

## Sanal Toplum

## Virtual Society

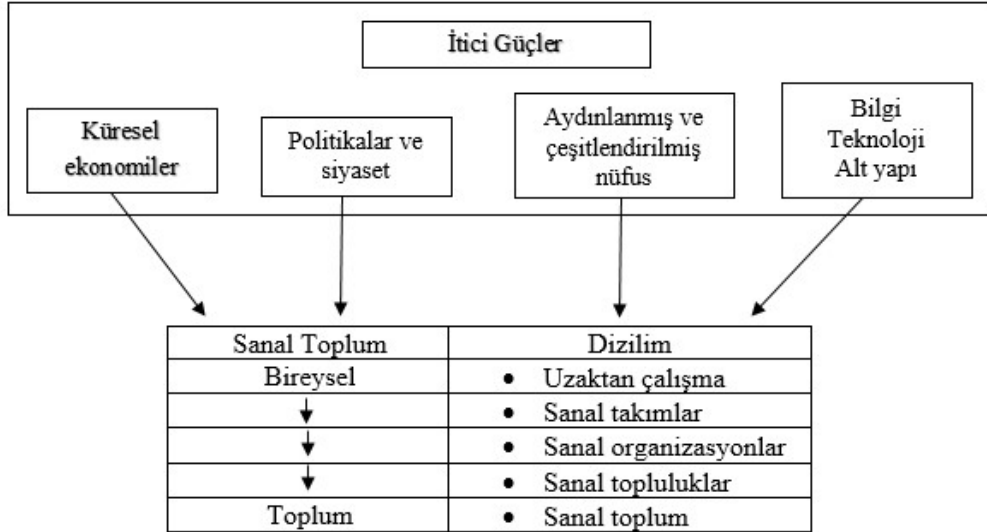
DOI: 10.5281/zenodo.7728670

Ahmet Faruk YILDIRIM<sup>1</sup>

Bilgisayar ağları, gerçek uzay ve zamanı aşan ‘sanal’ bir yerde etkileşimli iletişime erişilmesini sağlayan küresel köprü işlevini yerine getirerek fenomenleşen dijital bir ortamı inşa ederler. Gerçekliğe çok benzeyen bir durum ‘sanal’ olarak kabul edilir ve ‘sanal’ terimi zamanla, sosyal ilişkileri sürdürmek için yaşamak, buluşmak veya yüz yüze etkileşimde olunmayan sosyal biçimlerin sıradan bir tanımlayıcısı haline gelmiştir. Bu terim, dijital sistemlerde ve bilgi teknolojileriyle yaratılan gerçeklikten bahsetmek için de çok yaygın kullanılan bir terimdir. Zamanla teknolojilerin şekil değiştirmesi, iletişim kurmayı ve iletişim kurma biçimlerini de değiştirmiştir. Yeni teknolojilerle birlikte yeni iletişimin, sosyalleşme ve boş zaman faaliyetlerinin toplum üzerindeki etkisi büyüktür. Bugün bilgi toplumu, toplumda bir dizi dönüşüm üretmiş ve üretmeye de devam etmektedir. Bilgi teknolojilerinin gelişiminin bireyler, gruplar, kuruluşlar ve topluluklar tarafından hızla benimsenmesi sanal toplumların çoğalmasına yol açmış ve gelişmeler sanal toplumun evrimini de şekillendirmektedir. Her geçen gün toplum dijitalleşmekte ve iletişim, etkileşim ve ilişkiler daha sanal olmaya devam etmektedir. Sanallık özne tarafından özel teknolojik araçlarla deneyimlenebilen gerçek bir deneyime dönüşmektedir.

Sanal toplumun temeli internet faaliyetlerinden oluşmuştur. ‘Sanal toplum’, teknolojiyle birlikte ilişkileri, etkileşimleri, bağlantıları ve iletişimlerini internet aracılığıyla gerçekleştiren, belirli bir çıkar ilişkisi etrafında siberetik olarak örgütlenmiş kurumlar, gruplar, bireylerden oluşmaktadır. Sayar (2016) sanal toplumu, şehirleri, devletleri, ülkeleri ve kıtaları aşan, devrimsel olmaktan ziyade evrimsel bir hareket olarak tanımlamakta ve sanal toplumun her ne kadar bilgi teknolojisinin bir sonucu gibi gözükse de ekonomik, politik, kültürel ve sosyal birçok faktörün sanal toplumun oluşmasında etken olduğunu ifade etmiştir.” (s. 762). Shayo vd., (2007) sanal toplumun sınırlarını belirlemeyi amaçlayan, sanal toplumların büyümesinin arkasındaki itici güçleri, birey, grup, organizasyon ve topluluk düzeylerinde mevcut düzenlemelerin hiyerarşisini (uzaktan çalışma→sanal takımlar→sanal organizasyonlar→sanal topluluklar→sanal toplum) kavramsallaştıran evrimsel bir model sunmuşlar (Bkz Şekil 1) ve modelde yer alan itici güçlerin bireylerin ve toplumun sanal topluma dönüşümünde etkili olduklarını belirtmişlerdir.

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, afyildirim@nevsehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8743-2740.



**Şekil 1.** Sanal Toplum İçin Bir Çerçeve (Shayo vd., 2007, s. 188).

Alan yazın incelendiğinde çalışmaların ‘sanal topluluklar’ üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Diğer yandan topluluk ve toplum aynı kavramlar değildir. Bölgesel sınırlılık ve ortak çıkarların olup olmaması durumu toplum ve topluluk arasındaki en büyük farkı oluşturmaktadır. Telekomünikasyon ağının yaygınlığı bilgisayarların bilgi yapılandırma ve depolama yetenekleriyle birleştiğinde yeni bir iletişim ortamı mümkün hale gelmiş ve sanal topluluklar, insan ihtiyaçları ve teknolojinin şaşırtıcı bir şekilde kesişmesinden ortaya çıkmıştır (Shayo vd., 2007, s. 206). ‘Sanal topluluk’ terimini ilk kez kullanan olarak kabul edilen Howard Rheinhold internetteki toplulukları, kimsenin planlamadığı ama yine de gerçekleşen bir sosyal deney (Rheingold, 1993, s. 6) olarak tanımlamıştır. Sanal topluluklar ile ilgili ortak noktada uzlaşılan bir tanıma rastlanılmamıştır. Sanal topluluk, “siber uzayda sosyal bir yapı içerisinde bilgisayar destekli sosyal ağlar aracılığıyla uzun tartışmalardan sonra topluluklar oluşturan kişilerdir” (akt. Driskell ve Lyon, 2002, s. 375). Sanal bir topluluk için, çevrimiçi bir ortamda birbirleriyle etkileşim kurmak için aynı iletişim biçimini kullanan, ortak hedeflere sahip örgütlenmiş birey ve kurum gruplarından oluşmaktadır şeklinde bir tanımlama yapılabilir. Sanal topluluklar çevrimiçi agoralar yaratmaktadır. Teknolojik yeniliklerden kaynaklanan toplumsal değişimlerle birlikte toplumların, ilişkilerde ve iletişimlerdeki değişimlere uyum sağlaması konusu önemlidir. Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar (2014) yapılan araştırmalarda, bir taraftan çevrimiçi toplulukların kişilerin kimliklerini anonimleştirdiği için onların daha az uyma davranışında bulunacaklarının, diğer taraftan da bu anonimleşmenin uyma davranışını arttıracığının ileri sürüldüğünü ifade etmiştir (s. 99). Toplumun değişim yaşaması doğal bir süreçtir. Sosyal değişim doğal olduğu için toplumun, yeni teknolojilerle birlikte birçok faktörden etkilenmesi de muhtemeldir.

Sosyal bir varlık olan insanın kendisi, toplumu sanallaştıran en büyük etmenlerden biridir. İnsan sosyal etkileşimle beslenir. Sanal toplum, “insan ihtiyaçları ve teknolojinin kesişmesinden sürpriz bir şekilde doğmuştur” ve “düzenlemeleri ve alışkanlıkları da gerçek hayattakilerle benzerdir” (Sayar, 2016, s. 765-766). Diğer yandan, sanal toplum fiziksel yakınlığın olmadığı geleneksel toplumdan farklıdır, etkileşim çevrimiçi olarak gerçekleşir. Bu nedenle, sanal

toplumu gerçek toplum olarak kabul etmek, her şeyden önce fiziksel yakınlığın olmaması nedeniyle, geleneksel bir toplumda normalde olacağı gibi sonuçları ve sorumlulukları gerçekten paylaşma olasılığı olmadığı durumu göz ardı edilmemelidir. İnternet toplum tarafından bir pratik olarak sahiplenilmiş ve bu sahiplenme üzerinden sanal bir sosyallik inşa edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanal, Sanal Toplum, Dijitalleşme, Sanal Topluluk

### **Kaynakça**

- Driskell, R. B. & Lyon, L. (2002). Are virtual communities true communities? Examining the environments and elements of community. *City and Community*, 1(4), 373-390. doi:10.1111/1540-6040.00031
- Kağıtçıbaşı, Ç. ve Cemalcılar, Z. (2014). *Dünden bugüne insan ve insanlar, Sosyal Psikolojiye Giriş*. 16.Basım, İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Sayar, K. (2016). Dijital toplum. *TRT Akademi*, 1(2), 762-775.
- Shayo, C., Olfman, L., Iriberry, A. & Igarria, M. (2007). The Virtual society: Its driving forces, arrangements, practices, and implications. Editor(s): Jayne Gackenbach, *In Psychology and the Internet (p.187-2019) (Second Edition)*, Academic Press, <https://doi.org/10.1016/B978-012369425-6/50027-8>.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*, Perseus Books.