

## Siberuzamda İletişim<sup>1</sup>

*Doç. Dr. K. Oya Parker*

İnternet, bize çeşitli olanaklar sunan gelişmiş bir ara yüz olarak hayatımıza alabildiğine nüfuz etmeye devam ediyor. Onun araçsallığı üzerine tartışmalar devam ede dursun siber uzamın, içinde kurumsal, sosyal ya da kişisel iletişim kurduğumuz çok yüzlü bir iletişim ortamı olduğunda kuşku yok. Bir araç olarak değerlendirdiğimizde, sağladığı kolaylıklardan ve katkılarından ötürü bu sadık ve sessiz dostu övebiliriz, onun sayesinde üzerimize musallat olan yeni alışkanlıklar yüzünden yerebiliriz, gelmiş geçmiş en büyük dedikodu ve komplo üretim mekanizması olduğu için öfkelenebiliriz, çocuklarımıza yönelik saldırılara aracılık ettiği için lanetleyebiliriz. Kısacası o artık bizim sadece kullandığımız bir araç değil, aynı zamanda ilişki kurduğumuz, karşısında pozisyon aldığımız bir özne. Gerçekte, sıradan kullanıcılar ve profesyonel tasarımcılar üzerinden kendi kendini besleyen bu karmaşık ağ, kendi doğası gereği sürekli bir eylemlilik içinde; hatta sanki kendini tasarlayan bir organizma gibi... Bizlerin eliyle sürekli güncel; mekan, zaman, düşünce bağlamında hayatın tamamını yataylaştıran, adeta insanın yeni bir eklentisi... Çok sıradan bazı örneklerle devam edersek, artık aylık faturalarımızı, kiramızı ödemek veya havale yapmak için bankaya, yeni çıkmış kitaplara ya da DVD'lere bakmak için kitapçıya gitmemiz gerekmiyor; hatta uçak, konser, film biletlerimizi siber uzamdan almayı kanıksamış durumdayız. Bazılarımız internet ortamında ilgimizi çeken makaleleri, kitapları okumaya, merak ettiğimiz filmleri ya da kaçırdığımız dizileri izlemeye alıştı; bazılarımız için ise bu bir olanak değil, adeta yayın-okur ya da izleyici ilişkisine vurulan bir darbe. İnternetin yaşamımıza girmesiyle çeşitli kültür ve eğlence ürünlerine ulaşmada engellerin de epey aşındığını söylemek mümkün. Artık dünyanın diğer ucundaki hiç tanımadığımız bir kişinin müzik, film ya da kitap arşivine ortak paylaşım programları aracılığıyla ulaşıyor; yerini yurdunu bilmediğimiz bir yabancından bilmediğimiz konularda yol, yöntem sorup, akıl alabiliyoruz. Gitgide sanallaşan ve dijitalleşen bu dünyanın kendine özel araçları, dilleri ve tarzları var. Kısacası siber uzam, gelişmiş bir teknoloji ürünü olmanın ötesinde kendine özgü kuralları, dilleri, alışkanlıkları, haritaları olan bilişsel ve sosyal bir uzam olarak karşımıza çıkıyor. Bunun yanında, artık on yıl önceki gibi yepyeni bir olgu olmaktan çıkmış durumda. Bugün 1990'larda doğanlar için siber uzam, yaşadıkları mahalle kadar aşına oldukları sosyal bir alan niteliğinde. Söz konusu bilgisayar aracılı iletişim

---

<sup>1</sup>Bu yazı, *Medya Okumaları* adlı kitabın (Der. Özgür Yılmazkol, Nobel Yayıncılık: Ankara, 2007) içindeki "İletişimin *Fast Food*'u: Sanal diyarlarda oyun, *chat* ve gizemli yabancı" adlı bölümden alıntılanarak hazırlanmıştır.

(*computer-mediated communication*) artık oldukça benimsediğimiz bir yaşam alanı. Bu metinde siber uzamın psiko-sosyal özellikleri üzerinde duracağım ve siber uzamda kişiler arası iletişim konusunu kısaca ele almaya çalışacağım.

### *Tekno-kültür bağlamında siber uzam*

Son yirmi yıldır içinde yaşadığımız teknoloji çağının, kendine özgü kültür kodları ile yeni bir sosyal gerçekliği, yani farklı bir hissediş ve düşünüş durumunu tanımladığına işaret ediliyor. Tekno-kültürü, sadece küresel oluşu ile açıklamak yetersiz kalacaktır. Zira sözgelimi siberkültür herhangi bir otantik kültürün kodlarından değil, bir teknolojik yazılımdan türemiştir. Ulus ötesi ve kültür ötesi bir anlayışı ima eder. Siberkültürün yazılım dünyasıyla birlikte soluk alıp vermesi, aynı zamanda bilişsel bir farklılığı getirmektedir ve tam da bu nedenle internet kültürü ‘kuşak’ ötesidir. Diğer bir ifadeyle siber uzamda erişim olanağı olanlar arasında yaş, ülke, statü gibi geleneksel sınırlar bir ölçüde tasfiye olurken, günlük hayatta sanal gerçekliğe aşina olanlar ve yabancı kalanlar arasındaki mesafe açılmaktadır. Bu olgu “dijital yerliler” ve “dijital göçmenler” ayrımı ile literatürde yer almaktadır.

### *“Yararlı – zararlı” ya da “iyi – kötü” yargılarının ötesine geçerek siberuzamı anlamak*

Kimine göre bilgisayar aracılı iletişim, insanların benliklerinin ve yaşamlarının bütünlüğünü tehdit edecek, kişileri izole edebilecek ve bağımlılık yaratacak sosyal etkileşim potansiyeline sahiptir. Bu görüşün karşı ucunda sanal gruplara ve cemaatlere iyimser bakan Cutler (1996) gibi yazarlar ise siber uzamı iletişimi kolaylaştıran bir sosyal ortam olarak değerlendirmektedir. Lehteki görüşlere göre bu metne dayalı teknolojiye, kişinin, mevcudiyetini sağlamak için kendini diğerlerine açması gereklidir; siber uzam, etkileşimi kolaylaştıran sosyal durumlar yaratır. Etkileşimci metinler boyunca, grup üyeleri rollerini değiştirir, çevrimiçi kimliklerini müzakere ve inşa eder. Siber uzamda birçok kendini tanımlama davranışının amacı, bir bakıma, diğerlerinin güvenini ve sosyal desteğini almak üzere kişiler arası ilişkiler kurmaktır. Belli bir siber mekânda yakın ilişkilerin kurulması aynı zamanda grubun bir ilişkiler tarihine sahip olması demektir ki bu, grubun bir topluluk olduğu hissi duymasına hizmet eder. Bununla beraber grup üyeleri yüz yüze görüşmeye karar verebilir ve sanal olan, fiziksel dünyaya da taşınabilir.

Gerek sağduyuda gerekse iletişim kuramcılarında siber uzamla ilgili çeşitli tartışma alanları bir yana, *chat* odaları ve oyunlar kendi kurallarını oluşturarak, iletişim olguları arasına katılmış görünüyor. Bu noktada bir perspektif kayması, bu sosyal olguyla ilgili daha fazla şey görmemizi kolaylaştırabilir. Çeşitli şekillerde inceltirse de temelde “siber uzam

iletişimlerinin bireysel ve toplumsal düzlemde yararları ve zararları nedir?” sorusu yerine diğer bir bakış açısına yerleşilerek soru şöyle formüle edilebilir: “Siber uzam nasıl bir iletişim vaadi taşıyor ve bu iletişim belirli bir benlik anlayışıyla ilişkili mi?”

### **Psiko-Sosyal Bir Olgularak Siber Uzam**

Siber uzam, günlük hayata nüfuz etmiş diğer nesnelere gibi, insanlar tarafından şu ya da bu şekilde bir kendileme<sup>2</sup> (*appropriation*) süreciyle eylemli şekilde sahiplenilir. Tıpkı, aşına veya yabancı olduğu şehirlerin sokakları ve insanları gibi siber uzam, kullanıcılarının bilişsel haritalarında aşına ya da yabancı oldukları bölgeler içermektedir. Bir anlamda karmaşık yazılımlar ve elektronik düzenekler, insanın karşısına insanileşmiş programlar olarak çıkmakta; siber uzam çeşitli sosyal temsiller üzerinden ehlileştirilmektedir. Burada kendileme süreci iki şekilde işler: Birincisinde kullanıcı belli bir ‘çaylaklık’ dönemini geçtikten sonra, diğerleriyle karşılaştığı programlar, onun için mahalledeki tanıdıklarıyla bulunduğu bir kahve haline gelmektedir. Burası artık kişi için bildik bir mekândır. İkinci olarak, söz konusu programlar, kullanıcıların kendilerine özgü çeşitli sembol ve ifadeler geliştirerek farklılıklar yaratmalarına izin vererek kişisel bir müdahale imkânı tanır. Bu kişiselleştirme, kullanıcıya ve kullanılan programa göre değişen çeşitli düzeylerde olabilir. Grafik ya da metne dayalı çeşitli işaretler kullanarak kendini betimleme en basit kişiselleştirme düzeyini temsil eder (MSN vb mesaj programlarında olduğu gibi). Diğer yandan bazı programlar, üç boyutlu, içinde 360 derece dönülebilen ortamlarda gelişmiş karakterler oluşturmak, özel veya ortak mekânlar tasarlamak, hatta sanal bir iş sahibi olmak gibi bir tür nüfuz ve iktidar oyunları yaratmaya izin vermektedir (Palace, Imvu, SecondLife vb) ki bu örneklerde kişiselleştirme çok daha karmaşık bir süreç kazanmaktadır.

Siber uzam; sosyolojik, ekonomik, kültürel olduğu kadar, değişik kullanıcıların farklı anlamlar atfettikleri ve farklı amaçlarla girdikleri, teknolojik bir tasarım olmanın ötesinde psikolojik bir uzamdır<sup>3</sup>. Öyle ki, internet ve kullanıcı arasında bir çeşit organik bağ gelişmesi sonucu siber uzam, diğer tüm teknolojik mecralardan farklı şekilde çeşitli duygusal durumları yaratma kapasitesine sahiptir. Bu uzam, insanı özel terminolojilerle kendinden ayıran çeşitli uzmanlık alanlarının aksine, insanın kendi dünyasına demirli kavramları birer metafor olarak

---

<sup>2</sup> Kavram için bkz. Bilgin, 2003: 193.

<sup>3</sup> Siber (*cyber*) terimi “bir süreç ya da operasyonun otomatik kontrolü” karşılığı, internet ağlarının işleyişi Webster: 319; sanal (*virtual*) terimi “gerçekte olmayan fakat zihinde tasarlanan” karşılığı kullanılmıştır. Ayrıca bkz. Timisi, 2005:91; Subaşı, 2005: 108-109. Suler’e (2006) göre siber uzamın nerde başlayıp nerede bittiğini belirlemek suretiyle onu tanımlamak oldukça güçtür. Zira terim artık TV, radyo, telefon ile de bağlantılıdır. Siber uzam donanım altyapısı olmanın ötesinde, geniş anlamda “bilgisayar aracılı evren” şeklinde anlaşılabilir. Bu, son derece karmaşık, çok detaylı, gerçek dünyayla iç içe geçen ve uyum gösterme açısından gerçek dünyayla benzer, sosyal psikolojik bir bütünlüktür.

kullanır. Bu, onun insan bilişinde uygun temsiller aracılığıyla kolaylıkla emilmesine hizmet etmektedir. Diğer bir ifadeyle yüksek derecede karmaşıklığa sahip bu uzmanlıklar ötesi alan, başlangıçtan itibaren, sağlık, fizik, botanik vb. diğer uzmanlık alanlarının aksine, sıradan insanın günlük hayatının parçası olmaya talip olarak ortaya çıkmıştır. Nitekim çevrimiçi aktiviteleri anlatmak için kullanılan sözcükler, teknik olmaktan çok günlük dilde kullanıldığı şekliyle, ‘dünya çapında ağ’, ‘site’, ‘dünya’, ‘alan’, ‘odalar’, ‘pencere’ gibi mekânları veya seyahat, sörf, bir yere girme-çıkma gibi çeşitli eylem ve deneyimleri ifade eden terimlerdir (Suler, 1996<sup>4</sup>).

Siber dünyada niyetlerimize göre hareket ederiz ve tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi siber uzam bizim eylemlerimize tepki verir. Onun içinde yanıltıcı imgelerle, zamanda kopmalarla veya şaşırtıcı sürprizlerle karşılaşırız. Bu anlamda bilgisayar aracılı iletişim, kimileri tarafından, şüphe götürmez farklılığı kabul edilmekle beraber, fiziksel dünyanın gerçekliğinden daha az bir gerçeklik olarak görülmemektedir. Weinreich (1997) fiziksel-gerçek ve siber-sanal ayrımına bir rötuş gerektiğini belirterek ‘gerçek’ terimi yerine duyumsal (*sensual*) terimini önerir (yani duyu organlarıyla algılanan dünya ve bilgisayar aracılığıyla algılanan dünya gerçeklikleri).<sup>5</sup>

Siber uzam duyulara pencereler açmakta ve farklı bir bilişsel retorığı desteklemektedir; McLuhan’cı deyişle insanın yeni bir uzantısıdır (bkz. McLuhan, 1964). Bilgisayar bedeninin bir uzantısı iken siber uzam, kullanıcılarının adeta zihinlerinin ve kişiliklerinin uzantıları gibidir. Psikanalitik terimlerle bilgisayarlar ve siber uzam, bireyin *intrapsişik* dünyasının bir uzantısı olan bir çeşit geçiş uzamı (*transitional space*) haline gelmektedir. Bu anlamda, benlik ile öteki arasında bir ara bölge gibi düşünülebilir (Suler, 1996)<sup>6</sup>. Öte yandan kullanıcının tepkisine göre yanıt veren, ona özgü bir siber uzam söz konusu olduğu için kişinin bir yansıması (*alter ego*) gibidir. Kişinin bilgisayarı onun hakkında belki kendisinin bile anlatamayacağı kadar çok şey anlatır; bir bakıma kişinin siber uzam kullanımı, kendinin ve çeşitli alter-egolarının yaşantılarıdır<sup>7</sup>.

---

<sup>4</sup> <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/cybdream.html>

<sup>5</sup> Öte yandan simülasyon teknolojisinin birkaç on yıl içinde yaygın hale gelme ihtimali vardır. Weinreich’in önerdiği bu ayrım, simülasyon teknolojisi sayesinde siber uzamları duyumsal olarak algılamaya başladığımızda geçerliliğini yitirecektir.

<sup>6</sup> <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psychspace.html>

<sup>7</sup> Bilgisayarı ve siber uzama açılan programları kişiselleştirme ve kişinin gerek bir araç olan bilgisayarı gerekse siber uzamı kendilemesi konusunda, nitel bir çalışmadan alınan şu ifade çarpıcıdır: “... mesela başkasının bilgisayarında, hele internet kafede hiç rahat etmem, ya ne bileyim senin alıştığın ikonlar yok mesela onda, hem yadırgıyor insan, hem de acayip kuru kalıyor ifadem, ... gülmenin bir sürü çeşidini kullanırım ben, ama o makinede bildiğin Messenger smileyleri var bir tek... alıştığım müzikler yok, kişisel mesajım yok, avatarım yüklü değil; yani bir tek account adından başka ben değilim oradaki...” (22 yaşında, kız, öğrenci) (Paker, 2007)

Siber uzam adeta insana ait edimlerin dijital izdüşümlerinden oluşan paralel bir dünyadır. Bu uzam insan bilişi kadar, çeşitli insani etkileşimlerin nasıl ve ne zaman olacağına ilişkin sınırları genişletmiştir<sup>8</sup>. Suler (1996), kavramsal bir model geliştirmek üzere siber uzamın temel psikolojik özelliklerini ortaya koymaktadır. Fakat ona göre siber uzam davranışı, aşağıda kısaca tanımlanan özelliklerin herhangi birine göre değil, bu özellikler ve kişinin karakteristikleri arasındaki karmaşık ilişkiler sonucunda oluşur. Suler'in işaret ettiği özellikler, bilişsel özellikler ve iletişim özellikleri olarak gruplandırılabilir:

### *Bilişsel Özellikler*

- Azaltılmış duyum ortamı: Siber uzamın görme, işitme, duyma imkânına rağmen gerçek ortama göre duyum yoğunluğu daha azdır. Sonuç olarak siber uzamda duyum deneyimi gerçek hayata göre çok daha sınırlıdır. Bunun sonucu olarak, kullanıcının mesajı hem oluşturma hem de anlamlandırma sırasında aktif bir katılımı söz konusudur. McLuhan anlamında 'soğuk' bir araçtır; hatta katılımcı ve etkileşimci yanıyla TV'den de daha soğuktur.
- Yazma ortamı: Kullanımdaki yazılımlar, bir klavye aracılığıyla verilen komutlara (metne) bağlıdır. Kişiler arası ilişkiler, karmaşık mesaj stilleri ve görsel öğelerle yüklü olsa da metne dayalıdır. Dolayısıyla hem iletişim biçimi hem de yazılımlar metin temellidir.
- Değişik bir algı durumu: Sakin bir şekilde bilgisayarın karşısında otururken bilgisayar ekranına bakmak bilincin değişik bir durumu haline gelebilir. E-posta ya da anında mesaj sırasında bazı insanlar kendi zihinlerini diğerinin zihni ile iç içe deneyimler. İmajiner çoklu-medya dünyalarında deneyimler, gerçek ötesidir. Bunlar adeta, rüyaya benzer bir bilinç durumunun taklididir; fakat aynı zamanda rüyadan farklı olarak insan iradesine izin verir. Bu farklılaşmış ve rüya benzeri bilinç durumları insanlar için çekici olmaktadır. Siber uzam fantazyaya için radikal bir özgürlük alanıdır.
- Aşkınlaşmış uzay: Siber uzam, mekân ötesidir. Görüşme içindeki kişilerin dünyanın neresinde olduğunun önemi yoktur. İletişim halindeki kişilerin fiziksel mevcudiyeti bir mekândadır; fakat aynı anda ortaklaşa kullanılan bir boyutta da mevcuttur. Siber uzamın bu özelliği diğerleriyle iletişim hali ile sınırlı değildir. Sık kullandığınız bir siteye hangi servis

---

<sup>8</sup> Siber uzam, hayatlarımıza bir çeşit doğallıkla nüfuz ediyor olsa da bilişsel ve sosyal anlamda kendine özgü karakteristikleri içinden okunması gereken yeni ve diğer mecralardan tamamıyla farklı bir olgudur. Türkçe'ye 'Enformasyon Bombası' ve 'Hız ve Politika: Dromoloji Üzerine Bir Deneme' (Metis) adlı iki kitabı çevrilen Paul Virilio'ya göre hız mantığı ('dromoloji') tekno-kültürel uygarlığın kurucusudur. Teknolojideki gelişme bizi gerçek mekân ve zamanda geçen olaylardan ayırır. Fakat dahası tarih, silah araçları sistemlerinin hızına göre ilerler. Virilio, temelde sanal olanın gerçeği yıktığına, gerçeğin kazaya uğratıldığına; ama bunu yapan TV ile simülasyon ve siber uzamın mantıklarının farklı olduğuna işaret eder. Bir anlamda TV gerçeği "kazaya maruz bırakır", onu yıkar; fakat "Siber uzam, gerçeğin bir kazasıdır (ve) siber gerçeklik, gerçeklik kazasının kendisidir" (Virilio ile röportajdan; Wilson, 1994).

sağlayıcıdan bağlandığınızın ve o servis sağlayıcının dünyanın neresinde bulunduğunun önemi yoktur.

- Esnek ve sıkıştırılmış zaman<sup>9</sup>: Siber uzama özgü etkileşim zamanı esnektir. İstendiğinde uzatılabilir. Diğer bir ifadeyle siber uzam adeta taraflara cevap oluşturmak için zamanı kullanma hakkı; bir düşünme, tasarlama bölgesi sağlar. Gelen bir e-postaya kabul edilebilir cevap verme süresi kişilere göre değişir. *Chat* sırasında da düşünme ve tepkiyi tasarlama için bir miktar zaman payı vardır; çeşitli mazeretlerle (bir diğerine de yazma zorunluluğu, kapının çalınması, su içme, vb) bu süre uzatılabilir. Bunun dışında, siber uzam zamanı sıkıştırılmıştır. İnternet çevresi, gerçek çevreden çok daha hızlı değişir. Çevrimiçi gruplar, insanlar, olaylar, siber uzamda hızla değişir. Eğer birkaç aydır bir çevrimiçi toplulukta iseniz eskilerden biri haline gelmiş olmanız mümkündür. Öznel zaman algımız, yaşadığımız dünyadaki değişikliklerin oranı ile yakından ilgili olduğundan değişen görüntüler, işaretler ve insanlar bağlamında siber uzamda zamanı hızlanmış algılarız. Nitekim kimi insanların siber uzamda kısa süre önce tanıştığı bir diğer kişi ile uzun zamandır tanışıyor hissi duymasında zaman algısındaki bu farklılık etkindir.

### *İletişim Özellikleri*

- Kimlik esnekliği: Siber uzamda karşılaşılan diğerlerinin sanal oluşu, onlara karşı bir merakı da birlikte getirir. Yüz yüze karşılaşmalar diğeri hakkında edinilen ipuçları, mevcut anlam matrisinde itina ile değerlendirilir ve onun hakkında kişinin az çok güvendiği kanaatler oluşturulur. Siber uzam karşılaşmalarında ise ipuçları zamana yayılmıştır; kişinin ilgisini çeken bir diğeri, o kişinin hayal gücü ve iletişim bağlamına göre fantastik bir öykü kahramanının etkisine bürünebilir. Öte yandan bu illüzyon etkisi genelde yerleşik siber uzam sakinleri tarafından bilinmektedir ve onlar için bir kandırılmadan çok iradi bir tercih söz konusudur. Siber uzam adeta insanın farklı benlikler ve kimlikler kurarak sahneye çıkabileceği karmaşık bir oyun alanı gibidir.
- Eşitlenmiş statüler: İnternette karşılaşılan kişiler arasındaki ilişkiler esnek kimliklere bağlı olarak, gerçek hayata kıyasla çok daha eşitlenmiştir. Kimilerinin “net demokrasisi” dediği bu durum aslında, yabancı bir diğerinin kişinin üzerinde gerçek bir iktidarının (hatta daha kültürel bir ifadeyle ‘hatırının’) olamamasıyla ilgili bir tür fütursuzluktur. Öte yandan siber uzam iletişimleri iktidar ilişkilerinden tamamen arınmış değildir. Kişinin günlük hayatta içselleştirdiği tüm iktidar biçimleri, siber uzamın oyun bağlamına da taşınabilir ya da bizzat bazı siteler, iktidar alanlarını genişletme amacıyla kurulmuştur. Öte yandan kişiler arası

---

<sup>9</sup> Siber uzamda zaman ve kullanıcının bilişsel ve sosyal halleri hakkında ayrıca bkz: Tanzi, 2000.

iletişimde bu iktidar ancak inceltirilmiş biçimlerde söz konusu olabilir. Siber uzamda kişinin öteki üzerinde etkisini belirleyen en önemli şey, iletişim becerisi, ısrarı, düşüncelerinin niteliği ve teknik bilgisi olmaktadır.

- Sosyal çoğulluk: Siber uzamda kişi, ilgi alanına uygun konularla ilgili topluluklara ya da bilgi bankalarına veya baştan belirlediği bir profile uygun insanlara ulaşabilir. Ayrıca kişi farkına varmaksızın yaptığı şeylerle de bir diğerinin ilgisini çekebilir. Bu çoğulluk içinde, tanıdığı ya da tanımadığı kişilerin kendine ulaşımını engelleyebilir, kimi içerikleri filtreleyebilir, kısacası çeşitli düzeylerde seçimler yapabilir. Suler'a göre bir kullanıcı, dostlarını, sevgililerini veya düşmanlarını seçerken bilinçli tercihler kadar bilinçaltı motivasyonlardan da etkilenir. Bir anlamda kişinin farkında olmadığı duygularının veya ihtiyaçlarının onu belirli tipte insanlara yönelmeye sevk etmesi söz konusu olmaktadır. Siber uzam, gizli beklentiler, arzular tarafından bastırılmış bilinçdışı filtreleme mekanizması için de sınırsız bir seçim alanıdır.
- Eylemsel eş zamanlılık: Siber uzam, kişinin farklı işler yaparken belli bir düzeyde katılım gösterebileceği bir ortamdır. Diğer bir ifadeyle kişi aynı anda pek çok siber ortam içinde farklı birçok işi yapabilirken, aynı zamanda gerçek hayatta da çeşitli faaliyetleri sürdürebilme imkânı bulabilmektedir.
- Kayıt edilebilirlik: Kişi bu dijital ve metin temelli iletişim uzamında ne zaman, kiminle, ne konuştuğunu kayıt edebilir. Burada insanlar arası ilişkiler birer dokümandır. Bu dokümanlara yeniden dönülebilir ve iletişim tekrar değerlendirilebilir. Dolayısıyla sözlü iletişimlerdeki çeşitli manevralar bu ortamda kısmen de olsa gücünü yitirmektedir. Sözelimi konuşma eylemi bize, "öyle demek istemedim" vb ifadelerle önceden söylenenleri geri alma, değiştirme yolunda manevra yapmaya izin verirken, bilgisayar aracılı iletişim metne dayalı olduğundan böylesi konvansiyonel iletişim manevraları geçersiz kalmaktadır. Şüphesiz kayıt edilebilirlik altında olmak kişide paranoyak düşünceleri kamçılatabilir ve bu tür bir iletişim kaygı verici bir deneyim haline gelebilir.
- Ket vurmaya ket vurma etkisi (*disinhibition effect*): Siber uzamın yukarıda anlatılan özellikleri kişinin kendi üzerindeki kontrolünü kaldırmasına ya da gevşetmesine yol açabilir. Bu ortam kişinin günlük hayatı içinde alışılmadık davranışlar göstermesine izin verebilir. Sözelimi mahremiyetine çok önem veren bir kişi siber uzamda tanımadığı biriyle çok özel şeylerini paylaşabilir ya da aşırı bir kibarlık hali sergileyerek ve diğerkâm söylemler kurarak karşısındaki kişiyi, çeşitli amaçlarla etkilemeye çalışabilir. Bu anlamda siber uzam bir özgürlük alanı olmaktan ziyade bir serbestlik alanıdır. Porno, şiddet vb

davranışlar ya da eğilimler, internetin karanlık dünyasını ve “toksik desinhibisyonu” ifade eder<sup>10</sup>.

Bunların yanı sıra, artık *chat*'e özgü iletişim manevraları söz konusudur. Sözgelimi kişi kendini çevrimdışı göstererek diğerlerinden saklanabilir ya da çeşitli nedenlerle kimilerini engelleyebilir. Bunun yanında tıpkı günlük hayatta kişinin bir diğerinin ayıbını yakalaması gibi, *chat* aldatmacalarına karşı üretilmiş casus yazılımlar da kişinin eylemlerini karşı tarafa deşifre edebilmektedir.

## **Sonuç yerine,**

Buraya kadar siber uzam psikolojisini siber uzama içerden bakan çalışmalara dayanarak anlamaya çalıştık. Fakat sözünü ettiğimiz psikolojik özelliklerin ve olguların hiçbiri, siber hayatların henüz aile ve arkadaşlıkların kurumsal anlamda ayakta olduğu toplumlarda neden ve nasıl yerleştiğini açıklamada yeterli değildir. Diğer bir ifadeyle siber uzamın bireysel dünyadaki psiko-sosyal işlevlerini gözden geçirmiş olmak her birimizi aynı zamanda şu soruyla yüz yüze getirmektedir: Chat veya siber oyun, bizlerin veya kullanıcılarının günlük hayatında ve anlam dünyasında neye karşılık gelmektedir? Daha açık bir ifadeyle, bu iletişim biçiminin benliklerimiz için neden işlevsel bir değeri bulunuyor?

Böylesi bir soru karşısında, insan hakkında özcü ve/veya ontolojik açıklamalar getirilebilir. Çeşitli metaforlar elimizin altında hazırdır: ‘Haz peşinde koşan insan’, ‘bilis tembeli insan’, ‘popüler kültür insanı’ veya sağduyu açısından ‘sorumsuz, aylak, hatta edep ve adabı kaybetmiş insan’ gibi kısa yol açıklamalar bunlardan bazılarıdır. Diğer bir seçenek olarak, gözlenen insanlık halinin nasıl bir epistemolojiye yerleştiğinden, bu epistemolojinin gözlemcinin kendisi de dahil ne denli kuşatıcı olduğundan hareket edilebilir. Nitekim burada bir teknolojinin yarattığı topyekûn bir değişimden söz etmek yerine; benlik, kamusal hayat, eğitim, inanç gibi hayatın pek çok sektöründe karşılıklı etkileşimler boyunca gelişen dönüşümlerin yarattığı epistemolojik bir kırılmanın izlerinin peşine düşmek daha makul olacaktır. Şüphesiz teknoloji, dünyayı küçülmüş ve hızlandırmıştır. Dolayısıyla epistemolojik dönüşümlerin topyekûn hale gelmesini de kolaylaştırmıştır ve kuşkusuz küresel kapitalizmin

---

<sup>10</sup> Aslında birçok internet tacizi vakasında, kimliğin anonimliği, ketlemenin ortadan kalkması ve bunların yanında statülerin eşitlenmesi, birlikte işlev görmektedir. Nitel bir çalışmadan (bkz. Parker, 2007) alınan şu örnek, karşıdaki kişinin kimliğinin deşifre edilmesi kadar bir iletişim manevrası olarak farklı kimliklere bürünmenin, iletişimin tüm dinamiklerinin nasıl değiştirebileceğini göstermektedir: “... *aslında çalıştığı yerin neresi olduğunu çıkarmam tamamen tesadüf, biraz da sezgisel bir şey tabii. Patronunun kız kardeşi olduğumu söyledim. Nasıl bozuldu ... görüşelim ama ablam ve eniştem de bizimle olacak o gün haberin olsun falan diyorum, ... bu oyuna devam etseydim işi falan bırakabilirdi. Çok özürler diledi, ben rezil bir adamım falan bir sürü dil dökmeler ... ama özür dilediği ben değilim, o “patronunun kız kardeşinden” özür diliyordu...*” (38 yaşında, kadın, serbest meslek sahibi)



bu olguda belirleyici bir etkisi bulunmaktadır. Fakat bunların yanında (ve onlarla etkileşim içinde), siber iletişimlerin bazılarımızın günlük hayatına kolayca nüfuz etmesini sağlayan, onu çekici ya da en azından kabul edilebilir kılan birbirinin içine geçmiş bazı psiko-sosyal etkenlerden söz edilebilir.

İnternette diğeriyle karşılaşmalar, bazen anonim bir sırdaş, eğitim-öğrenim yoldaşı, sevebilecek bir eş, aşk, dedikodu arkadaşlığı, bazen de cinsel haz arayışıyla kuşatılmıştır. Bu uzam, kendi içine çekilmiş, kendi merkezinden hareket eden benlikler için mahrem alandan çıkmaksızın dünyaya ve diğelerine açılma imkânı sunan bir araç olmaktadır.

Siber uzamda mevcudiyet, kişiye çeşitli düzeylerde katılım gösterebileceği alternatif bir var oluş imkânı verir ve yeni bir disiplin ve gözetleme alanını temsil eder. Öyle ki söz konusu dijital teknoloji, özel alanı da kuşatacak şekilde ‘mahrem’in bir uzantısı gibidir. Nitel çalışmamızda geçen şu ifade bu durumu örneklemetedir.

*“Eniştem eve bilgisayar getirdiğinde, ablam kıl olmuştu. Onlara gittiğimde ‘bak bakalım nerelere girip çıkıyor’ diyordu bana... Yaşadıkları yer küçük bir yer, eniştem istese de öyle çapkınlık falan yapamaz yani orda, düşünsene ablam interneti kıskanıyor ... bir bakıma haklı, oralarda tanışıp evlenen bir sürü insan var, ama bir sürü insan da boşanıyor...”* (23, E, öğrenci; Parker, 2007)

Bunun yanında modern hayatta benlik, diğeriye sunulan ve diğeriye de sunduğu bir tür takas nesnesi haline gelmiştir. Bir anlamda siber yabancı, kendine dönmüş benliklerin bir gösteri alanıdır. Hesap vermek zorunda olmaksızın, serbestlik içinde kendiliğın ya da benliğin çeşitli yanlarının yansıtılabildiği sanal gerçeklikler, sıradan bir haz ve eğlenceye işaret etmez; aynı zamanda bir benlik ve birey tasarımına işaret eder.

### **Kaynaklar:**

- Bilgin, N. (2003) *Sosyal Psikoloji Sözlüğü. Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Cutler, R. (1996) Technologies, relations, and selves. In L. Strate, R. Jacobson, & S. Gibson (Eds.), *Communication and cyberspace: Social interaction in an electronic environment* (pp. 317-333). Crosskill, NJ: Hampton.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. NY: McGrawHill.
- Suler, J. (1996) The psychology of Cyberspace.  
<http://www.rider.edu/suler/psyber/psyber.html>
- Suler, J. (2006) The First Decade of CyberPsychology.  
<http://www.rider.edu/~suler/psyber/decade.html>
- Paker, K. O. (2007) İletişimin *Fast Food*'u: Sanal diyarlarda oyun, *chat* ve gizemli yabancı. *Medya Okumaları* Der. Özgür Yılmazkol, 105-134, Nobel Yayıncılık: Ankara.

- Tanzi, D. (2000) Time, Proximity And Meaning On The Net. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=124> (Türkçe çevirisi: M. Küçük, Cogito, sayı 30, 2002)
- Timisi, N. (2005) Sanallığın Gerçekliği: İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi. *İnternet, Toplum, Kültür*, (der.) M. Binark ve B. Kılıçbay, 89-105. Ankara: Epos Yayınları.
- Weinreich, F. (1997) [Establishing a point of view toward virtual communities](http://www.december.com/cmc/mag/1997/feb/weinsen.html). <http://www.december.com/cmc/mag/1997/feb/weinsen.html>
- Wilson, L. (1994) Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio; <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=62>