

İNTERNET MUCİZESİ OLARAK YAŞAM ALANI BULAN SANAL BENLİKLERİN ÖNLENEMEZ YÜKSELİŞİ!

Doç. Dr. Işıl Zeybek

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi

“Bir kimse, bilen, inanan ya da her şeyi tahmin eden, Umut eden, çekinen, bir şeye niyetlenen ya da kaçınan, Şunu tasarlayan ya da şundan keyif alan olarak tanımlandığında, bu fiillerin, onun (bize karşı) buğulu gizli bilincindeki belirli değişimlerin oluşumunu gerçekleştirilmesi beklenir”¹.

Her sabah, cep telefonunuzun (klasik kurmalı saatlerin alarmları yerine) alarmıyla uyandığınızı ve yeni bir güne başladığınızı bir düşünün...Kısa ya da uzun bir yolculuğun ardından (cep telefonunuzdan trafiğe ilişkin yol durumu bilgilerini ediniz) iş yerindesiniz....Odanızda, kahvaltınızı edip, çayınızı yudumlarken, (oysa ki eskiden güne başlamadan önce arkadaşlarla sohbet edip, iletişim kurmak, onlarla kimi paylaşımlarda bulunmak büyük bir keyifti!) bir taraftan da, bir an önce bilgisayarınızı açma telaşındasınız... Facebook’u mu açmalı, twitter’a mı öncelikli olarak bakmalı?...Sürekli okuduğunuz günlük gazetelerden ilgi alanlarınıza yönelik tercih edilen günlük haberler, ekonomik gelişmeler, siyasal söylemler, sportif ve kültürel etkinlikler, makaleler arasında (gazetelerin sayfalarını bir bir çevirerek, parmaklarımız arasında

¹ Gilbert Ryle (Çev. Prof.Dr. Sara Çelik), *Zihin Kavramı*, İstanbul, Doruk Yayıncılık, 2011, s.23.

hissetmek, hışırtısını ve kokusunu duymak yerine) bir gezinti yapmak, anında son dakikaları okumak... Sonra elektronik posta kutunuzu açmak ve gelen elektronik postaları okumak... Yanıt verileceklere önem sırasına göre yanıt vermek, tanıtım, pazarlama ve reklam amaçlı yollanan iletileri okumak, incelemek...Kimi zaman da bu iletileri başkalarına da yollayarak onları da o anda haberdar etmek, güldürmek, eğlendirmek...Gün içerisinde gerçekleştirilen işler, araştırmalar, hazırlanan raporlar, bilgilendirmeler, görevlendirmeler, gönderilen kartlar, yapılan kutlamalar, ödenen faturalar hemen hemen hepsi bilgisayar ve yeni medya ortamları üzerinden...Yoğun bir günün ardından, trafikle boğuşuktan sonra eve varış... Ne yemek yemeli?... O anki istek ve yeme arzusu doğrultusunda, internetten yemek siparişi vermek...Şimdi de kafayı boşaltma, eğlence zamanı...İnternet başına...Acaba ne yapmalı? Öncelikli olarak büyük bir keyifle kurulan çiftliğimize bir bakmalı...Farmville çok önemli ve öncelikli tabii!!! Meyvaları, sebzeleri sulamak, ekinleri toplamak, hayvanlara yem vermek lazım (evcil bir hayvan edinmek, bitkilerle uğraşmak, doğayla baş başa olmak yerine...) Popüler filmlerden birini indirip, onu mu izlemeli? (Eskiden, arkadaşlarla sinemaya gitmek olmazsa olmaz etkinliklerdendi!). Önümüzdeki günler/tatiller için tatil programlarına, önerilerine mi bakmalı, kimi markaların ürünlerine bakıp uygun fiyatla ürün mü satın almalı, arkadaşımızın yaklaşan doğum günü için hediye mi seçmeli ya da hiç tanımadığımız insanlarla tavla ya da okey mi oynamalı, bir sürü adlarla yayında olan arkadaşlık sitelerine girerek, tanımadığımız insanlarla sohbet ederek “toplumsallaşmalı” mı?... Böylece değişik kimliklere bürünerek, değişik söylemlerle, değişik bir yaşam biçimi sunarak, bambaşka bir Dünya’nın içinde olmanın hazzını mı yaşamalı... Bu tercihler sıralansa ve bir liste haline dönüştürülse, sanırım yüzlerce seçeneğin karşımıza çıkabileceğini, ilgi alanımıza göre internet başında saatlerce zaman geçirecek her türlü et-

kinlikle karşı karşıya kalacağımızı hepimiz biliyoruz... ve diyoruz ki;

“Sanal iletişim in”, “yüzyüze iletişim out”

“İnteraktif iletişim in”, “geleneksel iletişim out”

“Sosyal paylaşım in”, “yüzyüze paylaşım out”

“Simgesel ve imgesel iletişim in, duysal iletişim out”

“Teknoloji toplumu in, duygu toplumu out”

“Bilgisayar ekranına bakmak in, göz teması kurmak out”

“Sanal benlikler in”, “gerçek benlikler out”



(www.socialmediatr.com)

İnternet kullanımı ve kullanıma duyulan gereksinimin bugün geldiği nokta ya da bir başka deyişle geldiği boyut, hem büyüleyici ve inanılmaz, hem de şaşırtıcı ve ürkütücü hatta korkutucudur. Özellikle bireylerin, teknolojinin bu denli ilerleyişine çok kolay bir biçimde ayak uy-

durmasıyla birlikte, kendi yaşamlarının merkezine koydukları hatta büyük bir sırdaş, arkadaş olarak nitelendirdikleri bu araç sayesinde, bir anlamda kendi kimliklerini, toplumsal yaşamlarını yeniden konumlandırdıkları ve eğlence anlayışlarını yeniden yapılandırdıkları gözlemlenmektedir. Bu yapılanma çerçevesinde, kullanılan türkçenin yazılımı, dilbilgisi kullanımı, noktalama işaretleri, yaşam biçimleri, boş zamanları değerlendirme biçimleri, eğlence anlayışları, toplumsal ölçütler, özel tercihler kısacası her şey değişti. İnternetle birlikte algı dünyasının kapıları “görüntüsü, kokusu, sesi” bir başka deyişle “sanal” bireylere ve dolayısıyla “sanal benliklere” açıldı.

Yeni medya ortamlarının etkin bir biçimde kendilerini ortaya koymalarıyla başlayan interaktif iletişim, kendini değişik alanlarda göstermektedir hiç kuşkusuz. Öncelikli olarak, çevremizde, Türkiye’de, Dünya’da ne olup bitiyor, öğrenmek, haberdar olmak, bilgileri paylaşmak amacıyla hoşumuza giden, büyük bir keyif aldığımız interaktif iletişimin işlevleri ve kullanım biçimleri de günden güne değişiklik göstererek yaşamımızı bir bakıma esir almaktadır demek sanırız yanlış olmaz. Yaşamımızı esir almanın da ötesinde interaktif iletişim, salgın bir hastalık ya da tedavisi güç, çılgın bir virüs gibi bireylerin günlük yaşamlarını sürdürmelerini engelleyen bir etmen olarak hızla yayılmaktadır. Bununla birlikte, teknolojik iletişimin aynı zamanda bireyler arasında iletişimin niteliğini, kalitesini bozan, iletişimi yozlaştıran bir işlev üstlendiğini söylemek de yanlış olmaz.

Bir düşünün... Kimi zaman başkalarıyla iletişim kurmanın zorluğundan, kimi zaman duyguların, deneyimlerin, bilgilerin, beklentilerin, isteklerin alıcılar tarafından anlaşılamamasından, algılayamamasından şikayet edilmekte, sitemlerde bulunmaktadır. Kimi zaman da, bu olumsuz duygular, düşünceler yüzünden başkalarıyla yaşanan çatışmalar kaçılmazdır. Böylesine iletişim mecralarının ve araçlarının zen-

ginliđi, bolluđu ierisinde yařanılan iletiřimsizlik, bir bařka deyiřle “iletiřememe” eylemi bir ıđ gibi bymekte ve deyim yerindeyse bir bataklık gibi toplumdaki bireyleri iine ekmektedir. Bu bađlamda, iletiřim eyleminin, herhangi bir toplumsal dzenek iinde stlendiđi iřlevlerden sz etmek yerinde olacaktır:

Toplumsallařma: Bireylerin, toplum iinde etkin yeler olarak etkinliklere katılmalarını sađlayacak, toplumsal bađlılıđı ve bilinci besleyecek bir bilgi birikimini oluřturmak.

Gdleme: Her toplumun, her kitlenin, her gurubun ve her bireyin yakın ve uzak hedeflerinin kořullarını oluřturmak, bireysel tercihlerin ve isteklerin oluřmasını sađlamak, herkes tarafından kabul gren dođru hedeflere ulařmaya yardımcı olmak.

Tartıřma: Karřılıklı dřnce birliđini ve ileti aktarımını kolaylařtırmak ve kamuoyunu ilgilendiren konularda deđiřik grřlerin ortaya konması ynnde gerekli ortamı oluřturmak, genelde onay gren yerel, ulusal ve uluslararası konularda geniř boyutta kamuoyunun ilgisini ve katılımını sađlamak.

Eđitim: Yařamın tm ařamalarında, ekinsel geliřme, kiřilik oluřumu, kiřisel yetenek ve yetinin geliřmesini sađlamak iin bilgi aktarımını sađlamak.

Eđlence: Eđlenmek amacıyla iřaret, simge, ses, grnt ve grsel iletiler aracılıđıyla tiyatro, dans, sanat, edebiyat, mzik, spor gibi etkinliklerin yaygınlařtırılmasını sađlamak.

Uyum: Tm insanların, gurupların, ulusların birbirlerini tanımak, deđiřik yařam biimlerini đrenmek ve gereksinim duyulması durumunda deđiřik iletilere ulařmalarını sađlamak.²

² Bkz. Erhan Erođlu, İletiřimci Liderlik, Konya, Literatrk, 2011, ss:84-85.

Dolayısıyla, iletişim bağlamında yukarıda az önce dile getirilen işlevler değerlendirildiğinde ve teknoloji kavramıyla ilintilendirildiğinde olması gerekenle var olan uygulamaların birbirleriyle örtüşmediği gibi tam tersi bir karşıtlık içerisinde uygulama alanı oluşturduğu açıkça görülmektedir. Ayrıca, teknolojik iletişimin sürekli olarak gelişmesi, yenilenmesiyle birlikte bireylerin yaşamlarına kattığı kolaylıklar, olumlu, artı yönler, kazanılan hız, sosyal paylaşımlar, anında alınan geribildirimler, çağımızın yadsınamayacak bir eylemi kuşkusuz. Ancak, teknolojinin ve internetin böylesine olumlu yönlerinin yanı sıra bireylerin önemsemediği ve göz ardı ettikleri zararlarının da olduğu bir gerçektir. Bu zararlardan en önemlisi sanırız, diğer bireylerle kurulan iletişimin niteliğinin ve kalitesinin bozulması sorunsalıdır. İletişim türlerinin içinde en etkili ve en etkin olanı yüzyüze iletişim olarak nitelendirilirken, günümüzde sanal iletişim belki de tüm iletişim türlerini geride bırakarak ilk sıradaki yerini almaktadır. Sonuç olarak, sanal iletişim ile birlikte sanal benliklerin, sanal kimliklerin ortaya çıkmaları, söz konusu iletişimin biçimine oldukça farklı bir yön vermektedir. Bu aşamada sözü edilen “sanal benlik” kavramını ele almak yerinde olacaktır.

Sanal benlik; “internet, televizyon ve cep telefonları gibi elektronik araçlarla dünyaya ve diğer insanlara bağlanan kişidir. Sanallık çevrimiçi olma ve bilgisayar kullanma deneyimidir; deneyim edinmenin ve dünya ile etkileşimin özel bir yolunu ifade eden bir oluş durumudur. (...) televizyon, web, cep telefonu, faks vb. elektronik aletleri kullanarak dedikoduyu, trendleri, modayı, yaşam stillerini öğreniyorlar. Bununla birlikte, insanlar kısa ömürlü, gelip geçici şeyler hakkında çok şey öğrendikçe, gerçekten önemli olan şeyleri daha az biliyorlar. Enformasyon ve eğlence, gerçek kavrayış derinliğinin, düşünme yeteneğinin, şüpheci araştırmanın yerine geçiyor. İnsanlar dünya hakkında kendi anne babalarının ve tabii ki onların anne babalarının bildiğinden daha çok

şey biliyorlar, ama dünyayı yüzeysel bir yargıyla değerlendiriyorlar”³. Bu doğrultuda sanal iletişim nedeniyle sanal benliklere dönüşen bireyler, derinlemesine düşünme yeteneğini kaybedip, bambaşka bir dünyada kendilerine yaşam alanı yaratmaktadırlar.

Sanal bir evrende oynanan gerçek zamanlı bir strateji oyunu olan “warcraft” gibi, değişik demografik özellikleri olan, değişik meslek gruplarında yer alan, değişik ülkelerden de katılımcıların eşzamanlı çevrimiçi rol yaptıkları bir oyunu bu bağlamda örnek olarak vermek uygun olacaktır. Birey, bu oyunda sanal bir dünyada, sanal bir evrende, sanal bir uzamda, gerçekmişçesine ikinci bir yaşam sürmektedir. Zaman, uzam, giyim-kuşam kodları değişik olsa da, kendi yarattıkları kahramanlar aracılığıyla sanal paralel bir evrende yaşarmışçasına düş güçlerini kullanarak ve gerçeklerden uzaklaşarak, sanal benliklerini büyük bir keyifle devreye sokmaktadırlar. Söz konusu bireyler, bu oyunda da görüldüğü gibi (ki bu yalnızca sanal ortamdan bir örnek) düşünce ve fantezilerini devreye sokarak kendilerini başka bir uzamda düşünme ve görselleme olanağı bulmaktadırlar. Bu bağlamda, Milliyet Gazetesinde “Oynarken Soyulmayın” başlığıyla yayınlanan bir haber, az önce dile getirilen görüşleri doğrular niteliktedir:

“30 yaşındaki Naz Çetin, iki çocuğundan kalan zamanını, dört yıldır “Metin 2” isimli oyunda geçiriyordu. 2004’te Çin’de yayınlanmasının ardından dünyadaki milyonlarca insanı etkisi altına alan “Metin 2”, bir MMORPG-Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu’ydu. Doğan Haber Ajansı’ndan yansıyan ifadelere göre kendisini 4 yıldır, oyunda yarattığı “Lara Croft”, “Mitix” ve “Cekud” karakterlerinin gelişimine adanmıştı. Onları zorlu uğraşlardan

³ Ben Agger (Çev. Volkan Hacıoğlu), Sanal Benlik, İstanbul, Babil Yayınları, 2011, s.13 ve s.17.

sonra dokuzuncu seviyeye kadar yükseltip, cicilerle donatmış, özel zırhlar, eldivenler, kılıçlar, kolyeler ve seçkin büyülerle bezemişti. Bir gün Çetin, gerçek hayattaki işlerinden sıyrılıp, fantezi dünyasına daldığında ne görsün? Üzerlerine titrediği karakterleri tüm donanımıyla çalınmıştı. Sinir krizleri geçirip bayılan Naz Çetini, kendisi gibi “Metin 2” oyuncusu olan kocası Ümit teselli etti. Soluğu savcılıkta alan çift, şimdi Jandarma Bilişim Suçlar Şubesi’nden gelecek mutlu haberi bekliyor. (...) Oyundaki karakterlerinin donanımları çalındıktan sonra kendisini “çıplak bir bebek” gibi hissettiğini anlatan Naz Çetin ise, “Metin 2”ye oyun arkadaşlarının verdiği emanet karakterlerle devam edebileceğini söylüyor.”⁴

Bu haber, sanal benlikler ve sanal kimliklerle ilintili olarak siberalemede kayıtlara geçen karakter hırsızlığının, insanların ruhsal durumları üzerinde etkilerinin ne boyutta olduğunu gösteren güzel bir örnektir... Bu haber ayrıca, bireylerin sanal bir evrende kendilerine “sanal bir yaşam” kurmalarının ve bu yaşamda yaşanan sorunların gerçek yaşamlarını bile etkilediklerinin öyküsüdür. Sanal yaşam gerçek yaşamın önüne geçmiş, bireyleri adeta “tutsak” etmiştir.

Bireylerin, dışsal gerçeklikle bağlantısı olmasa bile imgelemin gücüyle “şeyleri” bilincinde görselleştirebilir, yapılandırabilir ve kendilerini gerçek dünyadan soyutlayarak, yeniden var olabilir. İmgesel algıda, kuralların, kısıtlamaların, sınırların olmaması, bireylere sınırsız olanaklar tanımakta ve buna bağlı olarak birey çevresindeki sanal gerçekleri anlamlandırma ve yorumlamada yeni boyutlar elde etmektedir. Bu noktada, sanal iletişim, bireyin içindeki “ben”i, öykündüğü kişileri istediği gibi canlandırabilmesine, kurallar dışında özgür iletilerini, istediği

⁴ Hüseyin Tüccar, Doğan Haber Ajansı, “Oynarken Soyulmayın”, in <http://gundem.milliyet.com.tr/oyarken-soyulmayin-/12.12.2011>.

azaltıcı bir araçtır. Adım başı, ortak paylaşımlarda bulunabilecek birini bulmak her zaman olanaklı değildir. Bu anlamda, internet bağlantı ve yaratıcılık sağlar. Guruplar kurmaya ve kimlik kazanmaya yarar. İnsanları kendi dünyalarından çıkararak gündelik yaşamlarını zenginleştirir. Sorun, insanların kendi dünyalarından sanal alemde kaybolacak ve geri dönemeyecek kadar uzaklaşıp uzaklaşmadıklarıdır⁵.

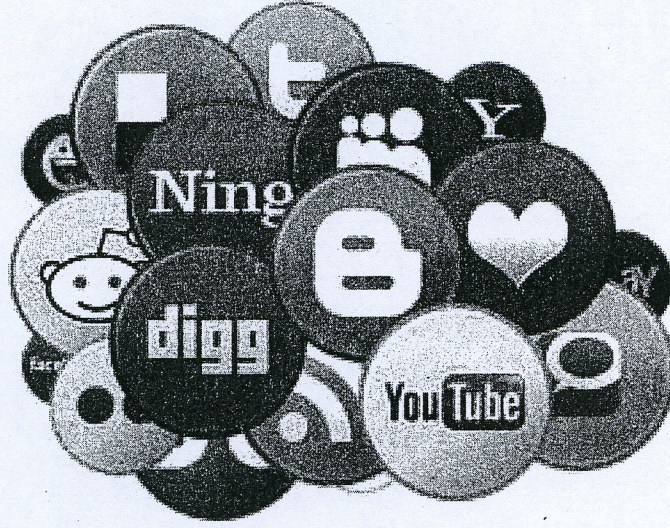
Bu çerçevede gerçekleştirilen bazı araştırmaların sonuçları, yukarıda ele aldığımız temel izleği destekler niteliktedir ve internet kullanımı üzerine yapılan birçok araştırma dikkatleri çekmektedir. Örneğin ABD’de yapılan bir araştırmaya göre, internet kullanımında etkili beş doyum kategorisi ortaya konmuştur. Bunlar önem sırasına göre; eğlence, tüketici bilgi işlemleri, sosyal etkileşim, bilgilenme ve toplumsal gözetim/ araştırmadır. Cinsiyet açısından değerlendirildiğinde ise, erkeklerin daha çok tüketici bilgi işlemleri ve toplumsal gözetim/araştırmaya yönelik internet kullanımında bulundukları, kadınların ise daha çok eğlence ve sosyal etkileşim amaçlı internet kullanımında bulundukları saptanmıştır. Bir diğer yapılan araştırmanın sonucunda ise, eğlence, fantezi, araştırma/bilgilenme, cinsellik, online iş görme, toplumsal kaçış, yalnız hissetme ve sosyal etkileşim amacıyla bireylerin internete yöneldiklerini ortaya koymaktadır. Türkiye’nin değişik bölgelerinde yer alan, dört değişik üniversitenin öğrencileri üzerine yapılan araştırmanın sonucunda, internet kullanımının dört etmen üzerinde yapıldığı bulunmuştur. Bilgilenme, üniversite öğrencilerini internet kullanımına yönelten en önemli etmen olarak belirtilirken, bunu kaçış, sosyal etkileşim-chat ve eğlence izlemektedir⁶.

⁵ Bkz., A.g.y., ss:221-222.

⁶ Bkz., Birol Gülnar, Şükrü Balcı, Yeni Medya ve Kültürleşen Toplum, Konya, Literatürk, 2011, ss: 84-86.

Yukarıda dile getirilen etmenlerden en önemlisi, belki de diğer etmenlerin zeminini hazırlayan “kaçış” maddesidir ve diğer etmenlere göre bir adım daha öne çıkmaktadır. Çünkü gerçek yaşamın zorluğu, acımasızlığı, karmaşıklığı, baskısı, stresi ve sınırları, bireyleri bir kaçışa doğru itmektedir. Bu kaçış, gerçek dünyanın ve gerçek bedenlerin sınırlılığından kaçmaktır bir anlamda. Bilgisayar iletişiminde bireyler, sanal kimliklerle oynamanın olanaklarına erişebilir, cinsiyete ilişkin bilgilerin görünür olmaması nedeniyle, kendilerini başkalarına istedikleri gibi tanıtmada özgürdürler. Bireylerin, kendi kimliklerini gizleyerek, adlarını, cinsiyetlerini, toplumsal rollerini ve statülerini değiştirerek başkalarıyla iletişim kurmaları artık çok basit ve kolaydır. Dolayısıyla, iletişim teknolojisi tarihinde ilk kez internet aracılığıyla bireyler, iletişimde bulunduğu ötekilerinin biyolojik ve toplumsal varlığını, sesini, görüntüsünü, statüsünü kısacası bireysel tarihini dikkate almaksızın iletişimde bulunmaktadır. Kimliği simgesel etkileşim süreci ve zaman içinde değişen ve yeniden biçimlenen bir anlatı olarak değerlendirdiğimizde, internet üzerinden yaratılan topluluk duygusu büyük ölçüde o anda gerçekleştirilen rastlantısal etkinliklere dayanmaktadır. İnternet bize, biz ve onlar arasında ortak bir etkinliğin paylaşıldığı bir bağlanmışlık duygusu vermektedir ama bu amaçsız bir bağlılıktır. Anderson’un belirttiği gibi, “topluluklar doğru ya da yanlışlarıyla değil, hayal edilme biçimleriyle ayırt edilirler.”⁷

⁷ Bkz., Nilüfer Timisi, Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokr@si, Ankara, Dost yayınları, 2003, ss:161, 172, 173.



(www.blogizm.us)

İnternet üzerine yapılan bir diğer araştırmanın içeriğini de, katılımcıların üye oldukları sosyal paylaşım siteleri, bu sitelere girme amaçları ve sıklıkları oluşturmaktadır. Çıkan sonuçlar arasında dikkati çeken en önemli verilere bakıldığında, araştırmaya katılan katılımcıların %97'sinin en az bir sosyal paylaşım sitesine üye oldukları ve bu siteler içerisinde ilk sırada "Facebook"un, ikinci sırada "Twitter"ın, üçüncü sırada "Yonja"nın, dördüncü sırada "Hi5"in, beşinci sırada ise "Siberalem"in yer aldığı görülmektedir. Katılımcıların üye oldukları sosyal paylaşım sitelerine girme amaçları değerlendirildiğinde ise ilk sırayı, "arkadaşlarla iletişim halinde olmak", "tanıdıklarla ilgili olup bitenden haberdar olmak", "zaman geçirmek", "eğlenmek; oyun oynamak", "yeni arkadaşlar edinmek", "evlenmek amacıyla biriyle tanışmak", "cinsel ilişki kurmak amacıyla biriyle tanışmak"⁸ almaktadır. Az önce aktarılan sonuçlar ve

⁸ Bkz., Yrd.Doç.Dr.Öykü Ezgi Yıldız, Araş.Gör. Ceyda Deneçli, "A General Outlook of Union and marriage in Turkey in The Contexte of Popular Culture, New Media", 9th International Conference on Communication and Mass Media, Athens/Greece, 16-19 Mayıs 2011.

bu sonuçlar doğrultusunda, insanların internet başında geçirdikleri zaman dilimleri de düşünülürse, hangi amaçla, hangi sıklıkla olursa olsun, internetin yaşamımızın büyük bir bölümünü sarıp sarmaladığı kesindir.

Sonuç olarak, internetin toplumsal ilişkiler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri oldukça fazladır. Ancak, bu çalışmada öncelikli olarak altı çizilmek istenilen temel konu, internetin; yüzyüze iletişimin niteliğini, içeriğini ve biçimini değiştirerek yeni bir boyut kazanmış olmasıdır. Çağımızın, modern, bilgiye açık, teknoloji yakından takip eden hatta uygulayan bireylerin, interneti yaşamlarının merkezine konumlandırımları nedeniyle gitgide daha da yalnızlaştığı açıkça gözlemlenmektedir. Bireylerin en iyi arkadaşları, en iyi dostları, en iyi sırdaşları olan internetin bu denli popüler ve tercih edilen bir araç olması yalnızca bireyleri yalnızlaştırmamakta, her geçen gün onların, bencilleşmelerine ve sanal benliklerle sanal mutlulukların peşinde koşmalarına da yardımcı olmaktadır. Bir başka anlatımla, internetin görünen yüzünde toplumsallaşma edimi ön planda gözükmesine karşın derin yapıda tam tersi bir durumla karşılaşmaktadır.

Doyurucu bir toplumsal ilişki, benlik kavramının gelişmesiyle oluşabilmektedir. İnsanlar toplum içinde diğerlerinden uzaklaştıklarında uygun düşünceleri ve davranışları pekiştirip uygun olmayanları söndürecek geribildirim alamazlar. Bu kavramsallaştırma yaşantıyı sınıflandırma ve kategorilere ayırma süreci benliğin karşılaştırabileceği çok önemli ölçütleri gerektirmektedir. Sosyal içeriklerin katkısı olmadan benlik kavramının doğru olarak gelişmesini düşünmek yanıltıcı olmaktadır⁹.

Bu doğrultuda göz önünde bulundurulması gereken bir diğer etmen

⁹ Bkz., Yıldız Dilek Ertürk, Davranış Bilimleri, İstanbul Kutup Yıldızı Yayınları, 2010, ss:98-99.

de, “Y kuşağı” olarak tanımlanan, 1990’lı yıllardan sonra doğanlar için, iletişim eşittir internet gerçekliği anlayışıdır. Bu anlayış da, sanal ortamların yarattığı duygu, düşünce ve davranış biçimlerinin gelecek nesillerde etkili olacağı görüşünü doğurmaktadır. “X kuşağı” ve öncesinin deneyimlerini yaşadığı iletişim süreçleri, adı geçen “Y kuşağı” ve sonrası için geçerli olmayacaktır; Örneğin, el yazısı ile mektuplaşmak, gazete kokusunu alarak sayfaları çevirmek, arayanın kim olduğunu bilmeyerek telefonu açmak, kartpostallar aracılığıyla yakın ya da uzak tanıdıkları hatırlamak, özel günlerde çekilen telgraflar ve onlara yüklenen duyguların yaşanmaması, bilinmemesi ve hatta anlaşılamaması... Postmodern yaşam biçimlerinin sanal ortamların da desteğiyle sunduğu hızlı ve bağımsız yaşamlar, yukarıda belirtilen süreçlere “zaman” tanımamaktadır. Bireylerin, gerek iş, gerek toplumsal ilişkiler gerekse özel yaşamları doğrultusunda neredeyse bedenlerinin yaşamsal bir organı biçiminde, kendi benliklerinin ayrılmaz bir parçası olarak kullandıkları internet ortamı, sanal benliklerin ve sanal kimliklerin savaşlarına tanıklık etmeye devam edecek anlaşılan...

KAYNAKLAR

- Agger, Ben (Çev. Volkan Hacıoğlu), *Sanal Benlik*, İstanbul, Babil Yayınları, 2011.
- Eroğlu, Erhan, *İletişimci Liderlik*, Konya, Literatürk, 2011.
- Ertürk, Yıldız Dilek, *Davranış Bilimleri*, İstanbul Kutup Yıldızı Yayınları, 2010.
- Gülnar, Birol, Şükrü Balcı, *Yeni Medya ve Kültürleşen Toplum*, Konya, Literatürk, 2011.
- Ryle, Gilbert (Çev. Prof.Dr. Sara Çelik), *Zihin Kavramı*, İstanbul, Doruk Yayıncılık, 2011.
- Timisi, Nilüferi, *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokr@si*, Ankara, Dost yayınları, 2003.
- Tüccar, Hüseyin, *Doğan Haber Ajansı*, “Oynarken Soyulmayın”, in <http://gun->

dem.milliyet.com.tr/oynarken-soyulmayin-/12.12.2011

www.blogizm.us

www.lafagel.wordpress.com

www.socialmediatr.com

Yıldız, Öykü Ezgi Yıldız, DENEÇLİ, Ceyda, "A General Outlook of Union and marriage in Turkey in The Contexte of Popular Culture, New Media", 9th International Conference on Communication and Mass Media, Athens/Greece, 16-19 Mayıs 2011.