

SİBERSİĞİNAK “AĞ TOPLUMUNUN YALNIZLAŞAN BİREYİNİN KENDİNİ İFADE ETME MECRALARI ve BİÇİMLERİ: FARMVILLE ÖRNEĞİ”

Burcu KAYA ERDEM*

ÖZET

İnternetin insan yaşamı içinde yaygınlaşmaya devam ettiği yirmi birinci yüzyılın bilgi toplumlarının bir araya gelme, iletişim kurma biçimleri de kuşkusuz dijital teknolojinin yarattığı siber mekanlarda gerçekleşmeye başlamıştır. “Ağ toplumu” adı verilen yeni bir toplumsal yapıyı oluşturan bu etkileşim biçimleri, her çağın yeni teknolojilerinin, toplumu ve insan yaşamını dönüştürücü gücü göz önüne alındığında, “sanal”laşan toplumsal birlikteliklerin niteliği bağlamında dikkatle incelenmelidir.

Çalışmada, ağ toplumunun sosyalleşme biçimlerinin, gerçek kimliksel varoluş pratiklerine ve gelişmelere dönüşmeden, pasif bir tatmin duygusuyla oluşan ‘yalnız ve etkisiz bireyler’ içinde sönümlenip sönümlenmediği; bu sosyalleşme biçimlerinin gerçek anlamda kamusal bir katılım olarak kabul edilip edilemeyeceği; bireyin sanal mekanlarda buluşup etkileşime geçtiği yeni sosyal alanların, geleneksel iletişim ve kimliksel ifade biçimlerinin yerini tutup tutamayacağı gibi sorulara yanıt aranmaktadır.

Çalışmamız kapsamında, siber alemde, sosyalleşme veya sosyal tatmine yönelik eylemlerde bulunmayı sürekileştirmiş kişiler ile, anket çalışmasıyla desteklenen odak grup çalışması, önemli verilere ulaşmamızı sağlayacaktır. Bu amaçla, özellikle son yılların öne çıkan “doğal yaşama dönüş kurgusu” üzerinden, siber alemde kendilerine bir varoluş alanı tanımlayan, internet kullanıcılarının en çok oynadıkları “Farmville” adlı oyunun katılımcıları, odak grup olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Siber Sığınak, Ağ Toplumu, İnternet, Farmville, Yalıtılmışlık, Görünürlük

CYBERSHELTER “MEDIA AND MODES OF EXPRESSION EMPLOYED BY ALIENATED INDIVIDUALS OF THE NETWORK SOCIETY: FARMWILLE EXAMPLE

ABSTRACT

Information societies of the twenty first century in which internet continues to capture an increasingly higher place have also started to meet and communicate in cyber locations predominantly produced by the digital technology. Given the power of the new technologies of each age in transforming the society and the human life, these new modes of interaction producing in turn the new social structure called “network society” deserve a detailed analysis in the context of the quality of the “virtualized” social meetings. This approach, one of the various approaches to the same end, which seeks to reveal the reasons and results of the socialization efforts of the late-modern period individual who become alienated and lose his identity as he buries himself behind the screens and cables while trying to get socialized is very crucial for our study.

* Yrd. Doç. Dr. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi

The study seeks to find answers to questions like whether or not modes of socialization of the network society fade away among the 'isolated and ineffective' individuals characterized with a feeling of passive satisfaction before evolving into genuine identity existence practices and developments; whether or not these modes of socialization can be accepted as a social participation in the true sense of the word; and whether the new social locations where the individuals meet at virtual areas can be a substitute for the traditional communication and expressions of identity. Our study which also comprises polls and one-to-one interviews with persons who got used to socialization efforts in cyber world will sure help us to reach to significant insights and information. For this purpose, players of the game named 'Farmville', the most favourite game of the internet users in the recent years due to its theme exploiting the utopia of 'return to nature', have been selected as the sample population.

Key Words: Cybershelter, Network Society, Internet, Farmville, Isolatedness, Visibility

GİRİŞ

John C. Dvorak, "sosyologlar, önümüzdeki yüz yılı çok sevecekler" (Kollock & Smith, 2005) demiştir. Sanırım bu öngöründe, bireyin siber teknolojiyle dönüşmüş yeni toplumsallaşma biçimlerinin, sosyal bilimler açısından ilginç örnekler ve sonuçlar ortaya koyabileceği kabulünün etkisi büyüktür.

Çok sayıda düşünür, son yirmi yıl içinde, "yenidünya düzeni" bağlamında gelinen önemli bir evreden söz etmektedir. Postmodern iletişim devriminin yön verdiği iddia edilen bu evrede, geçmişteki kutup sistemini yok eden bir "ağ sistemi" çoktan oluşmuş; kutup diyalektiği" ortadan kalkmış; dünya bundan böyle bir "küresel ağ" haline gelmiştir. Bu dönemde yaşayan insanların oluşturduğu topluluk yapılarını da, -siber mekan, siber âlem, sanal âlem v.b.- kavramlarının içkin olduğu "ağ toplumu" şeklinde adlandırmak en doğrusudur.

"İnternetin 1990'ların ortasından itibaren dünya çapında yaygınlaşması ve bugün 1.5 milyardan insanın bu küresel şebekeye bağlanması, iletişim altyapısından toplumsal üstyapıya sirayet eden benzeri görülmemiş bir devrim yaratmıştır. 19. yüzyılda demiryolunun, 20. yüzyılda bilgisayarın oynadığı belirleyici rolü, bugün internet üstlenmiştir. Kutuplar artık işlevsiz kalmış, tüm küre baştan başa "sanal bir ağ" ile örülmüştür" (Kızılkaya, 2008).

Kutupların işlevsiz kalması algısı, sosyal bilimler literatürü açısından son derece tartışmalı bir konu olmakla birlikte, sonuçta, 1970'lerden itibaren iletişim teknolojilerinde meydana gelmeye başlayan gelişmeler, kitle iletişim araçları ve kamusal katılım tartışmalarına yeni sorular eklemiştir. Enformasyon devrimi, küreselleşme, küresel köy, siberyaşam gibi kavramların içkin olduğu bu sorular, kamusal katılım kavramının yeniden düşünülmesini zorunlu kılmıştır.

Çünkü iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler, toplumda üretilen ve erişilen enformasyon miktarını çoğaltmış ve herkes için ulaşılabilir kılmıştır. Yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasının bir devrim olarak yorumlanmasıyla birlikte, sözkonusu teknolojik devrimin beraberinde bir

toplumsal devrimi de getireceği; bu toplumsal devrimin de iletişim özgürlüğü, katılım, gelişme ve demokratikleşme gibi saçayakları üzerine oturacağı iddiası belirginlik kazanmıştır. Dolayısıyla, sanal bir ağ kanalıyla tüm dünya insanların birbirine bağlandığı ve eşitsizlikleri, asimetrik ilişkileri ve iktidarı simgeleyen kutupların ortadan kalktığı algısı, beraberinde bu evrede yaşayan bireylerin varoluş biçim ve koşullarını olumlayan bir anlayışı beraberinde getirmektedir.

Özetle bu süreçte, iletişim teknolojilerinde meydana gelen her yeni gelişme, eşitsizlikçi bir iletişim ortamına panzehir olarak sunulma eğilimindedir ve sözkonusu eğilim bilgisayar destekli iletişim ve internetle iyice belirginlik kazanmaktadır (Timisi, 2003: 10).

Buna uygun olarak, H. Rheingold (1993), “The Virtual Community / Sanal Topluluk” isimli kitabında, sanal âlemde bireylerin, ortak değerler ve ilgiler çevresinde bir araya geldikleri ve yüz yüze etkileşime doğru genişleyebilecek dostluk ve birlik bağlarının oluştuğu yeni bir topluluk biçimi tanımlamıştır. Günümüz “ağ toplumu” kavramına gönderme yapan bu topluluk biçimleri kabulü, kanımızca çok iyimser bir yaklaşımdır.

Çünkü zaman ve mekânın örtüşmesi gereksiniminin ortadan kalkmasıyla birlikte, ortaya çıkan -sınırsız bir bağlamda yaşama imkânına eriştiğimiz iddiasıyla sunulan küreselleşme sürecinde- siber teknolojinin yitirilen topluluk bağlarını yeni bir tarzda onarmaya yönelik potansiyeli, insanların, siberalemede birbirleri ile temas halleri giderek artarken; gerçek kamusal alanlardan o ölçüde çekilmeye başlamalarıyla tartışmalı hale gelmektedir.

Temelde bir toplumun dijital kültürle bütünleşmiş olmasını, bunun nimetlerini gündelik hayatına uygulayabilir hale gelmiş olmasını ifade eden ağ toplumu, kendisini önceleyen pekçok aşaması ve toplumsal birey açısından önemli sonuçları olan bir olgudur. Öncelikle, 19 yüzyılda kamu düzenini denetim altına alma ve biçimlendirme iradesi zayıflamış ve insanlar daha çok kendilerini koruma kaygısına düşmüşlerdir; bunun sonucu olarak, kamusal alanda sessiz kalma, kişinin ezildiğini hissetmeksizin kamusal yaşama, özellikle de sokaktaki yaşama katılabilmemesinin tek yolu haline gelmiştir. Bunu, her türlü iktidarla ilişkilerine teslimiyetçi ve kanıksayıcı bir ruh haliyle bakan bireylerin görünürlük ve yalıtılmışlık paradoksu içinde yaşamlarını sürdürme alışkanlığını edinmeleri izlemiştir. Sennet’in, “Görünürlük ortasında başkalarından yalıtılma, kaos içinde olmasına karşın yine de çok çekici olan bir alana girmeye cesaret edildiği zaman suskun kalma hakkında ısrar edilmesinin mantıklı bir sonucudur” (Sennett, 2002: 46) sözleriyle ifade ettiği bu yeni varoluş ve toplumsallaşma biçimi, bizim için çok tanıdık: “Ağ toplumunun, siber sığınağı olarak tanımlayabileceğimiz internet çekici mecrası yoluyla, gerçek kamusal yaşamdan yalıtılan ancak siber âlemde görünürlük kazanmaya çalışan, gerçek dünyanın suskun bireyleri.

Tüm bunların ışığında, bu çalışmada yapmaya çalışacağımız şey, siber âlemin yaşamımızın bir parçası haline gelmesiyle birlikte, bu mecra üzerinden kullanıcının kurduğu ilişkinin, bireyin toplumsallaşmasını sağlayan geleneksel iletişim biçimlerinden farkını neden ve sonuçlarını ortaya koyarak, siber teknoloji ve kamusal katılım- sosyalleşme ilişkisini sorgulamaktır. Çünkü siber âlem, ağ toplumunun bireylerinin, toplumsal bir konumlanış olarak tanımlanan “kimlikler”inde veya kimliksel ifade biçimlerinde de dönüşüme neden olmuştur.

Hall (1988: 73), “insanların artık tek bir tutunumlu ve değişmez kimliklerle algılanamayacaklarını, bireylerin aynı anda pek çok farklı varoluş alanında bulduklarını”; Bjornerud ise, “kimliğin asla sahici ve sabit bir şey olmadığını, her zaman imgelemsel bir özdeşleşme olduğunu” (Mutlu, 1998: 206) belirtmektedir. Aynı zamanda, toplumsallaşmanın bir aracı ve sonucu olarak kabul edilen kimlik, kitle iletişim araçları ve bu araçların sunduğu olanak ve olanaksızlıklar çerçevesinde şekillenmektedir. Bu bağlamda, kanımızca, siber teknolojinin, kamusal alanın yeniden inşası, katılım koşul ve biçimleri konusunda dönüştürücü bir güç olduğu kaçınılmaz bir kabul iken; bir panzehir olarak kabul edilip, sorunun etkili bir çözüm aracı olarak sunulması pek sağlıklı bir yaklaşım değildir. Dahası, ağ toplumunun kimliksel, dolayısıyla da toplumsal katılım ve ifade biçimleri doğru okuyabilmek, en az toplum bilimciler kadar, biz iletişimcilerin de sorumluluğudur.

1. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ VE KURAMSAL PERSPEKTİFİ

Bu sorumluluk algısından hareketle, çalışmamız kapsamında, özellikle son yılların öne çıkan “doğal yaşama dönüş kurgusu” üzerinden siber âlemde kendilerine bir varoluş alanı tanımlayan, internet kullanıcılarının en çok oynadıkları “Farmville” adlı oyunun, “odak grup olarak belirlenen” (ve büyük bölümü birbirlerini daha önceden tanımayan) katılımcılarıyla, anket yoluyla ve 8-10 kişilik gruplar halinde, toplam 1,5 saatlik yüzyüze görüşme-tartışma öncesinde anket yoluyla yöneltilen ve ardından tartışmaya açılan sorulara alınan yanıtlar ve gözlemlerle, ağ toplumu insanının ruh hali ve sosyalleşme pratiklerine ilişkin tercihleri konusunda ipuçlarının elde edilmesine çalışılmıştır. Odak grup çalışmasının araştırma yöntemi olarak belirlendiği çalışmada, sözkonusu uygulama kapsamında alınan anket yanıtları ve görüşme çıktıları, önce kantitatif ardından da kalitatif bir değerlendirmeye aktarılacaktır. Bilindiği gibi, kalitatif araştırma veya veri toplama yöntemlerinin en sık kullanılanlarından biri olan odak grup çalışmasıdır:

“Belirli bir konu çerçevesinde, seçilmiş katılımcılar grubunun ayrıntılı bilgi ve fikirlerini belirlemek amacıyla yapılandırılmış özel bir grup görüşmesi tekniğidir. En uygunu, grubun 10-12 kişiden oluşmasıdır. Görüşme, kişilerin düşüncelerini ve yaşantılarını açığa çıkarmak amacıyla soru sorma ve özetleme teknikleri kullanılarak bir uzman tarafından yönetilir. Veriler analiz edilerek katılımcıların dile getirdiği değerlendirmeler, kaygılar ve görüşlerin bir sentezi yapılır. Odak

grup çalışmaları tek başına ya da niceliksel çalışmaların sonuçlarıyla birlikte, kararlara ve eylem planlarına yön verebilmektedir” (Güzel, 2006: 2).

Katılımcıların biraraya getirilerek, paylaşımda bulunmalarına olanak sağlayacak biçimde tasarlanan grup çalışması ile belirli konulardaki algıları, zihinsel şemaları, duyguları ile ilgili bilgiler toplanmaktadır. Çalışma ile amaçlanan, yüzesel gözlem ve aktarımların derinine inebilmek, bilinç ve bilinç dışı düzeydeki verilere ulaşmaktır.

Yapılan analiz yoluyla, bu çalışmanın; yeni iletişim teknolojilerini; sosyolojik bağlamda pek çok soruna çare olarak sunan yaygın bir yazın eğilimine karşı, siber teknolojilerin, kamusallaşma biçimlerinde yarattığı dönüşüm ekseninde; postmodern toplumlara ait bireyin, yeni medya ve kamusal katılım ilişkisini sorgulamaya yönelik kurgulanan, eleştirel bir perspektifi yansıtmaya hedeflenmektedir.

1.1. Geç-Modern Dönemin Toplumsal İfade Biçimi:” Ağ Toplumu”

“19. yüzyılın ilk yarısında elektrikli telgraf, ikinci yarısında telefon icat edilirken, 20 yüzyılın başları kablosuz iletişimin icadına tanıklık etmiştir. Ve bilgisayar teknolojisiyle, iletişim teknolojisi büyük bir ivme kazanmıştır. Bu teknolojinin en önemli armağanlarından olan internet ve onun bir getirisi bilgisayar dolayımı iletişim hayatımızın doğal ve neredeyse ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Gündelik yaşamımızda sohbet ederiz, tartışırız, aşık oluruz, oyun oynarız, arkadaşlar ediniriz, arkadaşlarımızla vakit geçiririz, duygusal yükselmeler ve düşüşler yaşarız. Ölümlü bedenlerimizi yanımıza almak zorunda kalmayıpımız dışında, tüm bunlar, sanal topluluklarda da mümkündür. Fiziksel bir gerçekliğe gereksinim duymadan, insanlar yeni mekanlar, yeni roller ve yeni kimlikler yaratabilir hale gelmiştir” (Soyseçkin, 2007: 25).

Sözü edilen bu yeni evre, siber uzam, siber mekan, siber alem ya da ağ teknolojisi olarak adlandırılmaktadır.

Siber sözcüğü Yunanca’da, "yönetici", "dümen", "yön vermek" anlamlarına gelmektedir. Burada önemli olan, geç-modern dönemlerin, temel iletişim kaynağı ve toplumsallaşma mecrası olan siber alemin veya siber uzamın, toplumsallaşma süreçlerine nasıl yön verdiğidir.

Öncelikle şunu açıklığa kavuşturmakta fayda vardır: Ağ, siberuzam, siber mekan, siber alem v.b. kavramların tamamı bu çalışmada, van Dijk’in (2004) tanımladığı, “dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında eş anlı ve çok yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği multimedya biçimselliğine sahip iletişim araçları” yani internet teknolojisi için kullanılmaktadır. Ve hangisini kullandığımızın hiçbir önemi yoktur. Bizim için bu araçların yön verdiği iletişim ve toplumsallaşma pratiklerinin ortaya çıkardığı yapı yani “ağ toplumu” konudur. Bugün, ağ dolayımı iletişim teknolojisi denildiğinde; cep telefonları, dijital oyunlar, İnternet ortamı, İnternet arayüzeyinde sunulan tüm

yazılım hizmetleri, i-podlar, PDA'lar üzerinden gerçekleşen iletişim etkinliği kastedilmektedir.

Örneğin bilimkurgu yazarı William Gibson, siberuzam terimini ilk kez Neuromancer adlı romanında kullanmıştır. Gibson'a göre siberuzam: "Her ülkedeki milyarlarca yasal operatör tarafından deneyimlenen rızai bir halüsinasyondur. Tasavvur edilemez bir karmaşadır." (Kollock ve Smith, 1999:17). Burada söz konusu olan, "şirketlerin hegemonyasını, kentlerin çöküşünü, paranoya ve acı içindeki bir yaşamı anlatmakta kullandığı, ama aslında teknolojik gelişme sonucu insan kültüründe ve iş yaşamında yeni ve karşı konulması olanaksız oluşumları niteleyen bir yeni evredir" (Mutlu, 1998: 300).

Ağ teknolojisi olarak kavramsallaştırılan, küreselleşme çağının kitle iletişim teknolojisi, internetin ve bilgisayarlı iletişim sistemlerinin yaygınlaşmaya devam eden içeriğiyle, post-modern toplumun iletişim kurma biçimlerini, sosyalleşme biçimlerini, hatta kimliksel varoluş koşullarını da etkilemiştir.

Ağ teknolojileri sayesinde yürütülen sosyal pratikleri: konuşmak, sms yazmak, e-posta yazmak, forumlarda yazmak, İnternet'te sohbet etmek, televizyon veya film izlemek, müzik dinlemek, oyun oynamak, rekabet etmek, üretmek, biraraya gelmek, tepki göstermek, onaylamak v.b. şeklinde sıralamak mümkündür.

"Metin, görüntüler ve seslerin, seçilmiş bir zaman diliminde, erişimin mali bakımdan sorun olmadığı küresel bir ağda, çok farklı noktalardan etkileşimli olarak, açık bir biçimde bütünleşme potansiyeli, iletişimin karakterini tümüyle değiştirmiştir" (Castells, 2005: 440).

Sürekli gelişen bir çevre içerisinde varlıklarını sürdüren bireylerin, varoluş sürekliliğini sağlamak ve amaçlarına en etkili şekilde ulaşmak amacıyla, sosyal katılımın değişen ve gelişen yapısına, bugün ve gelecekte nasıl uyum göstermeleri gerektiğini belirlemek gerekmektedir. Özellikle, "ağ toplumunu şekillendiren güç olarak, enformasyon teknolojilerini merkez alan teknoloji devriminden söz ettiğimiz düşünüldüğünde" (Castells, 2005:1), bu en çok iletişim bilimcilerinin sorumluluğudur.

"Yeni bir teknoloji doğduğunda, egemen teknolojinin mevcut görevlerini ve daha da fazlasını yapmak üzere bir görev üstlenir. Bazı önemli ilerlemeler ortaya çıkarken, yeni teknolojinin başarılı bir şekilde değişimi ve yerini sağlamlaştırması için, en az eskisi kadar performans göstermesi gerekir. Bu daha hızlı, daha ucuz, daha kullanışlı bir biçimde gerçekleşmelidir ya da değişime karşı gösterilecek normal seviyedeki direncin üstesinden gelmek için yeterli sayıda avantaja sahip olmalıdır" (Mainstone ve Schroeder, 1999).

Kanımızca, ağ toplumunu şekillendiren enformasyon teknolojisinin avantajı, yüksek düzeyde "etkileşimsellik" özelliğidir.

Andrew Dewdney ve Peter Ride (2006: 216) yeni medya ortamında etkileşimselliğin sağladığı olanaklarını şu şekilde sıralamaktadır: kullanıcı-türevli içerik üretimine olanak sağlaması; kullanıcı arayüzünün tasarımında temel kavram olması; önceden tanımlanmış ve birbirine bağlanmış linkler ve yazılımlar arasında ve içindeki seçeneklerde gerçekleşmesi; arayüzde bir çok kişinin karşılıklı eylemesine ve katılımına olanak tanınması.

Bu bağlamda, Castells’in de müjdelediği ağ toplumunun yükselişe geçerek, çağın teknolojisi ile yaratılan siber mekânlarda, yeni kimlikler, yeni iletişim biçimleri, yeni topluluklar ve siber kültürü oluşturması da bu kabul çerçevesinde değerlendirilmelidir. Çünkü insanın araçsal bir uzantısı olarak gelişen teknoloji ile post-modern bireyin toplumsallaşma biçimlerinde bir değişimin söz konusu olması kaçınılmazdır.

Peki, sözkonusu etkileşimsellik boyutu, -tüm yeni teknolojilerin, toplumu ve insan yaşamını dönüştürücü gücü göz önüne alındığında-bireylerin, sosyalleşmeye yönelik iletişim biçimlerinde nasıl bir değişim sağlamıştır? Aslında bu sorunun yanıtına, Castells’in (2001) “ağ teknolojisinin, bireyleri, gerçek dünyadan sanal gerçekliğin gittikçe daha çok hüküm sürdüğü bir kültürün içine kaçmaya ayarttığı suçlanması”ndan yola çıkarak ulaşmak mümkündür. Sanal gerçekliğin gittikçe daha çok hüküm sürdüğü bu kültürel yapılanmanın özümsemiği toplumu, “ağ toplumu” olarak adlandırıyoruz.

Ağ toplumu, temelde bir toplumun dijital kültürle yoğrulmuş bir gündelik yaşam kurgusunu ifade etmektedir. Ancak bu tanım son derece nötrdür. Dahası çok sayıda düşünürün, sosyalleşmeyi, insanın toplumun bir üyesi haline gelmesi biçiminde tanımladıklarından yola çıkarsak, toplum teriminin sosyalleşmeye gönderme yaptığı açıktır. Yani ağ toplumu kavramı, bireylerin katılım yoluyla sosyalleştikleri bir çeşit yapılanmayı ifade etmektedir.

“Sosyallik kavramı, insanlararası beşeri ilişkileri, organize olunarak yapılan gönüllü işleri tanımlamakta kullanılmaktadır. Mevcut ve gündelik mesai ve iş konularının dışında arta kalan özel zaman diliminde hobilerin veya ilgi (merak) alanlarıyla ilgili toplumsal, siyasal, bilimsel, sanatsal, kültürel veya mesleki uzmanlık konularında gelişmek, kendine veya başkalarına yarar sağlamak amacıyla tanıdığın veya hiç tanımadığın bireyler veya bireylerden oluşan gruplar, dernekler, cemiyetler, hemşehriler, akrabalar, arkadaşlar, dostlar, çocuklar, yaşlılar şeklinde gruplayabileceğimiz insanlarla birlikte bişeyler yapmaktır. Bu amaçla insanlarla yüzyüze gelmek, el sıkışmak, konuşmak, sesini yükseltmek, alçatmak, birlikte yemek, bağırarak, kavga etmek, yarışmak, sevişmek, işbirliği yapmak şeklinde tanımlayabiliriz sosyallik kapsamındaki beşeri eylemleri. Özetle, sosyal bir insan olabilmek, dışa dönük bir kişiliğin göstergesidir” (Savaş, 2010: 53).

Oysa bugünün tanımıyla kastedilen sosyallik, çeşitli isim ve resimler ile e-postadan ibaret olan olduğunu sandığımız insanlar arasında yazı, resim gibi semboller yardımıyla yapılan pasif bir ilişki durumudur. Dolayısıyla, küreselleşme sürecine içkin, iyi görevsellikle ilişkilendirilen tüm olgular gibi,

ağ toplumuna ilişkin de, özgürleştirici, bireylerin toplumsal yaşama daha etkin biçimde katılmalarını sağlayıcı etkilerinin daha gerçekçi bir düzeyde değerlendirilmesi gerekmektedir.

1.2. Ağ Toplumuna Yönelik Kuramsal Yaklaşımlar

Toplumsal gelişme ve değişimleri okumaya yönelik fikirler üreten bilim adamlarının, toplumsal iletişim ve bunun temel argümanlarını gözardı ederek böyle bir okuma yapmaları mümkün değildir.

“Bu çalışmaların başlangıcı Aristo’ya kadar götürülebilmekle birlikte; iletişim teknolojileri ve toplum ilişkisinin sistematik olarak incelenmeye başlanması XIX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren hızlanmıştır. Bu dönemde meydana gelen gelişmeler, teknolojik ilerleme ve toplumsal tasarımlar arasında bir ilişki arayışını zorlamıştır. Kitle iletişim araçlarının toplumsal yaşamın merkezi bir unsuru haline gelmesiyle birlikte teknolojik ilerlemenin hızı, yönü ve işlevleri özgürleşme ya da baskı altına alma eksenleri çerçevesinde tartışılır olmuştur” (Timisi, 2003: 33).

İletişim literatürü de, büyük bölümü sosyolog olan kuramcılarının, toplumsal gelişim ve yapılanma sürecinde, teknolojinin yapısal rolünün değerlendirilmesine dönük çalışmalarıyla doludur. Aralarında önemli farklar olmakla birlikte, Harrold Innis’ten Marshall McLuhan’a, Jack Ellul’dan, Walter J. Ong’a, Bary Sanders’ten, Neil Postman’a, James Carey’den, Massimo Baldini’ye dek, pek çok kuramcı, iletişim teknolojilerinin kültürel ve dolayısıyla toplumsal bir dönüşümde etkili olduğu savını destekler nitelikte çalışmalar yapmışlardır. Bu bağlamda, ağ toplumunu irdelemeye dönük kuramsal yaklaşımları, toplumsal devinimi anlamada, teknolojinin belirleyiciliğine veya dönüştürme gücüne dikkat çeken ve bu çerçevede de iletişim teknolojilerinin nötrlüğü mitosunu yıkan çalışmaları aktararak başlatmak; ayrıca sözkonusu yaklaşımları anayol ve eleştirel yaklaşımlar olarak kategorileştirmek en doğrusudur.

Temel olarak, geç-modern dönemin ağ toplumuna yönelik kuramsal yaklaşımlar temel olarak (anayol-eleştirel) iki yönetime sahiptir: Bunlardan ilki, ağ toplumunda, siber mekan ve zaman dolayımıyla iletişime katılan bireylerin kazanımları bağlamında, siber âlemi iyi görevsellikle ilişkilendiren; toplumsalın zamana ve mekana ilişkin sınırlandırıcı yapılanmasının aşılmasının, bireylerin sosyalleşme olanakları açısından bir kazanım olduğunu ifade eden görüştür.

İkincisi ise, ağ toplumunun sosyalleşme biçimlerinin, sosyal izolasyona, sosyal iletişimin ve kamusal katılımın terk edilmesine, gerçek ortamlarda yüz yüze iletişimi çoktan unutmuş “sanal kimlikli bireylerin” rastlantısal sosyalleşme pratiğine, öncülük ettiği yönündedir. Geç-modern dönemin yalnızlaşan ve kimliksizleşen bireyinin bir ekran ve kablolar arkasına saklanıp sosyalleşme çabasının neden ve sonuçlarını ortaya koymaya çalışan bu yaklaşım, çalışmamızın temel kabulünü içermektedir.

Anayol yaklaşımlardan başlarsa; başta Innis, McLuhan, Carey ve Castells'in dâhil olduğu düşünürler grubu, iletişim araçları ve toplumsal değişim ilişkiselliğine bakışta, liberal olarak tanımlanabilecek yaklaşımın temsilcileridir. Söz konusu yaklaşımın çerçevesini, teknolojilerin toplumsal ilerlemenin itici gücü (hatta belirleyicisi) olduğu algısı çizmekte ve her boyutta enformasyona, tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar erişim imkânına sahip olunmasının, iletişim teknolojilerinin toplumsal, kültürel gelişme ve kamusal akli ileriye taşımada yeterli olduğu algısı yansımaktadır. Teknolojik belirlenimcilik başlığı altında tanımlanan yaklaşımlarıyla Innis ve McLuhan, hafif-ağır/ sıcak-soğuk olarak kategorileştirdikleri iletişim teknolojilerinin, iktidarın yoğunlaştırıcısı veya yayıcısı olduğu iddiasıyla, iletişim teknolojisi-toplum-iktidar bağlantısını kurmaktadır.

Herhangi bir toplumda iletişim teknolojilerinin sivil kuruluşlar, sosyal organizasyonlar ve dolayısıyla da iktidarın merkezinin belirlenmesinde büyük bir etkiye sahip olduğu iddiasından hareket eden Innis, "Çağdaş Batı tarihinin, iletişimin egemenliği ve basın üzerine kurulmuş bilgi tekelinin tarihi olduğunu" (Altay, 2003: 7) ifade etmiştir. Siyasal örgütlenmede zaman ve mekan şeklindeki iki boyutun önemine dikkat çeken Innis, iletişim araçlarının zaman ve mekana ilişkin göreliliğinden hareket ederek, ağır-taşınmaz ve hafif-taşınabilir iletişim teknolojilerinin, uygarlıkların zaman ve mekan içindeki niteliğini belirlediğini iddia etmektedir.

Bununla birlikte Innis, iletişim teknolojileri bağlamında doğrusal bir gelişme çizgisi tarif etmemiş, söz konusu teknolojilerle gelen değişimin mutlaka demokrasiyi güçlendireceği şeklindeki yaygın inancı sorgulamıştır.

"Kitlesele üretim ve standartlaşmanın Batı uygarlığının cürütücüsü olduğunu düşünen Innis, basılı kelimelerin neden olduğu mekanikleşmenin değerlendirilerek, sözlü kültürün yeniden kazanılmasının yaşamsal önemde olduğunu" (Innis, 1986: 168) söylemektedir.

McLuhan ise, doğrusal bir çizgide, çok daha olumlayıcı bir biçimde ortaya koyduğu teknolojik belirlenimci yaklaşımını, "küresel köy" kavramlaştırımıyla, iletişim literatürüne kazımıştır. Innis'ten farklı olarak iletişim teknolojilerinin kurumlar değil, bireyler ve kişiler arası iletişim üzerindeki etkisine yoğunlaşan McLuhan, yazılı kültürden elektronik kültüre geçiş konusunda son derece umutludur. "Teknolojinin etkisi fikir ya da kavramlar düzeyinde değil, bireyin duygusal kapasitesini geliştirme ve algılama biçimlerini değiştirme" (McLuhan, 1967: 27) açısından da önemlidir diyen McLuhan, iletişim teknolojilerinin dönüştürücü gücünden yola çıkarak, demokratik ve katılımcı bir "küresel köy" tasvirine ulaşmıştır. Luhan'ın, iletişim teknolojilerinin tüm dünyayı, global sistemin yarattığı insanlık durumunun gerçek bir tahlilinden uzak olan, benzer duyguların paylaşıldığı küresel bir köye dönüştürdüğü savı, "küreselleşme" ve "yeni dünya düzeni" tartışmalarının en önemli argümanı olacak niteliktedir.

“McLuhan ve Meyrowitz, elektronik iletişim teknolojilerinin gelişiminin, zaman ve mekânı ortadan kaldırdığını ve mekanın anlamını kaybederek bir sınırsız küresel köyde yaşamamıza olanak verdiğini söylerken, Harvey de, içinde bulunduğumuz anı, zaman ve mekan sıkışması olarak tanımlayarak, iletişim teknolojilerinin mekan kavramını yeniden sorgulamayı gerekli kıldığını ima etmektedirler. Bu yorumların vurgusu, teknolojik evrimin sunduğu olanakların, modernliğin tanımı içinde gelenekselleşen zaman ve mekân kavrayışlarını dönüşüme uğrattığı üzerinedir. Zaman ve mekana ilişkin vurgu aynı zamanda kamusalığın tanımının teknolojiyi de içine alacak biçimde genişletilmesini içermektedir” (Timisi, 2003: 141).

Liberal yaklaşımlar içinde, siyasal önceliklerin iletişim teknolojilerinin kullanım koşullarını, dolayısıyla da toplumsal şekillenışı belirlediği savıyla, eleştirel tutumlara bir adım yaklaşan James Carey, “toplumsal şekillenmenin hikâyesi, iletişimin şekillenmesinin hikâyesidir” sözüyle toplumsal ve kültürel dönüşüm içinde iletişim teknolojilerinin rolüne olan inancını gözler önüne semektedir. İletişimin, aktarım (transmission) ve ritual (ritual) şeklinde iki boyutu olduğunu” söyleyen Carey (1989: 15), insanoğlunun en büyük hayalinin mesajların mekân bağlamında dolaşırken hızlarının ve etkisinin en yüksek düzeyde olması olduğunu; bu mekânsal kabulün, iletişimin aktarım boyutuna ilişkin bir saptama olduğunu; ritual boyutun ise, iletişimin ritual boyutuyla ilgili olduğunu ve iletişimin sözkonusu ritual boyutunun bireylere, çoğulcu ve katılımcı bir demokrasinin parçası oldukları hissi vererek, kültürel sistemin devamlılığını sağlayacağını iddia etmektedir.

Benzer şekilde Castells’de (2005: 87–89), “yenilik, üretim ve yeni teknolojilerin kullanım merkezleri arasında ne denli yakın bir ilişki varsa, toplumların dönüşümünün de o denli hızlı olduğunu, toplumsal koşulların daha ileri yenilikler üzerindeki olumlu etkisinin de o denli büyük olduğunu” vurgulamaktadır. Ağ toplumunun maddi temellerini ise aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- Yeni teknolojilerin etkilerinin yayımı,
- Enformasyonun temel alınması,
- Ağ kurma mantığı (Ağın dışında kalmanın cezası, ağın büyümesiyle büyümektedir),
- Esneklik (Örgütlerin gerektiğinde kısmen ya da kökten değiştirilmesidir),
- Belli teknolojilerin son derece bütünleşmiş bir sisteme dönüşümünün yapılması.

Elbette bu konuda verilebilecek çok daha fazla örnek olmakla birlikte, iletişim teknolojileri, toplumsal değişim ilişkisine odaklanan çalışmalar sadece işlevselci veya liberal yaklaşımlarla sınırlı değildir. İletişim teknolojisi toplum ilişkisine eleştirel yaklaşımlar olarak adlandırabileceğimiz düşünce geleneği, teknolojinin nötrlüğü mitosunu veya teknolojik gelişmeleri iyi görevsellikle

ilişkilendirerek teknolojinin verili toplumsal işlevini meşrulaştırmayı reddederek, teknoloji-toplum ilişkisini siyasal bir tartışma alanının içine çekmektedirler.

Temel olarak Frankfurt Okulu ve çevresinde vücut bulan eleştirel yaklaşımlar, kapitalist üretim tarzına, sözkonusu üretim tarzının neden olduğu tarihsel ve toplumsal dönüşümlere, genel bir toplum eleştirisinin parçası olarak iletişim teknolojilerine dayanak olan ideolojik yapılanmaya yönelik eleştirileri içermektedir. Bu bağlamda, kalkınma kuramları veya enformasyon toplumu gibi söylemler çerçevesinde, teknolojinin yayılmasına ilişkin tüm fonksiyonalist tutumları ve teknolojinin yansızlığı-nötrlüğü iddialarını reddeden eleştirel yaklaşımları ortaya koyan düşünürler, sözkonusu değerlendirmeleri, teknolojik emperyalizm’den teknolojinin birey ve toplum üzerindeki yalnızlaştırıcı etkisine dek, çok geniş bir alanda ele almaktadırlar.

Bu bağlamda, Mattelart, Schiller, Varis, Boyd-Barret, Smythe, Golding v.b. gibi aydınlar, teknolojinin dönüştürücü gücüne olumlu bir vurgu yapan (örneğin McLuhan’ın küresel köyü) kalkınma kuramlarının evrensellik ve eşitlik iddialarını reddederken; Bauman, Garnham, Sennett gibi kuramcılar, teknoloji dolayımıyla evrinen ağ toplumuna içkin birey ve toplum yapısındaki değişimleri, toplumsal yaşam pratiklerinin dönüşüm biçimleri ile sonuçlarını ve ortaya çıkan yeni kamusal alan deneyimlerini eleştirmektedirler. Kimi teknolojik dönüşümle ortaya çıkan bu yeni şekillenışı (ağ toplumunu) bir “teşhir toplumu”, kimi “yalıtılmışlık-görünürlük paradoksu”, kimi “tüketim toplumu”, kimi “bireyselleşmiş toplum”, kimi “varoluş koşullarına karşı gösterilen tepki- başkaldırı veya kaçış hali”, kimi ise “sessiz yığınlar” olarak adlandırmıştır.

Peki, tüm bu özelliklerle ifade edilen ağ toplumunun, bireyler açısından içerdikleri ve sonuç dinamikleri nelerdir? “Doğal kaynakların giderek azaldığı ve nüfusun hızla arttığı dünyamızda, ülkelerin geleceklerini kurtarmak ve ayakta kalabilmek için güçlü ekonomilere sahip olma yolunda büyük çaba harcamaları ve bunun sonucunda ortaya çıkan küreselleşme, dünyamızda yeni bir toplum oluşmasına yol açmıştır. Castells bu yeni toplum kavramını ‘Ağ Toplumu’ (Network Society)” (Dönmez ve Sincar, 2008: 1) olarak adlandırmaktadır

“Ağ toplumu” kavramı, özellikle yirminci yüzyılın son çeyreğinde gerçekleşen “teknolojik devrim” yoluyla hayatımıza damgasını vurmuştur. Toplumsal düzeyde bir değişim olgusuna gönderme yapan bu kavramla müjdelenen değişimin tüm boyutlarıyla algılanmasının yerel veya küresel düzeyde, toplumların geleceklerini okumada, sözkonusu kavram içeriğinin tüm yönleriyle irdelenmesi önemlidir. Herşeyden önce, ağ toplumunun en tartışmalı gelişmesi, “gerçek” ile “sanal” arasındaki farkın silikleşmesi ve sözü edilen belirsizlik içinde kaybolan bireyin, gerçek kamusal yaşamdan – sosyalleme pratiklerinden- giderek uzaklaşmasıdır.

“Çünkü söz konusu ağlarla birlikte anonimlikten bilinirliğe, görünmezlikten görünürlüğe geçişin yaşandığı sanal uzam ilişkilerinde yeni medya özneleri ağ’a yalnız gerçek kimliklerini değil gündelik yaşamlarındaki hemen her türden edimlerini, kültürel sermayelerini de taşımaktadırlar. Bu durum, gündelik yaşam pratiklerinin sanal uzama taşınması ile sınırlı da değildir; günümüzde artık kullanıcı sayıları ve kullanım süreleri hızla artan bu ağlar ile gündelik yaşamın neredeyse bütünüyle sanallaşmaya evrilmesi söz konusudur. Bireyler sanal iletişimi yüz yüze iletişime çöktan tercih etmişlerdir” (Toprak, 2009).

Öncelikle, bu algı kaymasının devamı olarak, geç-modern dönem insanını kamusal yaşamdan çekilmeye başlama sürecini sorgulayan Richard Sennett’e göre, 18. yüzyıl sonu patlayan büyük devrimler ile daha modern zamanlardaki ulusal bir sanayi kapitalizminin yükselişinin ardından ufukta kamusal ve özel olana dair fikirlerde temel bir değişim belirlemiştir. 19 yüzyılda ise, kamu düzenini denetim altına alma ve biçimlendirme iradesi zayıflayan insanlar daha çok kendilerini koruma kaygısına düşmüşlerdir.

Burada, Sennett’in kaçılan kamusal alan ile sığınılan özel alan algısını anlamak önemlidir. Ona göre, ‘Kamusal’ sözcüğü herkesin denetimine açık olan anlamına gelirken; ‘özel’ sözcüğü kişinin ailesi ve arkadaşları ile sınırlanan mahfuz bir yaşam bölgesidir. Geç-modern dönem insanı önce bu bölgeye çekilmiştir.

Kamusal İnsanın Çöküşü adlı eserinde bireyin yalnızlaşma sürecini ayrıntılı olarak irdeleyen Sennett’e göre, toplumsala içkin her şey, örneğin çevre, en fiziksel düzeyde, insanları kamusal alanın anlamsız olduğunu düşünmeye itmektedir. Böylece, bireyin özel alanı, geç-modern dönemde, toplumun saldırdığı dehşetten kaçışın bir sığınağı haline gelmiştir. Dahası, birey, iktidarlar tarafından, ilişkilerine teslimiyetçi ve kanıksayıcı bir ruh haliyle bakmaya zorlanmış; kamusal yaşam sadece formel bir yükümlülüğe dönüşmüştür.

1.3. Görünürlük- Yalıtılmışlık Paradoksundaki Ağ Toplumu İnsanına Eleştirel Bakış

Gerçek hayatın yaşam pratiklerinin sanal dürtülere esir edildiği ağ toplumunda, “ağ mantığının sosyal ilişki mantığını desteklediği yerde, ağlar kurumsallaştırılmış ve modernleştirilmiştir. Bu süreçte, kurumsallaştırma çalışmalarının ağlara yakalanan bu insanların “dönüşümlü değişimlerinin” yapılandırılmasında ana unsur olarak ortaya çıkmasıyla ağ ihtiyacı desteklenecektir” (Kelly ve Kenway, 2001).

Sözü edilen dönüşümlü değişimin tanımlanması, ağ toplumu insanının iletişimsel katılım (veya görünürlük yanılıgılı yalıtılmışlık) tutumunu açıklamada faydalı olacaktır.

Van Dijk (2006) ağ toplumunda, “kişiler arası iletişimin artık doğrudan olmadığını, dolayimli olduğuna ve görsel algılama üzerine temellendiğini belirtmektedir.”

“Bu yeni ortamda bireyler, yüzyüze iletişim olanaklarını duygu imleri kullanımı, görsel-işitsel veri aktarımı ve görme temelli bir kimlik inşası ile arayüze taşımakta ve arayüzeyde, çeşitli biçimlerde kimlik sahnelenmektedir. Sherry Turkle Life on the Screen çalışmasında çevrimiçi dünyada “ikinci bir ben’in” üretildiğini ve çevrimiçi dünyada iletişimin, bedensiz bir şekilde gerçekleştiğini öne sürmektedir. Ancak bu bedensiz çevrimiçi karşılaşmalar, insanların arzulanmayan fiziksel özelliklerini gizlemelerine olanak verirken, anonimlik de kişilerin kendilerine bir biyografi -yaşam öyküsü- ve kişiliklerini yeniden yaratmalarına izin vermektedir. Diğer bir deyişle, bedensiz ve anonim çevrimiçi arayüzey, yeni kimlikler üretme yoluyla insanların kendilerini yeniden oluşturmasını mümkün kılmaktadır” (Binark, 2009: 61).

Ancak kanımızca, apolitikleşme, kendini güvende hissetmeme v.b. dürtülerle yalnızlaşan bireyin, bir ekran ve kablolar arkasına saklanıp, benliğin maddeselliğinden sıyrılarak kendini görünür kılma eğilimi, beraberinde bazı tuzakları da getirmektedir. Ağ toplumunun içinde bulunduğu durumu en iyi anlatan örneklerden biri, Sosyal Ağ (The Social Network) adlı filmde, canlandırılan Zuckerberg karakteridir. Zuckerberg “yanına yaklaşan herkesi kullanan, hayata karşı büyük bir egoizm ile yaklaşan ve keskin bir yalnızlığın kurbanı olan toplumdaki dışlanmış, insani duygularını törpülemiş yalnızlaşan insan” modelidir (Akbiyık, 2010).

Yeni bir kapitalist, seküler, kentli kültürün oluşmasıyla başlayan bir değişimin sonu olarak okunan bu durum, çeşitli gerekçelerle, aralarında aile bağı ya da yakın bağlar olmayan insanlar arasındaki birliktelik ve karşılıklı taahhüt bağlarını temsil eden bir kitleye, bir topluluğa, bir politik uygulamaya ilişkin bağlardan, gerçek kamusal katılımından ve sosyalleşme biçimlerinden kopmuş insanların dramıdır. Bu gerekçe kimi kez zaman, kimi kez maddi olanaksızlıklar, kimi zaman psikolojik, kimi zaman iktidarın (gözetim ve apolitikleşme) baskısıyla ortaya çıkan “yalıtılma” edimi olabilmektedir. Yalıtım üç anlamda kullanılmaktadır:

“Birincisi, yalıtım, kentin kalabalık nüfuslu yüksek binalarında oturanların ya da çalışanların bu binaların kurulu olduğu çevreyle ilişkilerinin kesilmesi anlamına gelmektedir. İkincisi, kişi, hareket özgürlüğü adına kendini kendine özel otosu içinde yalıtıkça, kendi hareket amacına hizmet eden bir araç olmak dışında çevresinin bir anlamı olabileceğini düşünmeyecektir. Kamusal alanlardaki toplumsal yalıtımın biraz daha acımasız bir üçüncü anlamı daha vardır: Doğrudan doğruya kişinin başkaları karşısındaki görünürlüğünden kaynaklanan yalıtımdır bu” (Sennett, 2002: 30).

Görünürlüğün ortasındaki yalıtılmışlık paradoksunda ifadesini bulan yalıtılmışlıktır. “Yalnız Kalabalık” adlı eserinde, insan kişiliğinin üç tarihî aşama geçirdiğini belirten Riesman (2001), insanların Rönesans’a kadar geleneklerle yönetildiklerini, Rönesans’tan 20. Yüzyılın başlarına kadar olan dönemdeyse aile çevresinin belirlediği ve yönettiği iç-yönelimli insan tipinin yaygınlık kazandığını, 20. yüzyılda ortaya çıkan siyasî ve endüstriyel devrimlerleyse, duygu ve taahhütlerin öncelikle başkalarının ne hissettiklerine bağlı olduğu öteki-yönelimli bir insan tipinin ortaya çıktığını iddia etmektedir. Ancak günümüzün ağ toplumunda öteki yönelimlilik, insanlığın pasif bir

duruşla dikizlenmesi dışında bir anlama gelmemekte, başkalarını gözleme yoluyla giydiğimiz kimlikler, sosyalleşmeyi arttırmamaktadır. Aksine, herkes birbirinin gözetimi altında olduğu bu toplumda, sosyalleşme azalmakta ve sessizlik tek savunma tarzı haline gelmektedir. Sennett’da, ağ toplumunda bireylerin sözkonusu varoluş biçimlerini şöyle anlatmaktadır:

“Yabancıların birbirleriyle konuşma hakkının olmadığı, herkesin arkasına gizlenebileceği bir kalkana sahip olma ve yalnız kalma hakkının kamusal bir hak olduğu nosyonu yerleşmiştir. Kamusal davranış bir gözlem, pasif bir katılım, bir çeşit röntgencilik sorunudur. Bir hak olarak görünmeyen sessizlik duvarı, kamu içinde bilgi edinmenin öteki erkek ve kadınların, olayların ve yerlerin gözlenmesi sorunu olduğu anlamına gelmemektedir. Modern kamusal yaşamın başına bu denli dert olan görünürlük ve yalıtılmışlık paradoksu, son yüzyılda biçimlenen kamu içinde sessiz kalma hakkından doğmuştur. Görünürlük ortasında başkalarından yalıtılma, kaos içinde olmasına karşın yine de çok çekici olan bir alana girmeye cesaret edildiği zaman suskun kalma hakkında ısrar edilmesinin mantıklı bir sonucudur” (Sennett, 2002: 46).

Bu anlatımın, “görünürlük ortasında başkalarından yalıtılma, kaos içinde olmasına karşın yine de çok çekici olan bir alana girmeye cesaret edildiği zaman suskun kalma hakkında ısrar edilmesinin mantıklı bir sonucudur” algısının örneklerini ağ toplumunun sosyalleşme biçimi olarak seçtiği internet mecrası üzerindeki fiiliyatlarında sıkça gözlemliyoruz. Bir biçimde kendini görünür kılmak istemek, bunun için çekici bir mecra olan internete girmek, ancak buradaki sosyalleşme biçimiyle, gerçek yaşamdaki hasretlerini giderme ve hiçbir zaman gerçek yaşama taşınmayacak bir sınırdaki hapsetme eğilimi.

Ağ toplumuna için bireyin davranışsal, psikolojik tahliline ve söz konusu tahlil üzerinden, toplumsal varoluş koşullarının zuhur etme biçimleri, eleştirel çalışmalar ekseninde pekçok düşünür tarafından pek çok farklı noktadan değerlendirilmiştir. Örneğin Zygmunt Bauman, gündelik yaşamın neredeyse bütünüyle sanallaşmaya evrilmesiyle birlikte, bireyler, görünürlüklerini arttırma kanalı olarak gördükleri teknolojik araçlara büyük bir arzuyla hücum etmekte, bu durum da iktidarın istemine gerek kalmaksızın gözetlenme kanallarına teslim olan teşhirci bir toplum yaratmaktadır. Bauman synoptikon mekanizması şeklinde adlandırdığı bu yeni toplumsal hali, “panoptikon insanları seyredilebilecekleri bir duruma zorla getirmektedir oysa synoptikon için, zor kullanmak yerine, insanları seyretmek-seyredilmek için ayartmak yeterlidir” (Bauman, 1997) sözleriyle anlatmaktadır.

Bu algıyı bir adım öteye taşıyan ve ağ toplumunun kültürel pratiklerinin, insanların varoluş koşullarına tepkileri ve başkaldırmaları olarak anlaşılabilceği durumlara temkinli bir şekilde yaklaşan Garnham ise, ağ toplumu veya elektronik kültür dönemi olarak adlandırılan dönemde, toplumsal koşulların sınırlılıklarına ya da zorluklarına karşı, kültürel çalışmaların “başkaldırı”, eleştirelçilerin ise “kaçış” olarak adlandırdığı –

internet bağımlılığı, dizi bağımlılığı, alışveriş, popüler kültür alışkanlıkları gibi- pratiklerin, gerçekte -ağ toplumunun- iktidar yapılarını sürdürmeye katkıda bulduklarını iddia etmekte ve “...öznelerin kendilerini içinde buldukları tahakküm yapılarına direnebilmek için -bu tip- kaçışın pek bir yararı olmaz” (Garnham, 2008: 126-127) demektedir. Çünkü “ona göre direniş denilen şey, aslında gerçek yaşamdan kaçıştır. Asıl direniş, gerçek yaşamın koşullarıyla yüzleşmek ve mücadele etmektir ve düşsel alan (gerçek yaşama taşınma kaygısı güdülmeyen, dolayısıyla da gerçekle örtüşmeyen ve buluşmayan sanal alem), mücadelenin temeli olamaz” (Öztürk, 2010: 213).

1.4. Ağ Toplumu İnsanı ve Toplumsallaşma Biçimleri Örneği: “Farmville” Odak Grup Çalışması

Farmville, sosyal iletişim ağı olarak tanımlanan Facebook’ta yer alan, yüzlerce eğlence uygulamasından biridir. Haziran 2009’da sisteme yüklenen oyuna abone Facebook kullanıcılarının sayısı kısa sürede 50 milyonu bulmuş; günlük oyuncu sayısı da 12 milyona ulaşmıştır.

Oyunda çiftçilik yapan kullanıcılar, bir iki ürün ekerek başladıkları sanal ‘tarımsal faaliyetlerinde’ seviye atlamak için ettikleri sebze ve meyvelerin veya yetiştirdikleri çiftlik hayvanlarının bakımını yapmak, doğru ürünleri seçip rekolteyi artırmak, ürettikleri ürünü veya hayvanı sisteme satıp para kazanmak ve çiftliklerini büyütmek zorundadır. İşlerinden ve gerçek sosyalleşme zamanlarından çaldıkları geniş zaman dilimlerinde, oyununun tutkunları, kendilerine sanal bir doğal yaşam kurgulamakta; düzenli biçimde ördek, at, inek, koyun gibi hayvanların bulunduğu bir çiftlikte hayvan bakmakta; meyve ve sebzeleri ekip biçmekte ve bir üst seviyeye çıkmak için tarlada yapılan her işin sonunda para ve deneyim puanı kazanmaktadırlar. Üstelik bu işe yönelik bağlılık hissi -verilen emek ve zaman bağlamında- sanal bir kurgunun ötesine geçerek, gerçek yaşam algısına karışmakta, gece yarısı alarm kurup uyanarak ekinlerini toplayan, işyerlerinde en yoğun saatlerde bile sanal çiftliklerindeki yetiştirdikleri ürün ve hayvanlarıyla ilgilenen hatta bu sanal yaşam hayalleri ve rüyalarına sirayet eden insanlarla karşılaşılmaktadır.

Oyunu oynayan insanların neredeyse tamamı, gerçek yaşamda, doğal sosyalleşme alanlarıyla pek ilgisi olmayan, örneğin hayatlarında hiç tarlada-bahçede çalışmamış veya çiftlikte çalışmamış bireylerdir. Dolayısıyla da bu, gerçek yaşamın çok dışında üretilmiş bir kimlikle başvuru olan bir sosyalleşme biçimidir. Bitki, hayvan veya insanlarla, yani tüm canlılarla sürekli ilgilenme, onlarla birarada olma isteği, ağ toplumunun insanı için aslında yabancı veya bastırılmış bir dürtüdür. Bir yandan kendilerini, gerçek yaşamda olması mümkün olmayan ya da olmayı tercih etmeyecekleri bir biçimde görünür kılmakta ve sosyalleşmeye çalışmakta; ancak eş zamanlı olarak da kaçtıkları gerçek doğal yaşam alanları nezdinde kendilerini yalıtılmaktadırlar.

“Doğal yaşam” aslında ağ toplumu için son derece ironik ancak son yıllarda çok gündemde olan bir kavramdır. Aslında ağ toplumunun yalıtılmış bireylerinin yaşamsal tercihleriyle örtüşen bir alan sunmaktadır. Şöyle ki, son yıllarda bireyin, doğal yaşam çevrelerinden bütünüyle uzaklaşmasına bağlı olarak ortaya çıkan hasretleri ve bu hasretlerin çok ötesine geçen medya bombardımanı, doğal yaşam alanları, doğal gıdalar, doğal tedavi yöntemleri v.b. kapitalist sistemin en popüler pazarlama kalemleri arasındaki yerini almıştır. Bir metrekarelik yaşam alanlarında “ev bahçeleri” kurulmakta, doğal yaşam, doğaya dönüş, organik yaşam gibi adlarla açılan yüzlerce güzellik, yaşam veya gıda merkezi faaliyete geçmektedir. Bir lüks tüketim biçimi olarak, doğal yaşama yönelen ağ toplumu insanları, iki adım ötedeki parkta yürüyüş yapmayı tercih etmemektedir. Ya da evinin önündeki küçük bahçede yiyecek yetiştirmek yerine, bilgisayarını gecenin 4’üne kurup, Farmville’de çilek yetiştirmeyi tercih etmektedir. Bunun mutlaka bir nedeni ve bu nedenin de bize ağ toplumu insanının ruh hali ve sosyalleşme pratiklerine ilişkin tercihleri konusunda vereceği ipuçları bulunmaktadır.

Bu kabule yönelik olarak, çalışmamız kapsamında, özellikle son yılların öne çıkan “doğal yaşama dönüş kurgusu” üzerinden siber âlemden kendilerine bir varoluş alanı tanımlayan, internet kullanıcılarının en çok oynadıkları “Farmville” adlı oyunun katılımcıları, örneklem olarak belirlenmiştir.

Öncelikle, facebook listemizde yer alan kullanıcılar arasında bulunan ve facebook üzerinden Farmville oynadıkları bilgisine basit bir arama işlemiyle, kolayca erişilen 36 katılımcıya, mail yoluyla ulaşılarak çalışmamın kapsamı ve ayrıntıları aktarılmış ve katılımları istenmiştir. Bunlardan, gönüllü olarak çalışmamıza katılan, 30 Farmville oyuncusu, 8-10 kişilik gruplar halinde biraraya getirilerek, toplam 1,5 saatlik yüzyüze görüşme-tartışma öncesinde, herbiri iyi birer internet kullanıcısı olan katılımcılara mail yoluyla gönderilen anketin cevaplanması istenmiştir. Anket soruları, daha önce Farmville oyuncularıyla yapılan görüşmelerde alınan ve gazete haberlerinde yer alan geri bildirimleri doğrultusunda hazırlanmış; soruların yönlendirici bulunmaması için, şıklar mümkün olduğunca artırılmıştır. Grup görüşmesi sırasında da, anket yoluyla yöneltilen sorular tartışmaya açılmış ve bu sorulara ilişkin yorumları değerlendirilmiştir.

Elbette bu çalışmamın varsayımı, çalışmamın başında da ifade ettiğimiz gibi, geç-modern dönemin yalnızlaşan ve kimliksizleşen bireyinin, sosyalleşme çabasının, bir ekran ve kablolar arkasına saklanmak suretiyle gerçekleştirildiği; insanların gerçek sosyalleşmeye ayrılmaları gereken zamanı, sanal mekânlarda tükettikleri ve dahası, bu sosyalleşme biçiminin, genel olarak sanal mekânların dışına taşınmadığı şeklindedir. Dolayısıyla da, bu öngörü doğruysa, bu sosyalleşme biçiminin geleneksel iletişim ve kimliksel ifade biçimlerinin yerini tutup tutamayacağı tartışmalı hale gelmekte; hatta bu biçimin, başkalarına yarar sağlamak amacıyla kurulan insanlararası beşeri

ilişkilerin tümüyle ortadan kalkmasına katkı sağlayacağı iddiaları öne çıkmaktadır.

Katılımcılara toplam yedi soru yöneltilmiş ve gerek soruların kendileriyle yapılan ön görüşmelerle belirlenmesi, gerekse de odak grup çalışması yönteminin, "her bireyin fikirlerini, görüşlerini ortaya rahatlıkla ortaya rahatlıkla koyabilmek için fırsat bulabileceği kadar küçük ve değişik fikirlerin ortaya çıkabileceği kadar büyük olması" (Akşit, 1992) nedeniyle, katılımcıların deneyim ve fikirleriyle ilgili herhangi bir muamma kalmamaktadır. Özellikle yedi sıralama şikkından oluşan dördüncü sorunun şıkları -aşırı biçimlendirilmiş olma ve farmville oyuncularının yanıtlarını önceden belirleme riskine karşı- katılımcılar ile yapılan yüzyüze görüşme sırasında, katılımcıların aktarımları doğrultusunda şekillendirilmiştir. Çalışmamızda, anket ve odak grup çalışması aynı sorular üzerinden yapılmış ve yanıtlar her ikisinde de tamamen örtüşmüştür. Katılımcıların genel tavrı, doldurdukları anketlerde işaretledikleri şıkları savunmak ve açıklamasını derinleştirmek şeklinde gelişmiştir. Sözkonusu sorular aşağıdaki tabloda yer almaktadır:

FARMVILLE ANKET SORULARI

1. Farmville (v.b. doğal yaşam oyunlarını) ne zaman oynamaya başladınız?
2. Hangi sıklıkla ve ne kadar sürelerle internete zaman ayırıyorsunuz?
3. Bu oyun dışında, gerçek hayatta da doğal yaşama yönelişiniz sözkonusu mu?
Örneğin son yıllarda doğal gıdalar tüketme, bahçeyle uğraşma v.b. eğilimleriniz var mı?
4. Neden gerçek yaşamda değil de sanal alemde doğayla içiçe olmayı veya çiçek büyütme seçiyorsunuz?
 - a. Daha az zaman alıyor, gerçek yaşamda buna ayıracak kadar çok zamanım yok.
 - b. Daha az maliyetli.
 - c. Sanal alem daha güvenli ve gizli. Kimliğinizi ortaya koymak zorunda değilsiniz.
 - d. Gerçek yaşamda tek başıma böyle bir sosyal faaliyet alanı oluşturamazdım.
 - e. Gerçek yaşamda insanla doğa arasındaki ilişkinin çoktan koptuğuna inanıyorum.
 - f. Kendi kimliğimin dışında sanal bir kimlikle hareket etmek hoşuma gidiyor. Örneğin gerçek yaşamda çiftçi olmak istemezdim.
 - g. Diğer
5. Bu oyunu sosyal bir faaliyet alanı olarak değerlendirebilir miyiz?

6. Bu oyunda yeni insanlarla iletişim kurdunuz mu ve onlarla iletişiminizi gerçek mekânlara taşımayı düşündünüz mü?

7. Bu oyunda, sosyalleşme çıktıları bağlamında, hangi duygunuzun ön plana çıktığı söylenebilir?
(Rekabet, uyum, eğlence, işbirliği, paylaşım v.b.)

30 katılımcının tamamı, 20-40 yaş grubunda yer almaktadır.

Bunlardan 17'si erkek, 13'ü ise kadındır. Genel olarak orta ve üstü gelir grubuna dahil olan katılımcıların, 7'si hem okuyup hem çalışmakta, geriye kalanlar ise, iyi birer işe sahip bulunmaktadır. Dolayısıyla, yaşamlarının büyük bölümünü ev dışında geçirdikleri söylenebilir.

Katılımcıların 21'i Farmville adlı oyuna günde ortalama 2-4 saat; geriye kalanlar ise 1 saatten az zaman ayırdıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların sadece 3 tanesi birkaç aydır bu oyunu oynamaktadır. Geriye kalan 27 oyuncu bu oyunu bir yıldan uzun süredir oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Katılımcıların Günlük Olarak İnternette Zaman Geçirme Süreleri			
1 saatten az	1-2 saat	2-4 saat	4 saatten fazla
9 kişi	0	21 Kişi	0

Katılımcıların 17'si bunu tam anlamıyla bir sosyal faaliyet, 9'u sınırlı bir sosyal faaliyet olarak kabul ettiklerini belirtmişlerdir. Gerçek yaşamdaki sosyalleşme çıktıları bağlamında bir değerlendirme yapabilmek için sorulan, "bu oyunda yeni insanlarla iletişim kurdunuz mu ve onlarla iletişiminizi gerçek mekânlara taşımayı düşündünüz mü?" sorusuna, 19 katılımcı oyunu tanıdıklarıyla oynamayı tercih ettiği yanıtını vermiştir. Katılımcıların hiçbirisi de, bu ilişkileri sanal mekân dışına taşıma eğilimi göstermemiştir. Benzer bir amaçla yöneltilen, "bu oyunda" sosyalleşme çıktıları bağlamında hangi duygunun ön planda olduğu sorusuna, ağırlıklı olarak verilen yanıt da, "rekabet"tir.

Bu oyunda yeni insanlarla iletişim kurdunuz mu ve onlarla iletişiminizi gerçek mekânlara taşımayı düşündünüz mü?"		
Evet	Hayır	Kısmen
0	30	0

Katılımcıların yaklaşık olarak yarısı kabul edilebilecek 13 kişi “Bu oyun dışında, gerçek hayatta da doğal yaşama yönelişiniz söz konusu mu? Örneğin son yıllarda doğal gıdalar tüketme, bahçeyle uğraşma v.b. eğilimleriniz var mı?” sorusuna “pek sayılmaz” yanıtını verirken; 9 kişi “evet”, 8 kişi ise “hayır” yanıtını vermiştir.

Bu oyun dışında, gerçek hayatta da doğal yaşama yönelişiniz söz konusu mu?		
Evet	Hayır	Pek Sayılmaz
9 kişi	8 Kişi	13 Kişi

“Neden gerçek yaşamda değil de sanal âlemde doğayla içiçe olmayı seçiyorsunuz?” sorusuna ise, katılımcıların verdiği yanıtlar, yoğunluk sırasına göre şöyledir:

Neden gerçek yaşamda değil de sanal âlemde doğayla içiçe olmayı seçiyorsunuz?”						
Verilen Yanıt	1. Sıraya Yerleştiren Kişi Sayısı	2. Sıraya Y.K.S	3. Sıraya Y.K.S	4. Sıraya Y.K.S	5. Sıraya Y.K.S	6. Sıraya Y.K.S
Gerçek yaşamda tek başıma böyle bir sosyal faaliyet alanı oluşturamazdım.	24	6	0	0	0	0
Daha az zaman alıyor, gerçek yaşamda buna ayıracak kadar çok zamanım yok.	4	17	6	3	0	0
Daha az maliyetli.	0	5	20	3	2	0
Gerçek yaşamda insanla doğa arasındaki ilişkinin çoktan koptuğuna inanıyorum.	0	2	2	15	9	2

Kendi kimliğimin dışında sanal bir kimlikle hareket etmek hoşuma gidiyor.	2	0	2	9	14	3
Sanal alem daha güvenli ve gizli.	0	0	0	0	5	25
Diğer	0	0	0	0	0	0

Yöneltelen sorulara özellikle, “gerçek yaşamda tek başıma böyle bir sosyal faaliyet alanı oluşturamazdım” yanıtının 30 katılımcıdan 24’ü tarafından birinci sıraya yerleştirildiği görülmektedir. Gerçek yaşamda insanla doğa arasındaki ilişkinin çoktan koptuğuna inanıyorum” yanıtı, ağ toplumunun, gerçek yaşam alanlarındaki gerçek tatminden ümidini çoktan kestiğinin açık göstergesidir. Neredeyse tüm katılımcılar tarafından ikinci ile üçüncü sıraya yerleştirilen “daha az zaman alıyor, gerçek yaşamda buna ayıracak kadar çok zamanım yok” ve “daha az maliyetli” yanıtları ise gerçek yaşamdaki olanaksızlıklara ve imkânsızlığa gönderme yapmaktadır.

İki katılımcı tarafından birinci sıraya “kendi kimliğimin dışında sanal bir kimlikle hareket etmek hoşuma gidiyor” yanıtı yerleştirilmiştir. Örneğin gerçek yaşamda çiftçi olmak istemezdim” yanıtı ve bunu destekler biçimde; “bu oyun dışında, gerçek hayatta da doğal yaşama yönelişiniz sözkonusu mu? Örneğin son yıllarda doğal gıdalar tüketme, bahçeyle uğraşma v.b. eğilimleriniz var mı?” sorusuna 13 katılımcının “pek sayılmaz” 8 katılımcının ise hayır yanıtını vermesi de, gerçek yaşamların çok dışında sanal bir kimliksel yönelimi ifade etmektedir. Bu ifade de, ağ toplumunun sosyalleşme biçimlerinin, gerçek kimliksel varoluş pratiklerine ve gelişmelere dönüşmeden, pasif bir tatmin duygusuyla oluşan ‘yalnız ve etkisiz bireyler’ içinde sönümlenme ihtimalinin fazlalığını, bireyin sanal mekânlarda buluşup etkileşime geçtiği yeni sosyal alanların, geleneksel iletişim ve kimliksel ifade biçimlerinin yerini tutamayacağını anlatmaktadır.

SONUÇ

1990’ların ortasından itibaren dünya çapında yaygınlaşması ve bugün 1.5 milyardan fazla insanın bu küresel şebekeyi temel sosyalleşme mecrası olarak kullanmaya başlaması, iletişim altyapısından toplumsal üstyapıya sirayet eden muazzam bir dönüşüme kaynaklık etmiştir.

İnternetin insan yaşamı içinde yaygınlaşmaya devam ettiği yirmi birinci yüzyılın bireylerinin iletişim kurma biçimleri de kuşkusuz dijital teknolojinin yarattığı siber mekânlarda gerçekleşmeye başlamış; her çağın yeni

teknolojilerinin, toplumu ve insan yaşamını dönüştürücü gücü göz önüne alındığında, “sanal”laşan toplumsal birlikteliklerin niteliği de araştırma konusu olmuştur.

Ağ teknolojisinin yaşamımızın bir parçası haline gelmesiyle birlikte, bu mecra üzerinden kullanıcının kurduğu ilişkinin, bireyin toplumsallaşmasını sağlayan geleneksel iletişim biçimlerinden farkını neden ve sonuçlarını ortaya koymaktır. Çünkü, bireyin toplumsallaşmasını sağlayan geleneksel iletişim biçimlerinden çok farklı olanaklar sunan siber âlem, ağ toplumunun bireylerinin, toplumsal bir konumlanış olarak tanımlanan “kimlikler”inde veya kimliksel ifade biçimlerinde de dönüşüme neden olmuştur.

Kelly ve Kenway’ın (2001) de ifade etikleri gibi, ağ teknolojisi, ağlara yakalanan insanların “dönüşümlü değişimlerinin” yapılandırılmasında, ana unsur olarak ortaya çıkmıştır. Burada irdelenen şey de sözkonusu değişimin dinamikleri ve pratik sonuçlarını ortaya koymaktır.

19. yüzyıl sanayi kapitalizmiyle başlayan ve ağ teknolojiyle doruğa ulaşan süreçte, bireyler kamusal yaşamdan, politik ve toplumsal kargaşanın ağırlığı nedeniyle giderek çekilmiş; kamu düzenini denetim altına alma ve biçimlendirme iradesi zayıflamış ve insanlar daha çok kendilerini koruma kaygısına düşmüşlerdir. Sözkonusu kaygının nedenleri, “yaşamın psikolojik ödülleri sunmaması nedeniyle dışımızdaki dünyanın bize yararsız görünmesi”; “toplumsal baskıdan kaynaklı olarak beden maddeselliğinden sıyrılarak kendini görünür kılma eğilimi”, “psşik bakımdan kendine dönüklüğün artışı ile toplumsal katılımın azalması”, “iktidar ilişkileri bağlamında insanların toplumsal eylemde bulunma ‘iradelerini’ ya da ‘arzusunu’ yitirmeleri”, “herkesin arkasına gizlenebileceği bir kalkana sahip olma ve yalnız kalma hakkının kamusal bir hak olduğu nosyonunun yerleşmesi” v.b. şeklinde sıralanabilir. Ancak elbette önemli olan sonuçtur ve sözü edilen sonuç da ağ toplumunun bireylerinin, görünürlük ve yalıtılmış paradoksu içinde bir yaşam sürdürdükleri gerçeğidir. Bu gerçek, günlük oyuncu sayısı 12 milyona ulaşan ağ teknolojisi üzerinden doğal yaşama katılma ve sosyalleşme biçimi olarak seçilen Farmville adlı oyunun katılımcılarına uygulanan anket çalışmasıyla desteklenen bir odak grup çalışması kapsamında yöneltilen sorulara alınan yanıtlar yorumlanmış ve ağ toplumu insanının ruh hali gibi, sosyalleşme pratiklerine ilişkin tercihleri konusunda ipuçları elde edilmesine çalışılmıştır.

Yukarıda belirttiğimiz üzere, günlük oyuncu sayısı 12 milyona ulaşan Farmville adlı oyunun 30 katılımcısıyla yapılan odak grup çalışmasının elbette 12 milyon kişiyi temsil etme yeteneği tartışılabilir. Ancak, çalışmanın sınırlılıkları bağlamında düşünüldüğünde, yaş-cinsiyet-kullanım oranı, mesleki dağılımı v.b. bakımlardan temsil yeteneği güçlü bir grubun örneklem olarak belirlenmesi ve odak grup çalışması yöntemine göre oldukça geniş bir katılım sağlandığı kabulü, çalışmanın yeterliliğine ilişkin sorumluluğumuzu en doğru biçimde yerine getirmemize yardımcı olacaktır.

Bu sorumluluk algısından hareketle, çalışmamız kapsamında, özellikle son yılların öne çıkan “doğal yaşama dönüş kurgusu” üzerinden siber âlemde kendilerine bir varoluş alanı tanımlayan, internet kullanıcılarının en çok oynadıkları “Farmville” adlı oyunun katılımcılarıyla, anket yoluyla ve yüzyüze görüşmelerde yöneltilen sorulara alınan yanıtlar, söylemsel analizle yorumlanarak, ağ toplumu insanının ruh hali ve sosyalleşme pratiklerine ilişkin tercihleri konusunda ipuçlarının elde edilmesine çalışılmıştır.

Çalışma sonucunda alınan yanıtlar, ağ toplumunun sosyalleşme biçimlerinin, gerçek kimliksel varoluş pratiklerine ve gelişmelere dönüşmeden, pasif bir tatmin duygusuyla oluşan ‘yalnız ve etkisiz bireyler’ içinde sönümlenip gerçek yaşama taşınma kaygısı taşınmadığını; bu sosyalleşme biçimlerinin gerçek anlamda kamusal bir katılım olarak kabul edilemeyeceğini; bireylerin kendilerinin de, sanal mekânlarda buluşup etkileşime geçtiği yeni sosyal alanların, geleneksel iletişim ve kimliksel ifade biçimlerinin yerini tutamayacağı kabulüne sahip olduklarını ortaya koymuştur. Çünkü, sosyalleşme, insanın toplumun bir üyesi haline gelmesini, dolayısıyla da, insanlararası beşeri ilişkileri tanımlamakta kullanılmaktadır. Oysa bugünün tanımıyla kastedilen sosyallik, çeşitli isim ve resimler ile e-postadan ibaret olan olduğunu sandığımız insanlar arasında yazı, resim gibi semboller yardımıyla yapılan pasif bir ilişki durumudur. Anket katılımcıların sadece bir doğa oyununda günlük olarak harcadıkları zaman da bunun bir göstergesidir. Dolayısıyla, küreselleşme sürecine içkin, iyi görevsellikle ilişkilendirilen tüm olgular gibi, ağ toplumuna yönelik özgürleştirici, bireylerin toplumsal yaşama daha etkin biçimde katılmalarını sağlayıcı etkilerinin daha gerçekçi bir düzeyde sürekli değerlendirilmesi ve bireyin ağ teknolojisi üzerinden sosyalleşme eylemlerinin, gerçek yaşama taşınmadığı ölçüde olumlanmaması gerekmektedir. Çünkü böylesi bir sürerlilik, ağ toplumu insanının, “kendine dönüklüğün artışı ile toplumsal eylemde bulunma iradelerini ya da arzusunu yitirme”, “sanal yaşamı toplumun saldırdığı dehşetten kaçışın bir sığınağı haline getirme”, ” tüm iletişimsel ilişkilerine teslimiyetçi ve kanıksayıcı bir ruhsal kavrayışla bakma” halini pekiştirmektedir.

Noelle-Neumann’ın Suskunluk Sarmalı Kuramı’yla da ortaya koyulduğu gibi, iletişimsel temelli tüm sosyalleşme biçimleri, süreç içinde, ilgili medyanın etki gücü ve yaygınlığına paralel olarak, toplumsal bir oydaşmaya neden olmakta ve toplum, oydaşmadan sapan bireylerin tehdidi yoluyla, egemen ideolojinin sürekli pekiştirilmesine sahne olmaktadır. Ağ toplumuna sirayet eden sanal iletişim ve sosyalleşme biçimlerinin, bir oydaşmayla karşılanması; geleneksel iletişim ve kimliksel ifade biçimleri ile kendine veya başkalarına yarar sağlamak amacıyla kurulan insanlararası beşeri ilişkilerin, tümüyle ortadan kalkacağı, “sessizliğe gömülmüş” bir yaşamı beraberinde getirecektir.

KAYNAKÇA

- Akbıyık, Serdar (2010). “Yalnızlaştıran Sosyal Ağ: Facebook” *Star Gazetesi*. 22.09.2010.
- Aksit, Belma (1992). “Medikal Araştırmalarda Etik Sorunlar.” *Türk Tabipler Birliği Sağlık Kongresi*. Ankara: Sheraton Oteli.
- Altay, Derya (2003). “McLuhan.” *Kadife Karanlık*. Nurdoğan Rigel (der.) içinde. İstanbul: Su.
- Bauman, Zygmunt (2005). *Bireyselleşmiş Toplum*. Çev., Yavuz Alagon. İstanbul: Ayrıntı.
- Binark, Mutlu (2009). “Yeni Medya Dolayımı İletişim Ortamında Olanakların ve Ol(a)mayanların Farkında Olmak.” *Evensel Kültür*. 216: 60-63.
- Braidotti, R. (1996). “Cyberfeminism with a Difference.” http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm. 21.06.2009.
- Carey, James (1990). “The Language of Technology: Talk, Text and Template as Metaphors for Communication.” *Communication and The Culture of Technology*. Martin J. Merhurst, A. Gonzalez, T.R. Peterson (der.) içinde. Washington State University Press.
- Carey, James (1989). *Communication As Culture: Essays on Media and Society*. N.Y: Routledge.
- Castells, Manuel (2001). *The Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford: University Press.
- Castells, Manuel (2005). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. Çev., Ebru Kılıç. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Dewdney, A. ve P. Ride (2006). *The New Media Handbook*. New York: Routledge.
- Dönmez, Burhanettin ve Sancar, Mehmet (2008). “Avrupa Birliği Sürecinde Yükselen Ağ Toplumu ve Eğitim Yöneticileri.” *Electronic Journal of Social Sciences*. 7(24): 1-19.
- Garnham, Nicholas (2008). “Ekonomi Politik ve Kültürel Çalışmalar: Uzlaşma mı Boşanma mı?” *İletişim Çalışmalarında Kırılmalar ve Uzlaşımlar*. Sevilay Çelenk (der.) içinde. Ankara: Deki.

- Güzel, Ali (2006). "Odak Grup Görüşmesi." 80.251.40.59/education.ankara.edu.tr/aksoy/eay/.../a_guzel.doc. 16.02.2010.
- Hall, Stuart (1988). "Brave New World." *Marxism Today*. October, 1988.
- Innis, Harold A. (1986). *Empire and Communication*. Toronto: Press Porcepic.
- Kelly, P ve Kenway, J. (2001) "Managing youth transitions in the network society." *British Journal of Sociology of Education*. 22(1): 19-33.
- Kızılkaya, Emre (2008). "Ağ Toplumu Olarak Yeni Dünya Düzeni." *Hürriyet Dünya*. 02.09.2008.
- Kollock, Peter ve Smith Marc A. (1999). *Communities in Cyberspace*. New York: Routledge.
- Mainstone, L. E. ve Schroeder, D. M. (1999). "Management Education in the Information Age." *Journal of Management Education*. 23(6): 630-634.
- McLuhan, Marshall (1967). *The Medium is The Message*. Londra: A Penguin Book.
- Mutlu, Erol (1998). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark.
- Noelle-Neumann, Elisabeth (2002). "Suskunluk Sarmalı Kuramı'nın Medyayı Anlamaya Katkısı." *Medya Kültür Siyaset*. Süleyman İrvan (der.) içinde. Ankara: Alp.
- Öztürk, Serdar (2010). "Elektronik Kültürün 'Adam'ına Karşı Yazılı Kültürün 'Ada'sı: 'İssız Adam' Filmine İletişim Sosyolojisi Açısından Bakmak." *Marmara İletişim Dergisi*. 16: 201-216.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading On The Electronic Frontier*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- Riesman, David (2001). *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character*. New Haven & London: Yale University Press.
- Savaş, Musa (2010). "Sosyal Tuvaletler." *Para Dergi*. 293: 53-54.
- Sennett, Richard (2002). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. Çev., Serpil Durak & Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı.

Soyseçkin, İdil (2007). “Siberuzamda Bir Dünya: Mudlarda Toplumsal Cinsiyetin Şekillenışı.” *Folkloredebiyat*. 50(13): 25-39.

Timisi, Nilüfer (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*. Ankara: Dost.

Toprak, Ali (2009). “Yeni Medya Dolayımıyla Çıkılan Kamusal Alan: Toplumsal Paylaşım Ağlarında İlişkilenme Pratikleri”. *Evrensel Kültür*. 12: 24-28.

Van Dijk, J. (2006). *The Network Society*. London: Sage