

Nasreddin Hoca'nın türbesi ve "internetten korunma"

İlker Köse



İstanbul Üniversitesi Elektronik Mühendisliği Bölümü'nden 1999 yılında mezun oldu. Yüksek lisansını, 2003 yılında Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde tamamladı. Halen aynı enstitüde doktora eğitimi devam etmektedir. Uzmanlık alanları arasında insan-bilgisayar etkileşimi, yazılım mühendisliği ve yapay sinir ağları sayılabilir. 1999-2003 yılları arasında İstanbul Büyükşehir Belediyesi Ulaşım AŞ'de Bilgi İşlem Yöneticiliği yaptı. 2003 yılından 2009'a kadar Sağlık Bakanlığı'nın Aile Hekimliği Bilgi Sistemi, Merkezi Hastane Randevu Sistemi ve Ulusal Sağlık Bilgi Sistemi (Sağlık-NET) gibi bilişim projelerinde danışman ve koordinatör olarak çalıştı. Halen sağlık bilişimi alanında Avrupa'nın önde gelen kuruluşlarından Compu Group'ta çalışmaktadır. İstanbul Medipol Üniversitesi'nde ders veren Köse, evlidir ve bir çocuk babasıdır.

İnternet, hayatımızın o kadar içinde ki, bunu uzun örneklerle anlatmak, malumun ilanından ibaret bir hale geldi. Bu yüzden, internetin felsefesi, insanların internet üzerinde neler yaptığı ve hayatlarımızın nasıl etkilendiğine dair tespitler yapmak daha anlamlı olacaktır. İnternet, başlangıçta basit tanımıyla çok yüksek sayıda bilgisayarın birbirine bağlı olduğu ağ olarak

tanımlanırdı. Bu tanımıyla birbiriyle haberleşebilen bilgisayar yığını gibi bir görünümü vardı. Ancak bilgisayar ve haberleşme teknolojilerinin hızla gelişmesiyle, internet üzerinden ulaşılan servisler, internetin hayatımızda pek çok açıdan anlam kazanmasına neden oldu. Bugün, internetin başlangıç felsefesi olan akademik bilginin paylaşılabilmesi hedefi çoktan aşılmış ve internet

bugün çok farklı servisin verilebildiği bir ortam haline gelmiştir. Bu servis çeşitliliği sayesinde, internetin insanlar üzerindeki etkisi de farklılaşmaktadır. Kimileri, bu çok sayıda bilgisayarın bağlı olduğu ağdan bilgisayarların işlemci ve belleklerini ortak kullanmayı sağlayacak sistemler kurarak bir süper büyük bilgisayar bulutu oluşturmaya çalışıyor-ken, kimileri sadece arkadaşıyla söy-



Nasreddin Hoca'nın Konya-Akşehir'deki türbesi



leşmekle (chat) yetinebiliyor. Kimi, sosyal ağlara üye olarak çocukluk arkadaşlarıyla buluşuyorken, kimi sosyal ağlardaki haberleşmeyi analiz ederek sosyolojik bilgiler elde etmeye çalışıyor. Son yıllarda internetin günün ortalama 20 saati 1 metre uzağımızda bulunan cep telefonlarıyla erişilebilir olması sayesinde gün içerisinde çok farklı amaçlarla sık sık faydalandığımız bir ortam haline geldi.

İnternetin hayatımıza bu kadar çok girmesi, onu giderek daha önemli bir toplumsal dinamik haline getirdi. Dolayısıyla onu sadece bilgiye erişim ve bir eğlence aracı olarak değil, sosyolojik bir dinamik olarak kabul etmek lazım. Son aylarda Kuzey Afrika ülkelerinde gördüğümüz halk ayaklanmalarında insanların internet üzerinden organize olabilmeleri, bu açıdan çok etkileyici birer örnektirler. Düşünsenize, eskiden bu kadar çok insanı aynı anda ortak bir duyguyla harekete geçirebilecek şeyler nelerdi? Din ve milli değerler gibi yüzyıllar boyunca insanların yaşamına nüfuz etmiş unsurlar... Bugünse internet, önce insanların kafasına belirli düşünceleri yerleştirmek, sonra da o fikir etrafında toplayıp harekete geçirmek için yeterli imkânı sağlıyor.

Sosyal ağlar kuralları değiştiriyor

Sosyal ağ fenomeni, sadece toplumlari etkilemek ve harekete geçirmekle kalmıyor; bizi, sosyoloji ve psikiyatri kurallarını yeniden sorgulamaya da zorluyor. Örneğin psikolojik bir düzensizlik olan evhamın yaygın tanımı, "kişinin ana veya alt kültüründen insanların sıradan kabul etmediği düşünce" şeklindedir. Hâlbuki bugün toplumun, hatta dünyanın farklı yerlerinden aynı vehme sahip insanlar internet üzerinden sosyal ağ oluşturarak kendileri bir alt kültür haline gelebilmektedir ki, bu da evhamın tanımında bir paradoks oluşturuyor (1).

Benzer şekilde psikiyatrik bozuklukların her biri için internetin, özellikle de sosyal ağların etkisi araştırılmaya muhtaç birçok durum ortaya çıkarıyor. Bu nedenle bazı uzmanlar psikiyatrik çalışmalarda internet üzerinden iletişimin psikotik kişilerin hastalıklarını negatif etkileyeceği konusunda bir şeyler söylemek için erken olduğu görüşünde (2).

İnternet bağımlılığı diye bir şey var mı?

İnternetin hayatımızdaki yeri ve toplumsal etkisi üzerinde tartışırken, kullanmaya başladığımız bir ifade var: İnternet bağımlılığı. Birilerinin internette çok sık ve gereğinden fazla zaman geçirmesi, onları internet bağımlısı olarak tanımlamamız için yeterli oluyor. Ancak acaba durum gerçekten de böyle mi?

Kimi uzmanlar, "internet bağımlılığı" şeklinde bir şeyin olmadığı görüşündeler. Söz konusu uzmanlar, bu ifadenin internetin anlamı bilinmeden türetildiğini ve bunun da aslında bir medya (haberleşme ortamı) olan internetin bağımlılık oluşturabileceği yanılığısına neden olduğunu iddia etmektedirler (3). Bu yaklaşıma göre internet, aynen insanlar arasında iletişim sağlayan dil, radyo ve televizyon gibi araçlardan birisi. Dolayısıyla her ne kadar günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelse ve hatta kullanılmadığı zaman insanda huzursuzluğa neden olsa da, internet bağımlılığından bahsetmemiz mantıksal ve kategorik olarak hatalıdır. Şayet ortada bir düzensizlik (disorder) veya rahatsızlık varsa, bu, internet aracının kendisinde değil, internetle neler yapıldığı ile ilgili bir durumdur. Örneğin, bağımlılık oluşturduğu bilinen kumar oyunları, şayet internet üzerinden oynanırsa, bu yine bir bağımlılıktır, ama internet bağımlılığı değil, kumar bağımlılığıdır. Diğer taraftan söyleşmek (chat) nasıl rutin bir davranışsa, inter-

İnternet sonuçta fiziksel bir ortamdır. Onun kim için ne ifade ettiği, ondan nasıl faydalandığıyla ilgilidir.

Bir şey, tek başına her şey olamayacağına göre,

internet olsa olsa pek çok şeyin yapılmasına imkân sağlayan sanal bir

dünyadan ibarettir. Bir

başka deyişle, gerçek

dünyada her ne varsa sanal

âlem internette de bir

benzerini bulmak mümkün.

Acaba insanlık kendisini

sanal âlemdeki aynada

görmeye başladığı için

dehşete kapılmış olabilir mi?

net üzerinden söyleşmek de günlük bir aktiviteden ibarettir.

Yine aynı uzmanlar, internet bağımlılığı ifadesinin, insanoğlunun yeni sorunlara çözüm bulmak için elinde olan çözümleri kullanmanın cazibesine kapılması neticesinde ortaya çıktığını ve bu ifadeyi kullanmanın kolaylık olduğunu ifade etmektedirler. Onlara göre olması gereken, bağımlılığın yapısal tanımında olan şeylerin, bir "araç olan" internete mâl edilmesi değil, varsa bağımlılık türlerinin internet üzerinde yapılan aktivitelerin her birinin ayrı ayrı ele ali-



İnternette her ne yapıyorsak kaydediliyor. Gerçek dünyada, yaptıklarımızın daha yüce bir güç tarafından kaydedildiğine inanmak bir inanç konusu iken, bu durum internette bir vakıdır. Dolayısıyla internet, en az gerçek dünyadaki kadar ne yaptığımıza dikkat etmemiz gereken bir ortamdır. Önümüzdeki yıllar, sanal ve gerçek âlemlerin birbiriyle etkileşiminin hayatımızda daha çok değişikliğe neden olacağı yıllar olacaktır.

narak teşhis edilmesidir. Nitekim bağımlılık araştırmacılarından olan Prof. Mark Griffiths, bağımlılığın klasik tanımında yer alan elementlerden aşırı derecede dikkat çekici olma, ruh halinde değişim, telorans, kapanıklık ve nüsetme gibi unsurların tamamının genel internet kullanımı için söz konusu olmadığını ileri sürmektedir.

Bütün bunlar, bize internetin başlangıçtaki basit tanımından çok fazla uzaklaşmamamız ve ona gereksiz ni-

telikler yüklemememiz gerektiğini hatırlatmaktadır. Nitekim internet sonuçta fiziksel bir ortamdır. Onun kim için ne ifade ettiği, ondan nasıl faydalandığıyla ilgilidir. Bugün internet üzerinden nasıl bomba yapıldığını öğrenebildiğimiz gibi, evlenmek için eşimizi bulmamız veya değişik inanç gruplarıyla bilgi ve fikir paylaşmamız da mümkündür. Bir şey, tek başına her şey olamayacağına göre, internet olsa olsa pek çok şeyin yapılmasına imkân sağlayan sanal bir dünyadan ibarettir. Bir başka deyişle, gerçek dünyada her ne varsa sanal âlemde de bir benzerini bulmak mümkün. Acaba insanlık kendisini sanal âlemdeki aynada görmeye başladığı için dehşete kapılmış olabilir mi?

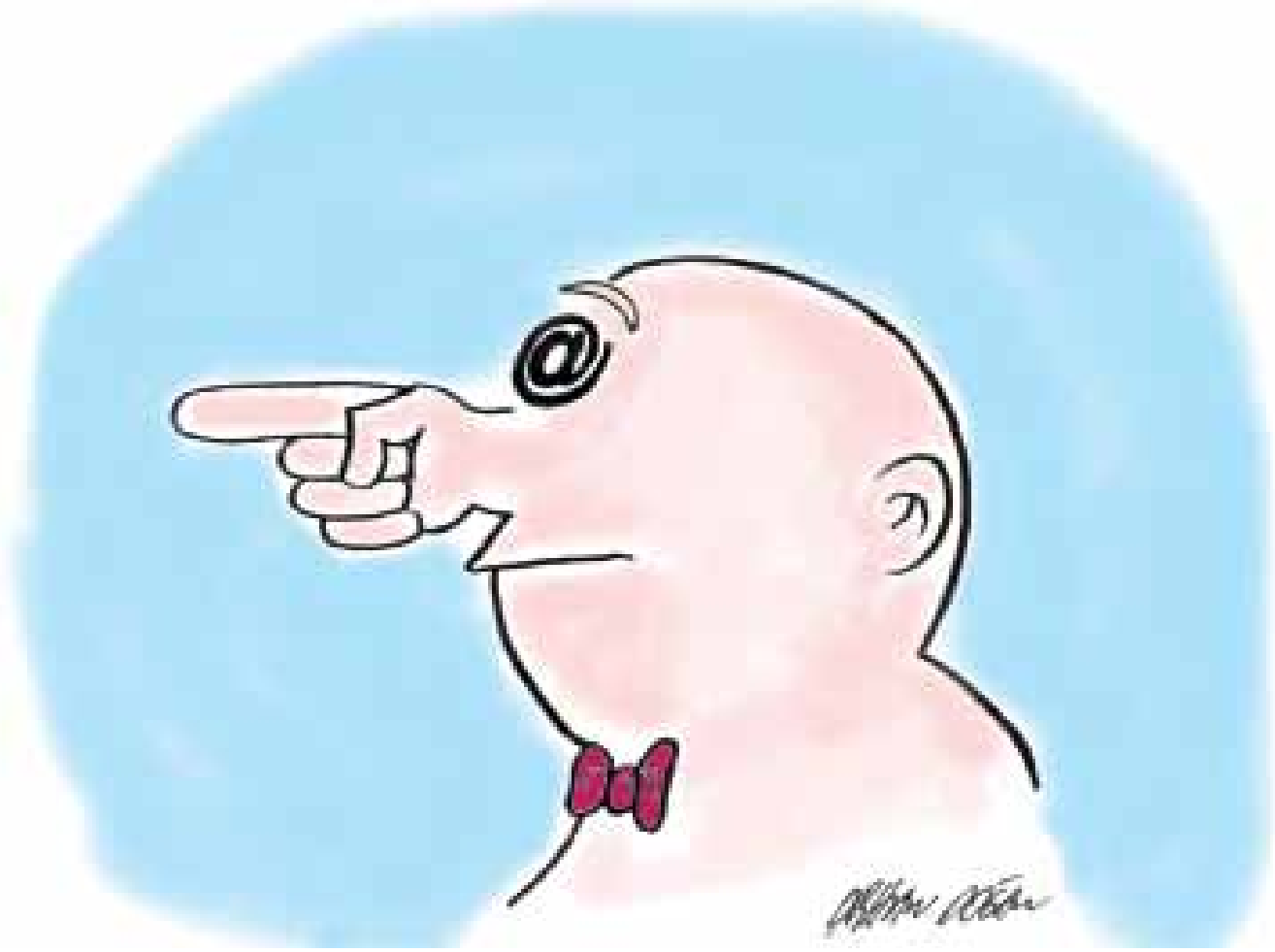
İnternet ve bilgisayar oyunları neden cazip?

Günümüzde bilgisayar oyunları hayret verici seviyelere ulaştı. Pek çoğundaki şiddet ve uygunsuz içerik, çocuklarımızı ondan uzak tutmak için bir şeyler yapmamız gerektiğini bize hatırlatıyor. Bunun için ilk yapılması gereken, çocukların (hatta yetişkinlerin) bilgisayar oyunlarına neden bu kadar çok zaman ayırdığı sorusunun cevabını bulmak olsa gerek. Yapılan son araştırmalar, bilgisayar oyunlarının ardındaki itici gücün, beklenenin aksine ağırlıklı olarak eğlence olmadığını, daha çok insanlardaki başarıya, özgürlük ve sosyal birliktelik duygusu olduğunu ortaya koymuştur (4). Bu tespit, bilgisayar oyunundan uzak durmasını istediğimiz çocuğumuzun, basit bir talimatla ondan uzak kalamayacağını bize haber veriyor. Onları bilgisayar oyunlarından uzak tutmak için, beklentisi üst seviyelere çıkartılmış ve normal hayatta mümkün olmayan, ama onların sanal

âlemde başarmaya alıştıkları pek çok şeyin yerini tutacak alternatifler geliştirmemiz ya da onları sanal âlem yerine gerçek hayatla, gerçek hayatın zevkleri ve değerleri ile tanıştırmamız gerekecektir. Onları tatlı rüyalarından uyandırıp, belki içinde acı ve başarısızlığın da olduğu; ama her şeye rağmen her anı değerli ve bir lütuf olan gerçek dünyaya davet etmeliyiz.

İnternette korunaklılık Nasreddin Hocanın türbesi gibidir!

Bir miktar teknik kaçabilir ancak internette haberleşmenin nasıl olduğuna dair kısa bir açıklama yapmak faydalı olacak sanırım. Haberleşmenin üç temel bileşeni vardır; verici, alıcı ve haberleşme ortamı (medya). Bu üç temel bileşen dışında tamamlayıcı unsurların başında ise ortak dil (protokol) gelir. İnternet, birçok bilgisayarın bağlı olduğu örgü şeklinde bir ağ olduğundan, buradaki iletişimde uçlar arasında bir yoldan/kanaldan bahsedilemez. Herkes ortak ağa bağlanır ve mesajını bu ağa gönderir. Alıcının adresi, mesajın üzerinde yazılıdır ve ağdaki yönlendiriciler bu mesajları hedeflerine en yakın olan diğer bir yönlendiriciye veya mümkünse doğrudan hedef adrese yönlendirir. Bu prensipten dolayı, gönderdiğiniz bir mesajın, arkadaşınıza ulaşması tek bir yoldan olmaz. Mesajın bir kısmı bir yoldan giderken, başka bir kısmı başka yoldan hedefe ulaşabilir. Böyle olunca iki nokta arasındaki mesajlaşmayı dinlemek, sıradan kullanıcılar için imkânsız gibi görünmektedir. Ancak durum tam da öyle değildir. Yukarıda bahsettiğim örgü şeklindeki ağ, tek parça değildir ve kendi içinde alt örgülere sahiptir. Bu örgü şeklindeki her bir alt öbeğten, başka bir öbeğe



çıkış kapısı (gateway) adı verilen noktalardan gidilir. Bu çıkış kapıları da başta devletler olmak üzere büyük internet sağlayıcılarının kontrolündedir. Dolayısıyla, kimin ne zaman hangi siteye girdiği, hangi dosyaları indirdiği, kiminle nasıl mesajlaştığı (mesaj şifresizse) buradaki kayıt sistemleri sayesinde "fişlenebilmektedir". Bu anlamda "Internet'teki her şey kayıt altındadır" inancı boş değildir. Yasal veya yasal olmayan yollarla bu kayıtların analiz edilmesi gayet kolaydır. Ancak bu bilgiler insan emeği ile analiz edilemeyecek büyüklüktedir. Tam bu noktada son 10-20 yılda geliştirilen pek çok veri ve metin madenciliği yöntemi imdada yetişmektedir.

Metin madenciliği, internet araştırmaları ve sosyal ağlar

Veri madenciliği, temel anlamda ham veride saklı olan örüntüleri ve cevher değerinde olan bilgiyi ortaya çıkarma için kullanılan yöntemlerin genel adıdır. Veri madenciliğinin bir türevi de son yıllarda sıkça adını duymaya başladığımız metin madenciliğidir. Metin madenciliğinin temel farkı, diğer veri madenciliği yöntemlerinde olduğu gibi veri tabanı gibi yapısal veriler üzerinde değil, serbest şekilde yazılmış metinler üzerinde doğal dil işleme yöntemleriyle analiz yapılması ve buradan yapısal verinin elde edilmesidir. Bununla birlikte metinden özet çıkarma, metindeki duyguya dair bilgi elde etme, vb. çıktılar da metin madenciliğinin alanına girmektedir.

İnternette özellikle sosyal ağların gelişimi ile birlikte insanlar arkadaşlık ve ile-

tişim esaslı ağlara üye olmaya ve hayatlarına dair kolay kolay paylaşmayacakları pek çok bilgiyi kaygısızca ortaya sermeye başladılar. Bu tür sitelerde erişilebilir bilgiler arasında kimin kiminle arkadaşlık ilişkisi olduğu ve kimin hangi konulara ilgi gösterdiği/hayranı (fun) olduğudur. Son zamanlarda yasal telefon dinlemeleri sayesinde kimin kimleri ne zaman ve ne sıklıkla aradığına dair analizlerin yapıldığı ve bazı şebekelerin bu şekilde tespit edilip çökertildiğine dair haberler okuyoruz. Benzer şekilde internet üzerinde de kiminle nasıl bir ilişkimiz olduğu, telefona göre çok daha detaylı analiz edilebilmektedir. Sadece bu ilişki ve ilgilendiğimiz konular bilgisi bile, terör araştırmalarından, sahtecilik tespitine, toplumsal doku analizinden, duygu analizine kadar pek çok çalışma alanı doğurmuştur. Son zamanlarda, partilerin seçim çalışmalarında toplum üzerinde duygu analizi yapacak ve ardından da duyguları yönlendirecek pek çok şirket kurulmuştur. ABC radyolarındaki bir habere göre, CIA de yakın zaman önce sosyal ağlar üzerinde insanların duygularına dair analiz yapan bir şirket satın aldı (5).

Sonuç olarak internetin sanal bir âlem olması, gerçekliğinin olmadığı ve yapılan her şeyin tabiri caizse mubah olacağı anlamına gelmiyor. Bu dünyada suç veya bağımlılık olan her şey, orada da bir suça veya bağımlılığa dönüşebiliyor. Diğer taraftan internette her ne yapıyorsak kaydediliyor. Gerçek dünyada, yaptıklarımızın daha yüce bir güç tarafından kaydedildiğine inanmak bir inanç konusu iken, bu durum

internette bir vakiadır. Dolayısıyla internet, en az gerçek dünyadaki kadar ne yaptığımıza dikkat etmemiz gereken bir ortamdır. Önümüzdeki yıllar, sanal ve gerçek âlemlerin birbiriyle etkileşiminin hayatımızda daha çok değişikliğe neden olacağı yıllar olacaktır.

Kaynaklar

- 1) <http://mindhacks.com/2008/11/13/online-psychosis/>
- 2) Dr. Ken Duckworth, Medical Director of National Alliance in Mental Illness <http://mindhacks.com/2008/11/13/online-psychosis/>
- 3) Dr Vaughan Bell, Why there is no such thing as Internet addiction, <http://mindhacks.com>
- 4) Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 243-259.
- 5) <http://www.abc.net.au/rn/backgroundbriefing/stories/2010/2933391.htm>