu Las Vegas’da yapılır. Bu konferansa 2000 yılında 4200, 2001 yılında 5000 kişi katılmıştır. Bu konferansta özellikle, kırıcıların, hükümete ait bir ağı temsil eden sisteme girmeye çalıştığı yarışma büyük ilgi görür. Katılımcı kırıcılardan bir olan Dimitry Sytarov konuşma yaptığı sırada tutuklanır. Bir başka konferans Hollanda’da devam etmektedir. HAL (Hackers At Large) konferansı, 1989’dan beri dört yılda bir yapılmaktadır. Bu konferanstaki konuşmalardan birinde konu “Kırıcıların etiği nedir, öğretilir mi?” olmuştur. Panelin sonunda, kırmanın sadece teknik değil sosyal ve politik bir konu olduğu belirtilmiştir (Walleij, 2003).

Üstat

“Kişisel olarak kırıcılar insanlık tarafından enformasyon dünyalarını araştırmak için gönderilmiş birer haberci (Messenger) dir.” (Walleij,2003)

Kırıcı (Hacker) orijinal olarak önce Tech Model Railroad Club (MIT)daki insanlar için kullanılmıştır. Bu model demiryolları ilk bilgisayar benzeri yapıydı. Kırma eylemi (hack) ise kendi okullarında yaptıkları rakip fakülteler arasında olan şakaları anlatmak için kullanılırdı. Tüm çatıyı folyo ile kaplamak gibi görenlerin “Vay anasını! Bunu nasıl yapmışlar!” dedirtecek şeylerdi. Sonraları bu kelime teknik bir soruna hayret verici bir çözüm bulmaya dönüştü. Kırıcılar böyle şeyler yapan kişilerdi.

Bir kırıcı, sadece eğlenmek için, kullanmış olmak için bilgisayar kullanan kişidir. Buradan bakınca bilgisayar kullanımı auto-telos(amacı kendi içinde olan) bir aktivite olarak görülmektedir. Kendi işini kolaylaştırmak, çabuklaştırmak için bilgisayar kullananlar kırıcı değildir. Kendi işine aşık olan bir programcı ise bir kırıcıdır.

Walleij’e (2003) göre bu kırıcıların hikayesi, 60’lar, 70’ler, 80’ler ve 90’lardaki genç insanların özveri tarihi, bilgisayar programları, otorite ve dahi bilim adamlarının, hippilerin, yippilerin, liberallerin anarşistlerin ve klasik sosyalistlerin dahil olduğu bir ideoloji karışımından altkültür yığına dönüşen bir hikayedir.

Bu kültürün MIT de doğması bir rastlantı değildir. Büyük bilgisayar ağları önce orada yaratılmıştır ve fakülte, öğrencilerinden bazılarının bilgisayar çalışmalarına kendilerini çok adadıklarını fark etti ve onlara bağımsız çalışma izni tanıdı.

İlk bilgisayar birliği birbirine bağlı ve kendini bilgisayar çalışmalarına adanmış öğrenciler arasında kuruldu aralarında geliştirdikleri çalışma etiği akademik çalışmaya ve kar amacı gütmeyen örgütlere benziyordu.

Aslında kırıcı kulübü yeni bir şey değildi. Diğer öğrenci grupları gibiydi. Yalnız bu grup büyüdükçe farklılaştı. Üyelerinin ruh hali “Ölü Ozanlar Derneği”ndeki öğrencilerin ruh hallerine benzetilebilir. Üyeler gittikçe daha fazla oranda kendi çalışmalarını göz ardı edip zamanlarını bilgisayar ve bilgisayar

teknolojisini araştırmaya ayırıyorlardı. Özellikle “Digital Equipment Corporation’un PDP-1 bilgisayarı bir bağımlılık yaratmıştı. Bu makine biraz farklıydı. Üniversiteler 1948’den beri büyük IBM makineleri kullanıyorlardı ama bu PDP-1 bilgisayarında program işleyişi görülebiliyor. İşleyişe anında müdahale edilebiliyordu. Bir başka deyişle bilgisayar kendisine müdahale edilmesine izin veriyordu.

Kısa zamanda kırıcı öğrenciler yenilikler keşfetmeye ve küçük yeni programlar yazmaya başladılar. Diğer geliştirdikleri şeylerin yanında ilk bilgisayar oyunu (space war) ve ilk joystick de vardı.

Bu kırıcıların yaptığı işler öyle göz alıcı oldu ki şirket PDP-6’ların yapımında bu öğrencilerden yardım istedi. Şirket, Walleij’e göre başarısının büyük bölümünü bu MIT kırıcılarına borçludur.

Eğer bu kırıcılara diğer öğrencilere davranıldığı gibi davranılsaydı. Finallerine çalışmak yerine gecelerini gündüzlerini okul bilgisayarlarında kırıcılık yaparak geçirdikleri için uzaklaştırılmaları gerekirdi.

Bu arada Amerikan Savunma Bakanlığı ARPA aracılığı ile MAC projesi için MIT den kişiler almaya başladı. MAC (Multiple Access Computing) ya da (Machine Aided Cognition) anlamına geliyordu. Bu projenin amacı bilgisayarı birçok kullanıcının paylaşabilmesi ve bu kullanıcılar için bilgisayar kaynaklarının kullanımını basit hale getirebilmektir. MIT’de kırıcılar networkler ve mesajlaşma sistemleri kurmakta, hepsinden öte yapay zekâda ilerleme kaydettiler.

Sherry Turkle’a göre görüştüğü kırıcılardan çoğu kompozisyonlarında düzen eksikliği olduğu için Beethoven gibi romantik besteciler yerine özellikle Bach dinlemeyi seviyorlardı. Bu orijinal MIT kırıcıları arasında Alan Kotak, Stewart Nelson, Richard Greenblatt, Tom Knight ve Bill Gosper gibi kırıcılar vardı. Bu kişiler bilgisayarlarca öyle büyülenmişlerdi ki 30 saat bilgisayar önünde çalışıp 12 saat uyuyorlardı.

Enformasyon özgür olmalı ideolojisini de geliştirmişlerdi. Bilgisayar bilimi binasındaki her kilidin nasıl açılacağını da öğrenmiş ve birbirlerine öğretmişlerdi. Bunun da tüm ekipmanları en iyi şekilde kullanıma sunma düşüncesi ile

haklılaştırıyorlardı. Çoğu bu davranışları dikkatsiz, saygısız, sorumsuz olarak değerlendirse de onlara göre işin bitmesi için gerekliydi.

Aslında bu grup her hocayı kıskandıracak bir gruptu. Çalışma alanlarına kendilerini adanmışlardı ve gündüzlerini gecelerini problemleri çözmeye ayırıyorlardı.

Daha sonra networkler oluşturuldu ve ARPA net’in payandaları olan MIT, Stanford, Berkeley gibi üniversiteler birbirine bağlandılar. MIT kırıcıları da diğer üniversitelerdeki kırıcılarla buluşma olanağı buldular.

The Jargon File’da bulunan birçok terimin çoğu bu dönemden kalmıştır. 1960’lar ve 70’lerin başlarındaki kırıcı kültürü hippie kültüründen etkilenmişti ve San Fransisco’daki bu durum ARPANET yoluyla kırıcı kültürünün geneline yayıldı.

Bu kırıcı kültürü ve hippie kültürü arasındaki ilk etkileşimdi. 60’lar ve 70’lere geçişte büyük bir olay gözlemlendi. Kırıcıların kaleleri üniversiteler olsa da orada kalmadı. Hippie kültürü ile de birleşti. İnternet yoluyla yayıldı ve PC sayesinde “halka yayıldı”.

Korsan

1980’lerin sonlarında kırıcı kültürü bir değişime uğradı. Bunda birkaç sürecin etkisi vardı. Öncelikle kırıcı kültürü artık yalnızca akademi çevresinden oluşmuyordu çünkü kişisel bilgisayarların gelişmesi ve topluma yayılması ile birçok elektronik hobicisi ve ilgili kişi bu alana dahil olmuştu. İkinci olarak internet’in gelişmeye başlaması pazar ekonomisi temelinde örgütlenen topluma bir yanıt olarak yükselen komunitaryan (cemaatçi) anlayışa örnek olarak internet üzerinde sanal cemaatler oluşmaya başlamış ve daha çok insan birbiri ile etkileşim kurabilir hale gelmişti. Böylece bilgi daha fazla yayılıyor ve çoğalıyordu. Bu durumun ortaya çıkmasında elbette ilk dönem kırıcılar diye adlandırılacak olan üstadların, ilk programcıların büyük payı vardı. Son olarak da internetin ve bilgisayar dünyasının bir yandan devlet tarafından potansiyeli ve sınırları henüz bilinmediği için kontrol kaygısı sonucunda otoriteryen bir baskı altına alınmak istemesi bir yandan da girişimcilerin bilişim teknolojilerini ve interneti metalaştırma çabaları kırıcıların anlayışları ile çatışma içine girdi. Girişimcilik aslında bir yandan kırıcılığın anlayışına ters düşerken kişisel bilgisayarların topluma yayılması ve kırıcı kültürünün daha geniş bir taban

edinmesinde de önemli rol oynamıştı. Sonuçta ortaya çok daha geniş tabanlı ve çok sayıda insanın destek verdiği bir alt kültür çıktı. Fakat bu alt kültür önceki nesilden biraz farklıydı. Örneğin internet’i yalnızca bir laboratuvar ya da steril bir savaş odası ya da cemaatçi söylemin bir mekanı olarak değil, suçun, marjinalliğin, karaborsanın da mekanı olarak tanımlıyordu. Üstatların değerlerini kabul etseler de artık değişen bilişim dünyasında farklı ve daha sert bir etiğe ihtiyaç olduğu kanaatindeydiler. Yukarıda bahsedilen devletin otoriter tavrı ve ticarileşme sebebiyle de yaptıkları birçok iş suç olarak değerlendirildi ve bir suçlama tanımlaması kırıcı alt kültürüne de eklenmiş oldu (Raymond 2003).

Kırıcı Kültüründe Siberpunk Tarzı

Kırıcı alt kültürü ortaya çıktığı temeller anlamında ilginç özellikler sergilemektedir. 1970’lerin sonlarına doğru, Hofstadter’in *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid* isimli kitabı kırıcıların dünya görüşünü eklemelerine hizmet etmiştir. Birçok kırıcı tarafından iyi bilinen bu kitap, uzmanlar tarafından bir başyapıt olarak nitelenmektedir. Walleij (2003) kırıcıların, kültürleri için felsefi temeli Hofstadter’in kitabından çıkarsadıklarını belirtmektedir. Bu kitapta çeşitli konular, antik filozofların paradoksları gibi ele alınmış ve aralarında paralellikler çizilmiştir. Örneğin, Bach’ın armoniler ile matematik oyunu, Escher’in matematikten esinlenilmiş çizimleri, Benoit Mandelbrot’un kaos içindeki düzen kuramı sayılabilir.

Siberuzay denen belirsiz bölge ortaya çıktığında onu savunanların iddia ettikleri gibi bir yer olmaktan uzak olduğu da görüldü. Siberuzay, antiseptik, hiyerarşik ve temiz bir Pentagon savaş odası ya da gizemli bir şekilde mühürlenmiş bir bilimsel laboratuvar, serbest araştırmanın ve kesintisiz söylemin saf fildişi kulesi halinde kalmadı.

Mizrach’a göre savaş odası ve bilim laboratuvarı bilgisayar ağlarının ilk temelleriydi. Sonra başkaları geldi ve bu başkalarının modeli farklıydı. William Gibson’un *Neuromancer* adlı romanındaki Chiba City gibiydi: “Hızlı, tehlikeli, egzotik ve vahşi olmasıyla bilinen tavernalar kasabası...”

Sanal topluluk (cemaat) yandaşları yeni teknolojilerin birçok olasılığı ortaya çıkardığını düşünüyorlardı. İnsanlar coğrafi engelleri ortadan kaldıran teknoloji ile

ortak ilgileri etrafında toplanabilirler, iletişim kurabilirlerdi. Teknoloji uzmanları, sanatçılar, şairler, felsefeciler toplumu dönüştürecek yeni projeler için çalışabilirlerdi. Ama bu da biraz antiseptik bir görüştü; çatışma, macera, ticaret, propaganda bu tasarımın hiçbir yerinde yoktu. Sanal cemaat yandaşlarının toplulukları uydukent (suburb) yaşamının aşırı planlı topluluklarına benzerdi. Dünyanın geri kalanından ayrılmış ve mükemmel şekilde biçimlendirilmiş.

1980’lerin ortalarından itibaren siberuzay insanlarla dolmaya başladı hepsi bahsedilen antiseptik ortama uyan bilgi otoyolunda mutlu mutlu gezinen sürücüler değildi. Sistemi mahvetmek, çarklarının arasına İngiliz anahtarı sokmak isteyen kişiler de vardı. MIT’de hiçbir kilitli kapı ya da şifre gibi egeleri tanımayan öncülerini gibi mavi kutularıyla¹ bedava görüşme yapan 1970’lerin telefon hackerları, kırılmamış hiçbir yazılım kalmamalı diyen korsanlar, Sundevil operasyonunun problem çocuklarıydılar. Bunlar özel bir bilimkurgu türünün hayranıydılar. Distopyan, tekno-entropik bir görüşe sahiptiler. Bu türün adı cyberpunk’tı.

Mizrach’a göre, Amerikan siyasal düşüncesinde otuz yıllık bir salınım vardır. Tutuculuk ve deneysellik arasında gider gelir. 1980’lerde Amerika tutuculuktan çıkma eğilimindeydi. 1990’larda, 1960’lardaki gibi bir şeylerin geleceği inancı hakimdi. Yeni bir gençlik patlamasıydı ama bu biraz farklı oldu. Olan bir Generation Xplosion’du.² Bu gençlik caddeler yerine rayda dalgalarının yaygın kanallarını işgal ediyordu. Time dergisi yeni karşıt kültürün cyberpunk olduğunu yazıyordu. Yılın makinesi olarak 1983 yılında bilgisayar Time dergisinin kapak resmiydi (3.ocak.1983 Time).

Fakat insanlar kısa zamanda bu karşıt kültürün eskisi gibi bir karşıt kültür olmadığını anladılar. Bu yeni karşıt kültür aşırı hızlandırılmış remix dijital müziği, basit akustik folk şarkılarına tercih ediyordu. Ot yerine extacy içiyorlardı. Doğaya dönelim romantizmi yerine şehrin karmaşasını tercih ediyorlardı. Teknolojiyi

¹ Mavi kutu: Blue box telefon hackerlığında, (phreaking) kullanılan bir alettir. Telefonların bedava kullanılabilmesi için kredinin onaylandığını belirten 2600 hz lik sesi çıkartırlar. Bu yolla bedava görüşme yapılabilir. Bu yöntemi kullanarak Cap’n Crunch ve arkadaşları AT&T firmasına finansal açıdan çok zarar vermişlerdir. Ayrıca, bir hacker dergisi olarak nitelenebilecek olan 2600 dergisinin ismi de buradan gelmektedir.

² Burada, Generation explosion yerine Generation Xplosion diyerek, Generation X’e gönderme yapılmıştır.

düşman değil kendi silahları olarak görüyorlardı. Uyuşturucunun bir tür huzur ya da mistik uyuma sebep olacağı düşüncesinin yerine, enerjiyi, zekayı hafızayı arttırdığı iddia edilen neurokimyasallara yöneliyorlardı.

Siyasal aktivizmden, sivil itaatsizlikten, protesto yürüyüşlerinden uzak duruyorlardı. Bu yeni alt kültür için bahsedilen şeyleri yaparak birilerinden bir şey istemenin anlamı yoktu. Basit olarak klavyeyi önünüze koyup “O”ndan ne istiyorsanız “kendiniz” almalıydınız. Çünkü onu “O” size asla vermeyecekti (Walleij, 2003).

Eğer cyberpunk’a karşıt kültür denilecekse onu karşısında durduğu bir kültür de olmalıdır. O da aslında vardır. Bu kültür bilgiyi bir mülkiyet ya da meta olarak gören, kendisinden bekleneni veremeyen asilere yalnızca Mc-işler³ ya da Mc-veri işleme pozisyonları öneren, çokuluslu şirketlerin kültürüydü.

Eski karşıt kültürün “savaşma seviş” sloganı güzeldi ama yeni karşıt kültürünki daha az romantik ve daha gerçekçiydi: “Bilgiye özgürlük!” Bu slogan çok zararlı görünmeyebilir en başta ama tüm bilgilerin kastedildiği gibi düşünülürse durum daha fazla açıklık kazanabilir. Örneğin, ödemeli telefonlarda nasıl bedava görüşüleceğinin bilgisi, müzik konserlerinin kopya baskılarını çalma bilgisi, ticari şirketlerin elektronik postalarına ulaşma bilgisi, şifreli ya da uydu ya da kablolu yayınları izleme bilgisi, kendi LSD⁴’ni yapma ya da bomba yapma bilgisi, işyerini nasıl sabote edebileceğinin bilgisi, veri tabanlarına girme bilgisi vs...

Bir çokuluslu bilgi düzeninde, film, yazılım, kitap ya da başka bilgi türlerinin yayıncıları entelektüel mülkiyet için tekel standardı kurmaya çalışırlar. Böylece altın yumurtlayan tavuklarına kimse dokunamaz ve diğer şirketler de ticari sırlarını endüstriyel casusluğa karşı korumak isterler bu açıdan bilgiye özgürlük sloganı bir saatli bomba gibidir.

³ Mcjob: vasıfsız elemanların yaptıkları işler. McDonald’s çalışanlarından esinlenerek üretilmiş hicivli bir tanımlama.

⁴ Ergottan elde edilen özellikle görme ve işitme ile ilgili halüsinasyonlar meydana getirici nitelikte uyuşturucu bir madde. Kimyasal ismi lysergic acid diethylamide olup niteliği sebebiyle kullanımı kanunen yasaktır.

Artık, toplumlar gittikçe daha fazla oranda bilgisayara dayanmaktadır. Bilgisayar toplumun daha fazla yönlerini kontrol etmeye başlamıştır. Bu durumda da bilgisayarları kim kontrol ediyorsa o iktidarın sahibi olacaktır.

Cyberpunklar da bunu biliyor olmalı ki; kabahat olarak görülen eylemlerinin daha yüksek bir toplumsal misyonu olduğunu iddia etmektedirler. Örneğin; telefon sistemlerini bozarak bu sistemlerin uygun olmadığını kanıtlıyorlar. Bir güvenlik sistemine girerek, toplumun güvenlik için bilgisayarlara güvenmesinin ne kadar komik olduğunu gösterdiklerini iddia ediyorlar. E-posta hesaplarına girerek devletin de e-posta hesaplarına girilebileceğini bu yüzden kişisel bilgilerinizi korumak istiyorsanız şifrelemeniz gerektiğini hatırlattıklarını söylemektedirler (Walleij, 2003).

Bunların yanı sıra alt kültürlerin çevre ülkelerdeki toplumsal işlevleri de göz önüne alınması gereken bir noktadır. Küresel bir ana akıma karşı yerel bir ana akımla gürültü yapmak olarak da anlaşılabilir durum bir başka nokta olarak ortaya çıkmaktadır.

Kırıcı kültürü konusu, yeni toplumsal hareketler, alt kültürler, teknolojinin sembolik kurgulanışı gibi çok katmanlı yapısı nedeniyle ve eylemleri ile yerleşik sembolik düzeni zorlayıcı değişim önerileri ile araştırılacak birçok alan açmaktadır. Bu alanların aydınlatılması çalışmanın başında da belirtildiği gibi teknolojinin ve dolayısıyla onun temelinde örgütlenen yeni toplumun nasıl bir yer olacağını belirlenmesine de katkı sağlayacaktır

Yöntem

Bu araştırmada, nitel araştırma yaklaşımı içerisinde açık uçlu sorulardan oluşmuş çevrimiçi anket ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemleri veri toplama yöntemleri olarak tercih edilmiştir.

Kullanılan birinci yöntem açık uçlu sorulardan oluşmuş ankettir. Anadolu Üniversitesi İnternet sunucusunda sağlanan yer ile bir çevrimiçi anket hazırlanmıştır. Kırıcıların buluştukları sitelerin forumlarında bir anket bölümü vardır. Bu bölümlere araştırmanın anketinin adresi gönderilmiştir. Anket yaklaşık bir yıl süre ile yayında kalmıştır. Ankete katılanların sayısı 258 kişiye ulaşmıştır. Bu anket ile demografik

özellikler, bilgi düzeyleri, kırıcı kültürü konusundaki fikirleri, eylemleri gibi bilgiler edinilmiştir.

İkinci yöntem olan yarı yapılandırılmış görüşme, kültür içinde tanınan bilinen ve zincirleme yöntem ile tavsiye edilen daha üst düzey kırıcılar ile yapılmıştır. Bu kişiler ile çevrimiçi ve (olabilirse) yüz yüze görüşme yapılmıştır. Burada kişilere ulaşma yöntemi kartopu örneklemeye benzetilebilir. Bu kişiler aynı kültürün içinde oldukları için birbirlerini tanımaktadırlar, görüşme yapılan kişinin referansı ile diğer kişiye ulaşılmaktadır. Ya da alt kültür içerisinde adı sıkça geçen kişilere araştırmacı doğrudan ulaşmış, onların tavsiyesi ile de başka kişilere ulaşılmıştır. Bu açıdan buradaki zincirleme ya da kartopu yönteminde, bir tek kartopu yerine birden fazla kartopu ya da zincir söz konusudur. Toplam iki kırıcı yüz yüze görüşmeyi kabul etmiş, diğerleriyle ise telefon ya da mesajlaşma programları aracılığı ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşülen kırıcılar arasında; Türkiye’deki büyük bir telekomünikasyon şirketinin veri tabanlarını ele geçirmiş olanlardan, Türkiye’deki köklü bir bankanın sistemine girerek yakalanan ve Türkiye’de kırıcılıkla ilgili ilk cezalandırılan kişilere; çok yüksek sayılarda yabancı siteleri çökerten ve uluslararası bir kırıcı sitesindeki sıralamada üst sıralarda bulunanlardan, Bill Gates’in elektronik posta adresini kıranlara, Türkiye’deki büyük bir internet portalını çalışmaz hale getirenlerden, siyasal amaçlı protesto için site kıran grupların liderlerine kadar çok farklı türde kişiler yer almaktadır.

Yarı yapılandırılmış görüşme ile, Türkiye’de kırıcılık kültürünün tarihi, olup bitenler, genel durum, yapılanlar, kırıcıların bilgi düzeyleri, düzenlemeler hakkında kırıcıların görüşleri gibi bilgilere ulaşılmıştır.

Verilerin çözümlenmesi için; veriden, sık rastlanan, baskın, anlamlı temaları ortaya çıkarmak amacıyla güden fenomenoloji, (grounded theory), söylem analizi gibi nitel yöntemlerin ortaklaştıkları bir yöntem olan tümevarım yaklaşımı, çözümleme yöntemi olarak belirlenmiştir.

Verilerin işlenmesi sürecinde, yarı yapılandırılmış görüşmelerin ses kayıtları kağıda dökülmüş daha sonra yarı yapılandırılmış sorulara karşılık gelecek şekilde cevaplar sıralanmış ve tema ve kategoriler belirlenmiş çözümlenmesi yapılmıştır.

Internet üzerinden uygulanan çevrimiçi anketin sonuçları da Anadolu Üniversitesi sunucusundan alınmış ve bu veriler çözümlenecek bir metin yapısına sokulmuştur. Bu metin yapısı içerisinde kuram çerçevesinde ve verideki ifadeler doğrultusunda kategoriler oluşturulmuştur. Fazla sayıdaki bu kategoriler verilerin defaten okunması sonucunda daha az sayıdaki genel kategorileri indirgenmiştir. Bu kategoriler doğrultusunda bir kodlama çizelgesi hazırlanmış bu çizelgeye göre kodlayıcılar verileri kategorilere göre kodlayarak sayısallaştırmıştır. Kodlama işlemi, yüksek lisans öğrencileri Latif Koşu, Kerem Kosova ve Erge Yeksan tarafından gerçekleştirilmiştir.

Elde edilen sayısallaştırılmış veriler SPSS programına aktarılmış ve bu program aracılığı ile işlenip yorumlanmıştır.

Güvenilirlik (Trustworthiness) Çalışması

Nitel araştırma yaklaşımı içerisinde geçerlik güvenilirlik anlayışı nicel araştırmaya göre farklılıklar göstermektedir. Bu açıdan nicel araştırmadaki güvenilirlik (reliability) ve geçerlik (validity) kavramları yerine güvenilirlik (trustworthiness) kavramı önerilmektedir.

Araştırmanın güvenilirliği açısından da Del Siegel(2005)’in önerdiği yollardan: Farklı kaynaklardan karşılaştırma (triangulation), iş arkadaşlarından değerlendirme alma (peer debriefing) ve katılımcıların kontrol etmesi (member check) kullanılmıştır. Bunun için veriler, anket ve yarı yapılandırılmış görüşme olarak farklı iki yöntemle toplanmıştır. Çalışma arkadaşlarından geri bildirimler alınmış ve katılımcıların kendi ifadelerini ve araştırmayı kontrol etme, müdahale etmelerine olanak tanınmıştır.

Bunun ötesinde kodlamalar üç kodlayıcı tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu kodlayıcılara veri bloğunun başından ortasından ve sonundan yüzde onluk bir örneklem (1-10, 125-134, 249-258 sayılı anketler) alınarak otuz örnek eş zamanlı olarak kodlayıcılar tarafından kodlanmıştır. Nitel araştırmalarda genellikle kodlayıcılar arası tutarlılık için görüş birliği formülü kullanılmaktadır. Buna göre görüş ayrılığı/(görüş ayrılığı+görüş birliği)*100 formülü kullanılmıştır. Kodlayıcılar arası tutarlılık için kodlayıcıların eş zamanlı kodladıkları 30 anket her biri 34 soru

üzerinden toplam 1020 soru etmektedir bu toplamın içerisinde 94 soru üzerinde görüş ayrılığı saptanmıştır. Bu formüle göre de görüş birliği ya da kodlayıcılar arası genel tutarlılık %91 olarak bulunmuştur. Bu formül nitel araştırmalarda genellikle kullanılan bir uygulama olmasına rağmen tek tek sorular üzerindeki kodlayıcı tutarlılığını ayrıntılı biçimde görmeye olanak tanımamaktadır. Bu nedenle ayrıca Ortalama Görüş Birliği Yüzdeleri her bir soru için hesaplanmıştır. Burada kodlayıcı çiftleri bir biri ile karşılaştırılmış ve genel bir ortalama her bir soru için alınmıştır.

Ayrıca aynı kodlayıcılar arası tutarlılık uygulamasından elde edilen veriler üzerinden SPSS programı kullanılarak Cohen’s Kappa katsayısı sorulara göre hesaplanmıştır. Daha güvenilir ve detaylı bir istatistik olmasına rağmen Cohen’s Kappa’nın da sınırlılıkları vardır. SPSS programında Crosstabs altında bulunan Kappa kat sayısı hesabı ancak iki kodlayıcı arasındaki tutarlılık hesaplanmasına olanak tanımaktadır. Bu durumda nitel araştırmalarda genelde uygulanan yöntem, 1. ve 2., 1. ve 3., 2. ve 3. kodlayıcılar arasında kappa sayılarını bulmak ve bunların ortalamasını almaktır. Böylece her bir soru için Cohen’s kappa katsayısı elde edilmiş oldu.

Kodlayıcılar arası genel tutarlılık yüzdesinden daha ayrıntılı ve güvenli ayrıca her bir soru için katsayı sağlasa da Cohen’s kappa katsayısı ancak iki kodlayıcı arasındaki tutarlılığa doğrudan bakabilmekte ve en son noktada bir ortalama alınarak bulunmaktadır. Bu sebeple her bir açık uçlu soru teki için üç kodlayıcıyı hesaba katarak hesaplama yapabilen Fleiss Kappa katsayısı kullanılmıştır. Fakat SPSS programı bu katsayı için herhangi bir çözüm önermemektedir. Bu nedenle elde edilen veriler bu katsayıyı hesaplayan bir Internet sitesine CSV (comma seperated) dosyası olarak upload edilmiş ve çıkan sonuçlar değerlendirilmiştir

Sonuç

Bu çalışmada daha önce Linux kırıcıları üzerine yapılmış bir çalışmadan başka hiçbir çalışma bulunmayan bir konu olan Türkiye’deki kırıcı kültürü araştırılmıştır. Bu kültür, eylemleri ile suç kategorisine de girdiği için bir yeraltı kültürü olarak da değerlendirilmektedir. Bu sebeple içine nüfuz edilmesi ve bilgi alınması oldukça güç bir alandır.

Bu doğrultuda yapılan çalışmada kısaca ifade etmek gerekirse: Türkiye’de kırıcıların yoğun biçimde erkeklerden oluştuğu 14-21 yaş aralığında oldukları ve çoğunluğunun öğrenci olduğu bulunmuştur. Gelir düzeylerinin 0-1500 tl arasında orta alt seviyede yer almaktadır. Eğitim düzeyi lise ve üniversite düzeyindedir. Kendilerini kırıcı ya da kırıcı olmak isteyen biri olarak tanımlamaktadırlar. Kültürün batıdaki bazı kavramlarına tanıdık olmakla beraber bazı kavramları konusunda bilgi sahibi olmadıkları ortaya çıkmaktadır. Kırıcı kavramından üstad yaklaşımını anladıkları, kırıcılık eylemini de büyük oranda sistemlere izinsiz girebilmek ve protesto amaçlı site kırmak olarak tanımladıkları görülmüştür. Çoğunluğunun 2-3 yıldır kırıcılık ile uğraştığı, kırıcılık kavramı ile internet vasıtasıyla tanıştıkları, kırıcılığa kişisel sebepler, başına gelen bir olay ya da internette araştırarak başladıkları belirlenmiştir. Kırıcılık ile uğraşmalarının nedeninin zevk almak ve bir amaca ve ülkeye hizmet olduğu, kırma eylemleri arasında en çok site kırma eylemini uyguladıkları bulunmuştur. Yaptıkları kırıcılık eylemlerinin sebeplerinin genellikle protesto amaçlı site kırmak, uyarı amaçlı açığı ispat etmek ve merak ve öğrenmek olduğu, kırıcılık ile ilgili bilgilerini çoğunlukla forumlardan edindikleri ve çoğunluğunun bu forumların üyesi oldukları, forumlarda hiyerarşik bir yapının bulunduğu anlaşılmıştır. Türk kırıcılar ile yabancı kırıcılar arasındaki en önemli farkları, Türk kırıcıların daha zeki, meraklı ve çalışkan olduğu ile Türk kırıcıların milli ve dini değerlerle hareket etmeleri olarak algılamaktadırlar. Çoğunluğunun yapmış olduğu kırıcılık eylemlerinde bir zarar vermiş olduğu, terörist grupların sitelerinin ve porno sitelerin en çok zarar verilmesi meşru hedefler olarak algılandığı görülmüştür. Kırıcılık eylemini en temelde bir suç olarak algıladıkları ama eğer bir ülkü veya amaç uğruna yapılıyorsa suç sayılmaması gerektiğini düşündükleri, kırıcı etiğini kişisel ahlak ve bir misyon ve ülkü dahilinde olmak olarak algıladıkları, daha çok varolan açıklar üzerinden kırıcılık eylemlerini gerçekleştirdikleri, ana akım medyayı takip ettikleri, müzik türü konusunda temel bir tercihlerinin olmadığı, siyasal görüş konusunda da ya görüşlerinin olmadığı ya da milliyetçi ve ülkücü bir görüşe sahip oldukları bulunmuştur.

Internet temelli bir alt kültür olarak kırıcı kültürü batıda elli yıllık bir geçmişe sahip olmasına rağmen, teknoloji temelli bir alt kültür olması ve Türkiye’nin bu

teknolojilere çok daha geç yıllarda kavuşmuş olması da dikkate alınırsa Türkiye’de kırıcı kültürün batıdaki benzerlerinden oldukça farklı olduğu görülmektedir. Özgürleşimci ve neredeyse anarşist köklerin yerini milliyetçi ve muhafazakar bir temel almıştır Türkiye’de. Aynı zamanda kırıcı kültürü Türkiye’de bir ülkü bağlamında milliyetçi değerler temelinde protesto aracı olarak değer kazanmaktadır.

Kırıcı kültürü temel olarak teknoloji toplum ve kültür arasındaki ilişkide önemli bir etkiye sahiptir. Teknoloji konusundaki iyimser ve kötümser bakış açıları bir tarafa kırıcılar teknoloji konusunda toplum için bir hizmet gördükleri kanaatindedirler. Bu hizmet teknoloji konusunda halkı tekrar uyandırmaktır. Yaşanan durumu uyku durumuna benzetmektedirler. Bir çeşit bilinçsizlik hali olarak değerlendirmek de mümkündür. Teknoloji ilerledikçe ve yaşamın tüm alanlarına yayıldıkça, yaşamın düzenlenmesi ve kontrolü daha güvenilir olduğu düşünülen teknolojiye dayandırılmaktadır. Teknolojiye bu aşırı güven insanların kendi özelliklerini teknolojiye hibe ederek birer nesneye dönüşmelerine de işaret etmektedir. Ayrıca teknolojilerin gittikçe daha opak hale gelmesi kişilerin bunlara müdahale edememesi üretici kullanıcılardan tüketici kullanıcılara doğru bir dönüşümün olduğunu göstermektedir. Bu noktada kendi yaşamının öznesi olmayan, kendi yarattığı bir ürün olarak teknolojiye bağımlı ve nesne konumuna gelmiş tüketici kullanıcı bireylerin ortaya çıkması kaçınılmazdır. Kırıcıların yaptıkları eylemler insanlara bir açıdan teknolojinin o denli güvenilir ve mükemmel olmadığını anımsatan sistem arızalarıdır. Sistem arızaları sistemi daha iyi yapmak için sisteme müdahaleyi de getirir. Oysa teknoloji konusunda bilgisiz bir aşırı güven ile merak duygusundan ve eleştirelilikten yoksun bireyler sistemi iyileştirmek için sorgulamak eleştirmek ve müdahale etmek şöyle dursun, insanın teknolojiyle ilgili summum bonum’unun deneyimledikleri nokta olduğunu düşünmekte, bu da en temelde yaratıcılığı ve aslında teknolojinin gelişmesini baltalamaktadır.

Bir alt kültür olması bağlamında alt kültürün işlevi olarak da sistem içerisindeki arıza kavramı kullanılabilir. Genel kabul görmüş bir açıklamaya göre alt kültürler sembolik ana akım içinde gürültüler oluşturarak ana akımı bozmakta, esnetmekte, değişmeye en azından hareket etmeye zorlamaktadırlar. Bu anlamda iktidar ile olan ilişkileri muhalif bir boyut kazanmaktadır. Fakat Türkiye’ye

gelindiğinde, sembolik ana akım kültürü ve değerleri hareket ettirmek bozmak şöyle dursun güçlü bir biçimde muhafazakar değerleri sanal ortamda yeniden üretmektedirler. Bu durum bir bakıma sanal ortamın gerçek dünyadan ve onun zorunluluklarından çok da uzak kalamadığını göstermektedir. Sanal ve simulasyon arasındaki temel fark sanal olanda tüm kuralların değiştirilebilir olmasıdır. Simulasyon ise öykündüğü gerçekliğe örneğin fizik kurallarına uymak uydurulmak zorunluluğu içindedir. Bu anlamda sanal ortamdan daha çok gerçek hayatın zorunlu kurallarından etkilenen bir simulasyon ortamına doğru bir dönüşümün olduğu belirtilebilir.

Dünyadaki kırıcıların temel olarak karşı çıktıkları şey, kendilerinin yalnızca dayatılan ürünü tüketen bir kullanıcı haline dönüştürülmek istenmeleridir. Oysa onlar sistemlerin nasıl işlediğini de öğrenmek istemekte, kendi istekleri doğrultusunda ve sistemi daha verimli ve iyi bir hale getirebilmek amacıyla müdahalede bulunabilmek istemektedirler. Böylece “şeylerin” ve gittikçe dünyanın da nasıl işlediği konusundaki bilgiden uzaklaştırılan kişiler üretilen teknolojiye güvenmek ve hem bireysel hem de toplumsal yaşamlarındaki özne konumlarını teknolojiye ve aslında bir başka insan tarafından ve onun çıkarları doğrultusunda düzenlenmiş bir teknolojiye emanet etmektedirler.

Kırıcı tarzı çalışma, kırıcı tarzı etik, kırıcı tarzı mülkiyet (copyleft) varolan yapıyı zorlamaktadır. Bu anlamda kırıcılar teknolojiyi potansiyel olanı aktüel hale getirmek için birçok yollar açabilen bir olasılıklar hazinesi olarak görmek, oynamak ve özgürce bilgi edinebilmek, müdahale edebilmek ve aslında teknolojideki özne konumlarını muhafaza etmek niyetindedirler.

Türkiye’de kırıcıların daha çok site kırma eylemiyle meşgul olmaları, bu eylemi yapabilmek için gerekli bilgi donanımını daha kolay elde edebilmelerinden de kaynaklanmaktadır. Bunu da bir amaç ve ülkü uğruna gerçekleştirmek boyutu ise daha da önemlidir. Kırıcılığın suç olduğunu kabul etmiş olsalar da eğer bir amaç ve ülkü için bir başka deyişle kişisel çıkar için olmadıkça bu davranışları meşru görmektedirler. Burada sapkın davranışların toplumdaki bireylerce tanımlanmasında kanun yapıcılar ile toplumdaki bireyler arasında bir ayrım göze çarpmaktadır. Bu ayrım kanun yapıcıların ticari şirketlerin baskılarından, toplumdaki bireylerin ise

gelenek ve değerlerden destek alarak karşı karşıya geldikleri bir uzlaşmazlık noktası haline gelmektedir.

Türkiye’de kırıcı kültürü içerisinde kırıcı gruplarının ve internet forumlarının büyük bir önemi vardır. Bu forumlar ve gruplar aynı zamanda bilgi üretim ve paylaşım noktalarıdır. Kendini geliştirmek ve bilgi edinmek isteyen bireyler bu topluluklara yönelmektedir. Bu topluluklar ise daha çok muhafazakar değerler temelinde hareket etmektedir.

Bunun yanı sıra, yaptıkları eylemlerin suç olması, toplum vicdanında ve kanun yapıcıların gözünde daha savunulabilir bir pozisyon elde edebilmek için toplumun genelinin üzerinde uzlaştığı değerleri paylaşmak zarar görmeden yasak edilmiş teknoloji konusunda özne olma tutkusunu gerçekleştirebilmelerini sağlamanın bir yolu gibi görünmektedir.

Bilinmeyen bilinmeyenlerle yeni soruların sorulması oldukça güçtür. Örneğin bir kişinin arabası olup olmadığını biliniyorsa arabasının renginin ne olduğunu da sorulamaz. Bilinmeyen bilinmeyenler bu açıdan yeni sorulara ve açılımlara imkan tanımazlar. Bu çalışma başladığında Türk kırıcıları ile ilgili bilgi durumu da buna benzemektedir. Bilinmeyen bilinmeyenlerin olduğu karanlık bir yeraltı kültürüydü. Bu araştırma en azından bilinen bilinmeyenler üretmekte yarar sağlamıştır. Örneğin, kırıcıların genellikle cinsiyetlerinin ne olduğu konusunda bir bilgi yokken neden kadınların az olduğu sorusunu sormak mümkün değildir. Şimdi bazı bilinen bilinmeyenlerle yeni sorular da sorabilme imkanı ortaya çıkmaktadır. Bazı bilgiler ortaya çıkarılmışsa da hala karanlıkta kalmış çok bilgi vardır. Bu açıdan bakıldığında, kırıcı kültürü içerisinde kadın sorunu, suç kavramının anlaşılması, defacer kavramı ve yeni bir toplumsal eylem olarak site kırmanın siyasal bilim alanı içerisinde ele alınması, kırıcı gruplarıyla başka sivil toplum kuruluşları arasındaki ilişkilerin değerlendirilmesi, kırıcı kültürü içerisinde ideoloji, vb. konular ilk bakışta ortaya çıkan yeni sorulardır.

Bunların yanı sıra alt kültürlerin çevre ülkelerdeki toplumsal işlevleri de göz önüne alınması gereken bir noktadır. Küresel bir ana akıma karşı yerel bir ana akımla

gürültü yapmak olarak da anlaşılabilir durum araştırılması gereken bir başka nokta olarak ortaya çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

BERKAY, Ahmet (2005). HackTeknikleri. <http://www.bilmuh.gyte.edu.tr/~ispinar/BIL673/Hacktek.pdf>.

CASTELLS, Manuel. (2001) The Internet Galaxy: Reflections on The Internet, Bussiness, and Society. Oxford: Oxford University Pres.

DENNING, Dorothy.(1990) “Concerning Hackers Who Break into Computer Systems”, 13th National Computer Security Conference, Washington, D.C sunulmuş bildiri. <http://www.cs.georgetown.edu/~denning/hackers/Hackers-NCSC.txt>

GOLDSTEIN, Emmanuel,(2004)”Q&A with Emmanuel Goldstein of 2600”, The Hacker’s Quarterly. <http://edition.cnn.com/TECH/specials/hackers/qandas/goldstein.html>

Jargon File Version 4.4.6.(2003) <http://jargon-file.org/archive/>

LAWSON, Loraine(2001). You Say Cracker; I Say Hacker: A hacking Lexicon <http://www.TechRepublic.com>

LEVY, Stephen.(1984). Hackers, Heroes of the Computer Revolution. <ftp://sunsite.unc.edu/pub/docs/books/gutenberg/etext96/hckrs10.txt>

RAYMOND, Eric Steven.(2003).Nasıl Hacker Olurum?. Çev. Yaşar Şentürk, Yalçın Kolukisa. <http://pusula.belgeler.org/howto/hacker-howto/hacker-howto.html>

RAYMOND, Eric Steven (2000). Noosferi İskana Açmak. Çev.Deniz Akkuş Kanca. <http://pusula.belgeler.org/howto/homesteading.html>

SAUER, Geoffrey.(1996). “Hackers, Order and Control”. Bad Subjects. Issue24 <http://eserver.org/bs/24/sauer.html>

Türk Dil Kurumu.(2005). <http://www.tdk.gov.tr>

WALL, David, S.(1999) “Cybercrimes: New Wine, No Bottles?” Invisible Crimes: Their Victims and their Regulation. London. MacMillan.

WALLEIJ, Linus, (2003) COPYRIGHT DOES NOT EXIST: A Book About
Information and Power, For Everyone and For No One.
<http://svenskefaen.no/cdne/ch1web.htm>