

SANAL BİLİNÇ

Dr. Cahit Karakuş

GİRİŞ

İnsanların bakış açısının nasıl değiştirileceği ve uzaktan nasıl kontrol edileceğinin yanıtı, onların tepkisel davranışlarında gizlidir. İnsanlar her zaman iç doğruları kolay benimser ve savunur, dış doğrulara ise şüphe duyar. Gördüklerini, duyduklarını, tattıklarını, dokunduklarını ve kokladıklarını, ötesin de ise hissettiklerini tanıyarak ve anlamlandırarak sürekli öğrenen insanoğlu kıyaslama yaparak farklılıkları ve değişimleri de bulur. Öğrenme sürekli, yaşam devam ettikçe öğrenmede devam edecektir. Öğrenme bünyede, tecrübe ve deneyim kazanmaya yönelmiş bilinç olarak kendini ifade eder ve yetenekleri içerir. Öğrenilen bilgi algılanandır, bulunandır, kayıt edilendir. Ağaç yaprakları yeşil renktedir. Haziran ayında ağacın yaprakları gazele dönmüştü ile kasım ayında ağacın yaprakları gazel olmuştu bilgisi neyi anlamlandırır? Bilgi toplanır, anlamlandırmak için sınıflandırılır, hatalar ayıklanır, kayıp değerler yönetilir, kümelendirilir, eşleştirme yapılır.

İnsanların bilinçlenme kültürüne müdahale edilebilir mi? Diğer bir ifade ile zihinsel bellekleri başkaları tarafından ele geçirilerek değiştirilebilir mi? Bilinci oluşturan bellek silinip, yenisi yüklenebilir mi? Bu sorulara yanıt aranırken, öncelik tepkisel davranışlarda olmalıdır. Tepkisel davranışlar doğru analiz edilmez ise yanlış yargılara da varılır. Covey: "aynı bilgiye farklı bakış yargıyı belirler" diye özetler der. Çözölemeyen sorunlar için bakış açısının (paradigma) değiştirilmesi gereğini vurgular. Einstein'in bir sözünde: "Karşılaşılan sorunlar, o sorunları meydana getiren düşünce ve davranış düzleminde kalarak çözölemez" der. Sorunların içinde kaybolmak yerine, bakış açısını değiştirmeyi başarıp, sorunlara farklı biçimde yaklaşıldığında çözme şansı da yakalanmış olacağını belirtir. Sorunların başkalarıyla paylaşılma nedenlerinden biri de farklı bir bakış açısında, farklı davranabilme kapası aralama arayışıdır. Aslında hayatımızı, başarıımızı, mutluluğumuzu belirleyen bizim

kendi davranışlarımızdır. “Başımıza gelen her şeyle onlara verdiğimiz tepki ve yanıt arasında geniş bir hareket alanı vardır” der Stephen Covey. O halde zihinsel haritanın ele geçirilmesinde davranış analizlerinin doğru yapılabilmesi için bireyin olaylara karşı verdiği tepki ve yanıtların önyargıdan uzak analiz edilmesi gerekir. Ayrıca analiz yapanın da problemi çözme düzlemini ve kendi zihinsel haritasını da değiştirmesi gerekmektedir.

On yedinci yüzyılda filozof René Descartes’in; “Bir aklım olduğunu biliyorum ve bir bedenim olduğunu da biliyorum. Ve her ikisinin tamamen birbirlerinden ayrı olduğunu biliyorum. Ben kendi aklımım. Benim bir bedenim var” sözleri ile Descartes, “İnsan belleğinde manevi bir kısım da vardır. Bu kısım Yaradan’ın parçasıdır ve ruhu oluşturur. Ruh bedeni sevk ve idare eder” sözleri, bu yaklaşıma değişik bir katkı sağlamanın yanında, çok iyi bir örnektir aynı zamanda. Isaac Newton, bu ayrımı yeni fiziğin temeli olarak almış ve zihinsel ya da psikolojik her şeyi evrene ilişkin yeni fiziksel yasaların dışında tutmuştur. Newton’un fiziğinin yol açtığı ve bugün çoğumuzun düşüncesine hâlâ egemen olan “mekanikçi kültür”, Newton makine kategorilerini insanlara ve insan örgütlerine uygular. Sigmund Freud, ruha hükmeden yasa ve dinamikleri araştırmış ve insan davranışının bütünüyle böylesi yasalar ve bunların erken yaşlardaki etkileşimleri tarafından belirlendiğinde ısrar etmiştir.

Adam Smith, piyasa ekonomisine yol gösteren yasa ve ilkeleri araştırmış ve bunlara dayanarak pazardaki davranışları öngörebileceğimizi ve kontrol edebileceğimizi öne sürmüştür. Karl Marx, kapitalizmin ekonomi politiğinin analizini yaparak kapital ve artı değer oluşumu üzerine tezler geliştirip sosyalizme geçişin kaçınılmaz olduğunu varsaymıştır. Yönetim teorisinde mühendis Frederick Taylor, her örgütün temelini yasa ve ilkelerle sınırlandığında ısrar etmiş ve örgütlerdeki insanların bu yasalara göre davrandığını savunmuştur. Kısaca, bilgisayar kültürümüzün daha modern dilinde söylersek, her şey programlanmıştır.

Yanıt ve tepki analizi yapılırken davranışların geçmişsel tecrübeleri ile programlanmış olduğunu varsayabiliriz. Yasalar, öngörü, varsayım, kontrol, programlar... Newton fiziği düşünme; mantıksal, akılcı, kurala bağlı düşünmenin bir patlamasıydı. Yüzyılımız kesintisizlik, muğlâklık, öngörülmezlik ve sürprizler yüzyılı... Böylesi bir

yüzyılda yaratıcı düşünceler ancak farklı sesler, farklı tutkular, farklı deneyimlerle zenginleştiginde ve çoğulcu, katılımcı bir anlayış benimsendiğinde gelişecektir.

Birey ya da kitleyi yönlendirmede etkileşimli medya (yazılı ve görsel) ile yoğun bir biçimde yapılmaktadır. Bakış açısını değiştirme faaliyetleri pazarda, eğitimde yönlendirilme amacı ile kullanılmaktadır; Hedef kitle ya da birey belirlenirken alışkanlıklar, örfler, adetler ve inançlar hangi olaylara nasıl tepki ya da yanıt verdikleri araştırılarak bulunur. Tepkisel davranışların hangi düşünceden kaynaklandığı, nelere tepki verdiği belirlendiği anda bireyin ya da kitlenin kontrolü ele geçirmek için gerekli ipuçları da elde edilmiş olur. Özellikle radikal ve keskin düşüncelere sahip insanların kontrol edilmesi ve yönlendirilmesinin daha kolay olduğu gözükmektedir. Bilgiye erişimin ve yayınının yaygınlaştığı günümüzde bireylerin bakış açıları, bir yazı, bir resim, bir film içindeki mesaj ile çok rahat değiştirilmektedir.

Bakış açısı değiştirilecek kişi ile karşılıklı iletişime geçilmesine gerek yoktur. Yönlendirilecek birey ya da kitle uzaktan inandırılır. Bir düşünce, kafamızda durup dururken doğru hale gelmez, karşılaşılan tepkiler ve olaylar yüzünden doğrulaşır. Beyin kontrol edilmeye açık kolay erişilen organdır. Zihinsel haritası kontrol edilecek ve eylemi gerçekleştirecek kitle ya da bireyin aranmasına gerek yoktur. Olta atma yöntemi olarak tanımlanan yöntem ile mesajlar hazırlanır, bir balık ya da balık sürüsü araştırılır. İnternet ve etkileşimli iletişim teknolojileri üzerinden suça yönlendiren insanların sayısında artış gözükmektedir.

Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz; insan zihninin uzaktan kontrol edilebilmesinin dünya için sosyal ve politik etkileri çok fazla olacaktır. Bizler yeni gelişmelere hazır olmalıyız.

INTERNET

Bilgisayar ortamında metin, görüntü, video, ses gibi hizmetlerin birliktelikleri internet ortamında sanal medyayı meydana getiren unsurlardır. Medyanın yeni hizmetler sunmasında, elektronik, bilgisayar ve telekomünikasyon uygulamalarındaki gelişmelerin önemi vurgulanırken; bitlerin iletimi ile dünyamız hızlıca sayısallaşmıştır. Radyo linkler, uydu bağlantıları ve fiber kablo şebekelerinden oluşan iletişim atmosferi, bütüncül ve dünyayı saran bir doku gibi, bir yerden başka bir yere sürekli

sesli, görüntülü ve yazılı bilgileri iletmektedir. Bilgisayar bellek ortamında güncellenen sıkıştırma yazılımları, iletişim ağlarından kaliteli ve yüksek hızlarda veri iletimine olan gereksinimi karşılamaya devam etmektedir. İnternet erişim ortamı, gerek hız gerekse erişim açısından iletişim gücünün artması ile kitle iletişim araçları arasında önemli bir yere sahip olmuştur. Tarihsel gelişim sürecinde iletişim hizmetleri, ses iletiminden, görüntü ve veri iletimine, şimdilerde ise mesaj ve gerçek zamanlı hareketli görüntü iletimine doğru çok hızlı değişimler ve dönüşümler yaşamaktadır. Mesaj iletimi dünyada çok büyük bir pazar oluşturmuştur. Özellikle hareket halindeyken kablosuz iletişim teknolojileri üzerinden mesaj iletimi yeni nesil gençlik arasında büyük rağbet görmektedir.

İnternet erişim ortamında oyun, sohbet odaları ve sosyal paylaşım siteleri sanal yaşamın gerçeklerine dönüşmüştür. Sosyal paylaşım siteleri üzerinden insanlar birbirleri ile ilgili haberleri, fikirleri ve kültürel değerleri paylaşarak, geleneksel medyayı sanal medyaya dönüştürmüştür. İnsanların sanal medyayı artan bir hızla kullanmaya başlaması ile ürün satın almada nasıl davrandığını araştıranlar, sosyal ağların, marka bilinci oluşturmada, ürün pazarlamada ve pazar araştırmalarında sonsuz fırsatlar olduğunu görmeye başlamışlardır. İnsanların yüz yüze görüşme yerine sanal ortamda daha fazla zaman harcamaya başlamalarının nedenleri üzerine araştırmalar yoğunlaşmaya başlamıştır. Sosyal ağları kullananların; üretilen ürün, hizmet, kültür ve fikirleri satın almada birbirlerini nasıl etkileyip yönlendirdikleri üzerine detaylı bir çalışmalar da yapılmaktadır.

Bilgiyi saklayan, yönlendiren, sıkıştıran, işleyen ve ileten teknolojileri geliştiren insan; düşüncesini, kültürünü ve eserlerini paylaşacağı ve tartışacağı sanal ortamı oluşturmayı başardı. Sanal, gerçek olduğuna inanılan ya da inandırılındır. Sanal ortamlarda oyunlar oynanır, sohbet odalarında muhabbetler edilir ve sosyal erişim sitelerinde haberler, ürünler, hizmetler, fikirler ve kültürel değerler tartışılır, paylaşılır ve hatta satılır. Bilgisayar üzerinden erişilen sanal ortamlarda gün geçtikçe daha fazla vakit harcayan insanlar gerçek yaşam ihtiyaçlarını da buradan karşılamaya başlamışlardır. Kendilerine ait yeni sanal bir dünya kurarak yaşayan insanoğlunun davranışları da değişim göstermeye başlamıştır. Hatta sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırın yok olmaya başladığı da iddia edilmektedir. Öyle ki sanal dünyada arkadaş bularak sosyal ve siyasi düşünce alışverişinde bulunanlar; birbirleriyle

tanışıp evlenme gibi ciddi kararlar da alabilmektedirler. Özellikle gençler arasında kullanım değeri bakımından hızlı bir yükseliş gösteren sanal ortam, geleneksel medyayı da potasında eritmeye başlamıştır.

Özellikle yalnız yaşamının olağandışı bir şekilde artması son yılların en büyük sosyal değişimi olmaya başlamıştır. Tek başına yaşamak eskiden insanların ne kadar yalnız olduğunun göstergesiydi. Şimdilerde ise yalnızlığın tanımı değişmiştir. Yalnızlık tek başına yaşayıp yaşamadığımızla değil, kendinizi yalnız hissedip hissetmediğimizle ilgilidir. En büyük yalnızlık, yığınla insan içerisinde, yayana yaşayıp kendinizi yalnız hissetmenizdir. Öte yandan tek başına yaşamak da bir amaca hizmette edebilir. Böylece aslında kendinizi keşfetme fırsatı da sağlanmış olur. Aklımızda tutabileceğimizden çok daha fazla bilginin içinde boğulduğumuz; arama motorlarına ve akıllı telefonlara bağlı hale geldik. Günün büyük bir bölümünü bilgisayar başında geçiren bir insan fazladan ne kadar kelimeyi bellek haznesine katıyor acaba? Artık yüksek bir maaş, güçlü bir iş, güzel bir ev, pahalı kıyafetler mutlu olacağınız anlamına gelmiyor. Uzmanlar psikolojik problemlerin daha çok dar gelirli insanlarda görüldüğünü düşünüyordu. Ancak son yıllarda yapılan araştırmalar bunun tam tersinin doğru olduğunu ortaya koyuyor. Bir kere yeterince yükseldiğinizde zenginliğin psikolojik ve zihinsel sağlığınıza verdiği olumlu etki yok oluyor. Yükseldikçe yalnızlık stresi o kadar artıyor ki başarının verdiği olumlu etkinin önüne geçiyor. Gittikçe yalnızlaşanlar kendi sonlarını hazırlayan örümcek ağını da örmüş olmuyorlar mı?

Mahremiyete saygı ne kadar önemsenmektedir. Kamuya açık alanda yaptıklarımızın özel hayata girmediği kabul edilirdi. Ancak ABD’de bu yıl FBI’ın hiçbir yasal dayanağı olmamasına rağmen bir şüpheliyi GPS sinyalleri ile takip etmesi “kamusal alanda özel hayat” olgusunu kazandırdı. Amerikan mahkemesi FBI’ın bu hareketini anayasaya aykırı buldu ve kamusal alanda yapılan her hareketin devlet tarafından izlenemeyeceğine karar verdi.

Artık doğayı jeolojik ve iklimsel faktörler ile birlikte insanlar da belirliyor. Dünyada bitki örtüsünün bulunduğu alanların yüzde 90’ının üzerinde insanlar yaşıyor. Egzoz dumanları, zehirli atıklar, yapay gübreler ve daha birçok madde çevreyi kirleterek doğayı değiştiriyor. Omurgalı hayvanların 5’te biri yok olma tehdidi altındadır. Nobel ödüllü kimyager Paul Crutzen “Artık ‘insanlar doğaya karşı’ diye bir şey yok, doğaya

ne olacağına biz karar veriyoruz” diyor. Gelişmiş ülkelerin nüfusu giderek yaşlanırken yaşlılara özel bir endüstri gelişmeye başlamıştır. Sanallaşan ortama yalnız yaşayanlar için neler yapılacaktır?

SANALLAŞAN MEDYA

Sanal ortamda gerçek zamanlı habercilik giderek geleneksel gazeteciliğin temel ilkelerini kendine uyarlamaktadır. Yeni ve değişik bir iletişim dünyasında arama motorları, haber siteleri, bloglar ve sosyal erişim siteleri Tahrir Meydanı’ndan Madison Caddesi’ne kadar dünyayı değişimlere dönüştürmeyi zorlamaktadır. Değişim mahlep ağacının kiraz ağacına dönüştürülmesi ise yetişmiş bir ağacın farklı ürüne yönlendirilmesidir. Kaliteli ürüne mi hayır? O halde sosyal medyada kimler ne adına ne için değişimleri zorlamaktadır? Küresel bağlamda dünyanın dönüştürülmesine yardım eden bir güç olarak mı? Ancak ana akım, halktan röportajların ve video görüntülerin erişilebilir tüm kanallar üzerinden yayımlamaktır. Acımasız iş hayatındaki zorluklarla karşı karşıya kalan yeni mezunların derinlemesine gözlemlerini paylaştıkları bir sosyal paylaşım sitesi neleri değiştirecektir? Sadece siyasal ya da ekonomi anlam taşıyan değil aynı zamanda yönetici davranışlarının ele alındığı hikayeleri ele alarak iş dünyasında üzerinde olumlu bir etki yaratmasının ötesinde dönüşümleri nasıl tetikleyeceğini düşün. İnterneti yaratıcılığın kalesi olarak anlamlandırmak önemli ve yüreklendirici gelişmelerden biridir. Gece eğlenceleri, video oyunları, yüksek sesli müzik, abur cubur yemeklerden ibaret olan ve büyüyünce ne olacağını bulmaya çalışan gençleri düşündüğünüzde karamsarsızlığa düşebilirsiniz. Geleceğin, olgun, yetişkin, deneyimlerini aktarma potansiyeline sahip bireylerini üretebilmek internet ile nasıl mümkün olacaktır? Dünyada bir milyardan fazla insan aktif olarak Facebook’ta bulunuyor. Twitter’da günlük olarak 250 milyon tweet atılıyor. Kişilerin kendilerini ifade etmeleri yeni bir eğlence anlayışı artık. Her şeye rağmen önemli olan bu istatistikleri benzersiz bir gerçek zamanlı bağlantı, katılım ve bağlılık çağına dönüştürebilmektir. Bireyler ve topluluklar sosyal ağlar ve medya araçları üzerinden giderek daha fazla bir araya geliyor ve giderek daha yoğun bir şekilde ilgi alanlarını ve düşüncelerini paylaşıyorlar. Ve bu sadece haberlere ya da medyaya değil, neredeyse hayatımızın her alanına uygulanıyor. Şirketler sosyal medyayı kullanırken tüketicilerin içgüdülerinden yararlanarak pazarlama anlayışını değiştirmek zorundadırlar.

SANAL ORTAMDA SOSYALLEŐME

Sürekli güncellenen, çoklu kullanıma açık olan, paylaşımaya olanak tanıyan sanal medya sürekli yaygınlaşmaktadır. İnsanlar sanal medyada günlük düşüncelerini yazmakta, tartışmakta ve yeni fikirler ortaya koymaktadırlar. Ayrıca kişisel bilgilerinin yanında fotoğraflarını ve videolarını da sanal ortamda paylaşan, iş arayan ve hatta eş arayan günümüz insanları çekinmeden gerçek dünyayı sanal ortamda yaşayabilmektedir. Sanal medya aracılığıyla çok sayıda kişiye ulaşan, eski arkadaşlarını bulup hasret gideren, örgütlenen insanların, sanal olarak birbirleri ile iletişim kurup, sanal olarak sosyalleştikleri de görülmektedir.

Medeni olmanın temel kuramı yüz yüze sağlıklı iletişim kurmaktır. Peki insanlar neden etkileşimli iletişimden kaçıp sanal iletişimi tercih etmeye yönelmişlerdir? Duygular, jestler, mimiklerin ifade edilemediği sanal bir ortamda, iletişim kurabilmek için tanımadığı, yüzünü görmediği birisine güvenen insanlarda, bilinmezlere yelken açmayı tetikleyen olgular nelerdir? Yüz yüze ya da birbirlerini tanıyan insanlar arasındaki iletişimin yerini birbirlerini tanımayan insanlar arasındaki iletişimin alması ve çok hızlı yaygınlaşmasının temelinde insanı insan yapan hangi yapısal ve ruhsal faktörler yatmaktadır? Neden birbirlerini tanımayan insanlar birbirleri ile internet olarak adlandırılan sanal ortamda muhabbet etmek istemektedirler?

Gerçek yaşamlarında sağlıklı iletişimi koparan, birbirlerini dinlemeyen ve birbirlerini hoş görmeyen insanlar nasıl oluyor da sanal ortamda birbirleri ile sağlıklı iletişim kurabiliyorlar? Güney Amerika'nın batı sahillerine uzaklığı 3700 kilometre olan Büyük Okyanus'un güney batısındaki Paskalya adasını [Easter Island] Hollandalılar, 1722 yılında keşfettiklerinde adada, sazlardan yapılmış kulübelerde ve mağaralarda yaşayan 3000 kadar yerli ile karşılaştılar. Birbirleriyle sürekli savaşıyan yerlilerin yamyamlığı içeren bir kültürleri vardı. Adanın kaynakları son derece yetersizdi. Birkaç bitki türü dışında hiç ağaç yoktu. Ada tamamen çıplaktı. Hollandalılar, sömürgeleştirmeye degecek hiç bir şey bulamadılar. Onları şaşırtan, hatta şoke eden olay ise ada sakinlerinin ikelliği ve barbarlığına karşın, bir dönemin gelişmiş toplumlarına ait kanıtların varlığı idi. Adanın pek çok yerinde, ortalama yüksekliği altı metreyi aşan, yüzlerce dev heykeller ve taştan anıtlar vardı. Anıtın en büyüğü ise 22 metreydi. Adadaki heykelleri inceleyen antropologlar, adada var olan ilkel toplulukların, volkanik taştan anıtlar oyup bunları bir yerden bir yere taşımak gibi

teknolojik açıdan karmaşık bir işi gerçekleştirmelerinin olanaksız olduğu sonucuna vardılar. Hatta 70'li yıllarda bu heykelleri başka dünyadan gelen uzaylıların yaptıklarına inananlar da oldu. Lakin son yıllarda ada yeniden gündeme geldi. Çünkü toprak bilimciler adanın toprağını inceleyip bitki fosillerin polenlerini analiz ettiklerinde, adanın tarihinde var olmuş tüm bitki türlerini belirlediler. Sosyologlar, ada yerlilerini ve inanışlarını incelediler. Genetik bilimciler yerlilerin genlerini artzamanlı incelediler, adada yaşayanların geldikleri köklerindeki benzerlikler ve farklılıklar araştırıldı. Tüm bu araştırmaların sonucunda Paskalya Adası, gizem olmaktan çıkıp, sağlıklı iletişim kurmaktan uzaklaşan insanların doğal çevreyi tahrip ettiklerinde nasıl yamyama dönüştüklerinin en acı örneği oldu. Sağlıklı iletişim kurmayıp çevreyi hızlıca tahrip edenlerin başına neler geleceğinin en acı örneğidir Paskalya Adası.

Sanal ortamda, kitlelerle paylaşılması için kişi kendi profilini tanımlar ve paylaşır. Birbirlerinin profillerini eklemesine olanak tanıyan ve sistemdeki her kişinin birbirini görmesini sağlayan web tabanlı hizmetler, sosyal paylaşım siteleri olarak adlandırılmaktadır. Sosyal paylaşım ağları, fotoğraf paylaşım sitelerini, video paylaşım sitelerini, iş sektörü için hazırlanmış profesyonel siteleri vb. içermektedir. Sosyal ağlar günlük hayatın niteliğini artırmakla beraber, kişilerin özel hayatlarını deşifre etmesi nedeniyle eleştiri konusu olmaktadır. Ancak bu durum sosyal ağlara olan ilgiyi azaltmamaktadır. Çünkü zamanlarının çoğunu sanal ortamlarda geçiren gençlerin kullandığı cep telefonu, müzik çalar ve bilgisayar gibi sayısal cihazların boyutları ve ağırlıkları küçülürken yetenekleri sürekli büyüdüğünden onların günlük hayatı da sayısal cihazların rutin parçaları haline gelmiştir. Öte yandan araştırmalar gençlerin gerçekte fazla seçeneklerinin olmadığı ve bir şekilde dijital ortama bağlandıklarını da göstermektedir. Sayısal cihazları kullanarak sayısallaşan ve sanallaşan gençler benzersizdirler ve kendi dünyalarını yaratma dürtüsüne ve olanağına sahiptirler. Bu yüzden önceki nesillerin sahip olamadıkları günlük deneyimlere sahip olmaya başlamışlardır. Sayısallaşan teknoloji yeni özgür iletişim araçları sunarken gençler de kendi deneyimlerini paylaşım şansı bularak, birbirlerini etkilemekte ve hatta birbirlerinin davranışlarını değiştirmektedirler. Ayrıca gençler yeni iletişim araçlarını hayatlarına sokma konusunda da aceleci ve esnektirler. Bu nedenle 1980 sonrası doğanlar, kullandıkları yeni teknoloji bakımından ön saflarda yer almakta ve bilgisayar kuşağı olarak adlandırılmaktadırlar.

İnternetin önemi ve insanların sanal medyayı artan bir hızla kullanmaya başlaması nedeniyle özellikle ürün satışlarında davranış değişikliği konularında araştırma yapanlar stratejilerini yeniden gözden geçirmek zorundadırlar. Sosyal ağların, marka bilinci oluşturmada, müşteri bulmada ve pazar araştırmalarında işletmelere sonsuz fırsatlar yaratarak yardımcı olacağı gözükmemektedir. Geleceğin reklamlarını tahmin etmek ancak ve ancak internet kullanan yeni nesil gençliğin davranışlarının nasıl değiştirileceğinin anlaşılması ile mümkün olacaktır. Yeni nesil gençlerin ürün, hizmet, fikir ve kültürel değerler ile ilgili tanıtımları beğenmesi, etkilenmesi, dikkatini çekmesi, onaylaması, içeriğine bakması, satın alması, başkalarına tavsiye etmesi, başkalarıyla paylaşması farklı bakış açısını gerekli kılmaktadır.

İnternette oluşturulan sanal ortamlar da oyunlar oynanmakta, sohbet odalarında muhabbetler edilmektedir. Sanal ortamda oynanan oyunlardan sanal sebzeler yetiştirilerek gerçek paranın nasıl kazanıldığına ilişkin oyun incelendiğinde kişilerde bağımlılık yapacak davranış değişikliğinin nasıl yapıldığı ilgi çekicidir. Kızımın ders çalışmayı bırakıp bilgisayarda çok fazla zaman harcamaya başladığını fark ettiğimde, onun sanal ortamda sebze yetiştirip satarak para kazanma oyunu oynadığını gördüm. Eve girer girmez koştur bilgisayarın başına geçti. Ne yapıyorsun diye sorduğumda “domatesleri sulamam lazım, yoksa bütün domateslerim kuruyacak, zarar edeceğim” dedi. Dayanamadım “bilgisayarda domates mi yetiştiriyorsunuz” diye sorduğumda bana bakarak gülümsedi. Anlattıklarını dinlemeye başladığımda şok oldum. Sebzeler bilgisayarda ekilmekte, büyütülüp satılmakta, para kazanılmakta ve kazanılan para ile araba, ev, uçak satın alınmaktadır. Birde daha çok para kazanırsan daha lüks bir yaşam da kuruyorsunuz. Nerede; internette. Nasıl; sanal. Oyuna başlarken sana para veriyorlar, sebze bahçesi satın alıyorsun, pazara bakıyorsun en iyi getiri domateste hemen fideleri satın alıyorsun ve ekiyorsun; sana ne yapacağını bilgisayar söylüyor; “8 saat sonra sulama yapacaksın, eğer 10 saat sonra sularsan domateslerin çürüyecek. Sakın ha sulamayı geciktirme. Zamanında sularsan domates fidelerin ürün verecek ve sen bu ürünleri satacaksın, 500 altın kazanacaksın. Eğer sulamayı geç yaparsan ya da unutursan hem başlangıç sermayeni hem de üründen elde edeceğin geliri kaybetmiş olacaksın.” Oyunun başında seni oyundan koparmamak ve hırslandırmak için hızlı seviye atlattırma, en iyi çiftçi ödülünü kazandı gibi güdülemeler de yapılmaktadır. Ödül kazandığında bunu arkadaşların ile paylaş komutunu gönderiyor. Kim gönderiyor; sanal ortamdaki

yazılım, tamam dediğinde paylaşım sitesinde sana ait haber duvarında, aldığın ödül yayınlanıyor ve bütün arkadaşların görüyor. Bu arada sanal ortamda olduğunuzu unutmayın. İlginç öneriler de gelmeye başlıyor; istersen kredi kartından 10TL çekeyim, senin adına domatesleri sulayalım, ya da 20TL çekelim traktör satın al, sebze bahçeni büyütürsün, daha çok ürün ekersen ve daha çok para kazanırsın gibi. Komutlar biter mi; eğer oyuna 5 arkadaşını katarsan senin bahçeni büyütüp, fide vereceğim ve üstüne 500 altın ödül kazanacaksın. Para kazandın ev, araba, uçak satın alsana diye öneriye dayalı komut ekranda. Kazandığın para ile neler satın alabileceğin, resimli özellikleri ile sana gösterilmektedir. Evi satın aldın, ekranda bir komut evinin etrafına 10 ağaç dikersen 600 altın kazanacaksın. Görev verildikten sonra yerine getirdiğinizde ekranda bravo kazandınız yazısı sürekli tekrarlanmaktadır. Sonra hadi bakayım yeni görevin. Bu görevi yaparsan binlerce altın kazanacaksın, evini değiştirip villa satın alacaksın, uçağını değiştirip jet satın alacaksın. Bakıyorsun bunları almak için aylarca çalışman gerekmektedir. Zahmetli iş sıkılıyorsun, birden ekranda bir yazı kredi kartından 10TL çekeyim sana 100.000 altın vereceğim, hemen villanı satın al. Sürekli tekrarlan mesajlar; aferin bravo kazandın, şimdi şu görevi yap bunu yaparsan yine kazanacaksın, istersen 10TL çekeyim, hemen ödülünü kazan, seni haber yapacağım, bütün arkadaşların neler kazandığını görecek... Tüm bu dönüşümde gerçek olan tek şey var; kredi kartından 10TL çekeyim, ödülünü hemen kazan komutu. Bu oyun dünyanın en büyük sosyal paylaşım sitesi Facebook üzerinden oynatılan sanal çiftlik FarmVille ve sanal şehir CityVille gibi oyunlardır. Oyunları oynatan Zynga şirket değerinin 20 milyar dolara çıktığı belirtiliyor. Dikkat edin firma 4 yıllık bir şirket. Mark Pincus tarafından 2007 yılında kurulmuş. Şirkette 1500 kişi çalışmaktadır. Zynga, günlük 62 milyon kullanıcıya ulaşıyor. Sadece sanal traktör satışından elde edilen karın 100 milyon doların üzerinde olduğu belirtiliyor. Üstelik şirket halka açılıp 1 milyar dolar toplamayı amaçlıyor. Şirketin ismini çok sevdiği köpeği Zynga'dan esinlenerek koyan ve logosunda da onun silüetini kullanan Mark Pincus, şimdi 20 milyar dolarlık bir şirketi yönetiyor.

Yukarıda anlatılan çiftlik oyununda kişilerin temel ihtiyacı olan ödüllendirme, davranış değişikliğine dönüşerek bağımlılık oluşturulmakta ve kişilerin zihinsel yetileri yani beyinleri birilerinin yazdığı yazılım tarafından ele geçirilip yönlendirilmekte ve yönetilmektedir. Yüz yüze sağlıklı iletişimin yok edildiği günümüz dünyasında

başarısızlık ve tatminsizliğe dayalı mutsuzluktan kurtulmak ve takdir edilmek sanal ortamda aranır hale gelmiştir. Oyunda temel kural, komutlar verilmekte, yerine getirilmesi istenmektedir. Yerine getirildiğinde takdir edilmekte ve ödül kazanılmaktadır. Başarmanın getirisi olan iki şey; takdir edilmek ve ödül kazanmaktır. Bağımlılık yapmak için gerekli olan ise hırslandırmaktır. Her yaptığınızı yazmak, resimlerinizi koymak ve buna bir yorum yazılmasını beklemek özgüven probleminde çok bir nevi kendinizi teşhir etmektir. İnsan tabii ki doğası gereği onay almak, beğenilmek isteyen bir varlıktır. Ancak burada yanlış olan eleştirilmekten, beğenilmemekten korkanların insanları görmeden konuşabileceği yolları tercih etmek istemeleridir. Konulan resme ve yazılan yazıya yorum yazılması için yalvaran insanlara rastlanmak güncel olgu haline gelmiştir. *Aslında sanal medyanın ortaya çıkış amacı ötekileştirmek mi yoksa kendisine benzer olanları bulup, benzemeyenleri elemek mi?*

SANAL ORTAMA BAĞIMLILIK

İnternette oyun oynayanlar odadan çıkmaya, hatta su, tuvalet gibi ihtiyaçlarını bile karşılamaya gerek duymuyor. Tüm gün ve gece bilgisayar başından kalkmadan oyundaki karakterini yöneten, hayattan kopuk kişiler haline gelenler, çekingen ve sosyal ortamdaki uzak durduklarından sosyal rahatsızlığa sahip olmaktadır. İnternet ve gerçek zamanlı oyunları bağımlılık halinde kullanmaktadır. Çok uzun süre hiç hareket etmeden aynı pozisyonda oturarak oyun oynamak, hareketi uzun süre kısıtladığından kan akışını engelleyen pıhtılaşmaların oluşmasına neden olduğu ve bunun da ölüme sebebiyet verdiği görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarının onlara zarar vereceklerini hiç mi hiç düşünmezler. Onlar için önemli olan çocuklarının gözlerinin önünde olmasıdır. Gençler ise oynadıkları oyunların kendilerini öldüreceğinin farkında bile değiller. Oyunlar, oyun olarak kaldığı sürece zararı olmaz. Ancak hayatın kendisini de oyunlaştırıyorsa, oyunu davranış değişikliğine dönüştürebiliyorsa sonuçları tehlikeli olur. Öte yandan sürekli ekrana bakarak ışığa duyarlı epilepsiye neden olan insanlar, mide bulantısı, görme bozukluğu, baş ağrısı, nefes darlığından şikâyet ederler. Kırmızı ve beyaz ışığın seri ve güçlü bir şekilde yanıp sönmeye, epilepsiye sebebiyet verebilmektedir. Suyun üzerinde kırılan güçlü güneş ışığı, diskolarda yanıp sönen ışıklar bile epilepsiyi uyandırabilir. Epilepsi hastası olduğunu bilmeyen kişilerde ise ani ışık değişimi, sara nöbetine yol açarak aşırı durumlarda ölümcül neticelere neden olur. Video ve

bilgisayar oyunlarındaki ışık efektleri, ender durumlarda çocuk ve gençlerde baş dönmesine ve mide bulantısına yol açabilir.

Konsol setinde oyun oynayarak saatler geçirenler ellerini kullanamaz duruma gelmektedirler. Anne ve babalar, çocuklarının bilgisayar ve konsol oyunları nedeniyle bozulan sağlıklarına dikkat etmelidirler. Çocuklara, evde ve okulda el bakım egzersizleri yaptırılmalıdır.

Bilgisayar oyunlarında görülen diğer bir davranış değişikliğine neden olan gerçek olgu ise yaşamak için yok et düşüncesinin oyunculara aşılmasıdır. Hoşgörüden uzak, insan bedenini parçalayan oyun kahramanlarını kendilerine örnek alanların kişilik gelişimleri tehlike altındadır. Özellikle şiddet içerikli oyun ve filmleri izleyen çocuklar, olayların sebep ve neticesini sorgulamamakta, hayatı bir oyun gibi algılamakta, bu durum çocukların sosyal-ailevi ilişkilerini olumsuz yönde etkilemektedir. Belirli politik, organize suçlar ya da terörist gruplar gençleri kendi yanlarına çekmek için bilgisayar oyunlarını kullanmaktadırlar. Hedef gösterilen kurbanlar öldürüldükçe, oyuncunun puanları artıyor. Sitelerinde bu tür oyunlara yer veren grupların amaçlarının; gençleri kendi yanlarına çekmek, suça ya da eyleme yönlendirmek olduğu gözükmemektedir. Oyunlar ile yönlendirilmiş gençler gerçek silahla eyleme gönderildiklerinde öldürmekten müthiş zevk aldıkları gözlemlenmiştir. Hatta yaraladığında ya da yaralandığında şoke oldukları görülmektedir. Çünkü oynadıkları oyunlarda yaralama ya da yaralanma yoktur, sadece ve sadece öldürme vardır, yok etme vardır.

Bilgisayar ve internet kullanımının çocuk ve gençlere sunduğu olumlu getirilerinin yanında, bu kullanımın olumsuz etkilerinin bulunduğu da her zaman göz önünde tutulmalıdır. Yarattığı sanal dünya içinde kaybolan çocuğun gelişimi olumsuz etkilenir ve sosyal yaşamdan kopar. Kişilik gelişimleri de sağlıklı olmaz. Çocukların internette karşılaşılabileceği risklerden en riskli olanı, sakıncalı olan cinsel içerikli sitelere girmeleri ve erişkinlerin cinsel tekliflerine maruz kalmalarıdır. Çocuk ve ergenlerin cinsellikle ilgili yayın ve bilgileri internette doğru şekilde öğrenememeleri, sanal yolla cinsel tacize uğramaları, onların ruhlarında ve beyinlerinde tamiri zor hasarlara yol açmaktadır.

İnternetin olumsuz kullanım alanları ile ilgili bir durum tespiti yapmak amacıyla yapılan bir çalışmada, internet kullanıcılarının arama motorlarında sorguladıkları anahtar sözcüklerin listelendiği rapora göre en çok arama yapılan cümleler pornografi ile ilişkilidir. Bu tür içeriklere çocukların ve gençlerin erişme olasılığı oldukça yüksektir. Küçük çocuklara karşı cinsel suiistimal olaylarında, çocuklar çevrimiçi sohbet ortamlarında istenmeyen cinsel taleplerle karşılaşmaktadırlar. Küçük yaşta çocukların internet ortamında sohbet programları ile tanıştıkları kişiler tarafından kaçıırılıp, suiistimal vakaları bulunmaktadır. Kendisinden yaşça büyük ve kötü niyetli kişilerle ve suç örgütleri ya da diğer sorunlu insanlarla çocuklar, kendi yaşitlarıymış gibi iletişime katılabilirler. Çocuklara sohbet odalarının, bilgisayarın sokağı olduğu, tıpkı sokakta olduğu gibi, yabancılarla konuşmamaları, onların yanlarına gitmemeleri, aileye ve eve ilişkin bilgi vermemeleri tembihlenmelidir.

Bırakın çocukları bu ortamdaki tehditleri tam olarak algılamayan erişkinler de tuzaklara düşmektedirler ve suiistimal edilmektedirler. 60'lı yaşlarda emekli olan bir vatandaş, günlerini geçirmek üzere bilgisayar ve internete bağlanma ile değişen hayatı. Elindeki tüm emekli ikramiyesi bir anda kendi isteği ile yok oldu. Dolandırıldı.

Eğitim, iletişim, eğlence, hizmet, ticaret gibi özellikleri bulunan internetin faydalarını kenara itip sadece zararlarını ön plana çıkarmak, interneti suç ile özdeşleştirmek doğru bir yaklaşım değildir. Zararlı etkilerin en aza indirilmesi için önlemler alınması gerektiği su götürmez bir gerçektir. Günümüzde interneti kullananları faydalı kullanım için bilinçlendirmek daha akıllıca bir yol olacaktır.

Birey ya da kitlenin sürü psikolojisi ile davranışlarını kontrol edemez hale getirilmesi ve bilinçsiz hareket etmesi **manipülasyon** olarak adlandırılmaktadır. Uzaktan isteklendirme, aldatma, dolandırma ve yönlendirme için günümüzde insanlar yoğun olarak savunma boşlukları manipüle edilmektedirler. Kendi bilincini başkasına egemen kılma çabasıdır yapılanlar. Finansal manipülasyon, bilerek ve isteyerek finansal bilgileri yapay şekilde değiştirmek suretiyle yatırımcıları aldatmayı veya dolandırmayı amaçlayan davranışlardır. Bankerlere paralarını kaptıranlar, titan zinciri halkasına katılanlar buna iyi birer örnektir.

Kitlenin beynine ***bilinçaltı korkular*** yerleştirilmesi, selin önünde kökleri sökülüp, sürüklenen ağaç yığınların oluşturduğu sete benzer. Bu şekilde oluşan set arkadan gelen selin baskısına ne kadar dayanır? Yıkıldığında vereceği tahribatları düşünün. Taşkınlığa yönelik manipülasyon, bireyin ya da kitlenin beyninde ötekileştirenlerin yabancılaştırılıp düşman haline getirilmesidir. İnandığı ya da inandırıldığı değerler uğruna yaşamını yitirmeyi göze alanların bilincini, başkasına egemen kılma çabasıdır.

Aldatmak ya da bilgiyi çarpıtmak amacıyla yapılan telkinlerin (***propaganda***) etkisinde kalanlar daima odaklı bir pencereden bakarlar. Etkileme ve yönlendirmeye yönelik davranış değişikliği ya da kanaat değişikliği gösterenler istenmeyen ortamlarda başkalarının istediğini yapmaya zorlanarak istismar edilirler. *Günümüzde propaganda ile eritme potası bir anlamda öğütme değirmenine dönüştürülmüştür.* Propagandaya dayalı aktivitelerin amacı; gerçeklerin gizlenmesi, örtülmesi ve saptırılmasıdır.

Kısırdöngü olarak da tanımlanan çelişkiler içeren yasalara, ilkelere ve uygulamalara dikkat edilmesi gerekir. Karışıklık çıktığında, mevcut kurallar, yöntemler ve yasalar sistemin işleyiş dışlileri arasına girerek takoza dönüşür, sistemin çalışmasını durdurur, problemlerin çözülmesine engel olur. Sistemin işletilmesinden sorumlu olanlar hep bir ağızdan takozların çıkarılmasına izin vermezlerse kısır döngü başlar. Sorgulandığında; üst makam ya da yasalar böyle istiyor, siz denileni yapacaksınız, kurallara uyacaksınız cümleleri ile karşınızdakinin sizde oluşturduğu stresten nasıl zevk aldığını iliklerinize kadar hissedersiniz. En kötüsü de kısır döngü başladığında, bu takozların birer psikopat kılıklı yönetici olarak karşımıza çıkmasıdır; bu durumda problemin çözülmesi kesinlikle mümkün değildir. Sisteme kuş bakışı bakıldığında, takoz oradan çıkarılırsa bile tüm süreçlerde sıralı devreye girecek diğer takozların belirli bir kurallar sin sile sinde birbirleri ile ilintili ve iletişim içerisinde olduğu, işleyişi durdurmak için bekledikleri görülecektir. Diğer taraftan, bu takozlar sistemin alt yapısında gizli dehlizler ve tüneller oluşturur. Takoza dışlilerin arasına sıkıştırırlar, belirlenmiş zümreler için problemleri çözecek alt yapıyı da oluştururlar. Takozlar yerlerinden sökülüp atılmaz ise gizli dehlizler ve tüneller sistemi çökertecektir.

İnsan olayları, kimi zaman hiçbir şüpheye kapılmadan doğrudan kabul eder, kimi zaman ise oldukça şüpheli bir şekilde kabul eder. Olaylara şüphe ile yaklaşanlar bazı

gizli veya yarı gizli güç odakları, istihbarat servisleri veya süper güçlerin izahı güç olayları organize ettikleri ya da sebep olduklarına inanırlar. **Komplot teorileri** diye adlandırılan bu izahatlar günümüzde son derece yaygındır. Bu tür yayınlara gösterilen ilgi görsel ve yazılı medyanın desteğiyle çok geniş bir kesimde itibar görmekte adeta meşruiyet ve inandırıcılık kazanmaktadır. Varsayımın bir komplot teorisi sayılmasının nedenlerinden birisi de gerçeklerin saklandığına dair dedikodu üretilmesidir. Çoğu zaman gerçekler saklanır da. Gerçeğin, sorgulamanın önemsenmesi yerine, doğruluğuna baştan inanılan birtakım ön kabullerin ve inançların öne çıkarılmasıdır. Gerçek olması, ön kabullere uygun ise önemsenir, diğer durumlarda ise göz ardı edilir. Karmaşık gerçeklerin içinden, doğruluğuna baştan inanılan bir komplot teorisine uygun düşenleri seçip, bir araya getirip, sonra da bu kadar tesadüf biraz fazla! diyerek zekice yorumlar yapmaya analiz, yapanlara analist denir. İşin kötü tarafı, gerçekliğin ne olduğunu ortaya çıkarmaya çalışan insanların da, hemen mevcut komplot teorileri içinde bir yere yerleştirilmesidir. Kral çıplak diyenler, başka kralların ajanı, taşeronu, maşası olmakla suçlanırlar. Zihinsel kalıplar sorgulanarak aşılmaz ise, saygıdeğer bir pozisyonun elde edilmesi mümkün olmaz.

İnsanların davranışlarının hangi türden duygularla yönlendirileceğini anlamak bu gücü kullanmayı arzulayanlar kadar bu güçten kaçınmak isteyenlere de büyük yarar sağlamaktır. Davranış değiştirmede olması gereken gerekli ve yeterli koşul; başardığında takdir edilmek, ödüllendirilmek ve başlamak için cesaretlendirmektir. Hedefe ilerlerken üstesinden gelinemeyecek problemlerin üstesinden gelmek ya da daha büyük hedeflere yönelmek içinde hırslanmak gerekir. Bireyin ya da kitlenin davranışlarını uzaktan kontrol etmek üzere yapılan tüm çalışmaların gizli amacı birey ya da kitlenin bilincini etkileyip, değiştirip yönlendirerek, sorgulamayan, mukayese etmeyen ve beyni olan ama düşünmeyen **insan robotlar** oluşturmaktır. İnsan robotlar, bireyin kendi iradesi dışında, beyin yıkama seansları, ilaçlar, elektromanyetik dalgalar ve hipnoz etkisiyle başkalarının istediği eylemleri yapanlara verilen isimdir.

Bilgisayar Suçları

İnternet evrensel haberleşme ağıdır. Telefon hatları, modemler ve yönlendiriciler üzerinden bilgisayarlar birbirleri ile iletişim kurarlar. Dünya çapında milyonlarca internet kullanıcıları bilgileri yaymada ve bilgilere erişmede özgürdürler. Yüksek veri hızlarda çalışan sistemlerin gelişmesi, veriye erişimin yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Bilgiye evrensel serbest erişim, akıl çağının önemli adımı olan bilgi toplumu oluşturma hizmetine katkıda bulunmaktadır. İnternete erişimin yaygınlaşması iyi çünkü internet dünya çapındadır, laboratuvarlar, üniversiteler, müzeler, sanat galerileri, alışveriş merkezleri, toplantı alanları, mesajlaşma, e-posta, telefon ve görüntülü görüşme hizmetleri verilmektedir.

Kötü çünkü internet ayrıca sapıklık, baştan çıkarma, pornografi ve müstehcenliğin sınırsız bir çukurudur. Dolandırıcılık, kumar, uyuşturucu satışı, gizlice izleme, çalınmış mal satışları gibi suçların internet üzerinde belgeleri bulunmaktadır.

Arama motorlarına yazacağınız bir kelime ya da cümle sizleri bambaşka dünyalara ışık hızında yelken açtığınızda, aradığınız belada, fayda da hatta fayda ararken belada orada sizi bekliyor olacaktır.

Bilgisayar suç işlemek için de kullanılır. Bilgisayar bir suçun hedefidir. Virüsler, bilgi hırsızlığı, endüstriyel casusluk, yazılım korsanlığı, bilgiye erişim, bilgi değiştirme bilgisayarlar üzerinden yapılır. Bilgisayarlarda ağ veya veri sistemleri hedeflenir. Siz fark edemezsiniz, suçlular bilgisayarınızda kanıt saklar, dosya ve e-postalarınızı ele geçirirler, silerler, suç unsuru içeren bilgileri sizin bilgisayarınızda saklarlar, ilgisiz dosyalara gömerler ve kodlama ile gizlerler. İzlerini örtmek için kablosuz erişim ve internet erişim odaları kullanırlar. Suçlular kendi bilgisayarlarını kullanmazlar. Günlük hayatta çoğunlukla bilişim ile bilgisayar kelimeleri eş anlam ifade ediyormuş gibi kullanılıyor ise de bu bir yanılgıdan ibarettir. Bilişim kelimesi, bilgisayardan faydalanılarak bilgilerin depolanması, işlenerek başkalarının istifadesine sunulur hale getirilmesi ve iletilmesi faaliyetini ifade eder. Bilgisayar ise bu faaliyetin gerçekleştirilmesinde en önemli etken olan cihazı ifade etmektedir. Bilgisayar suçları ya da bilişim suçları konusunda herkesin ittifak ettiği bir tarif yoksa da en geniş kabul gören tarif bilgileri otomatik işleme tabi tutan veya verilerin nakline yarayan bir

sistemde gayri kanuni, gayri ahlaki veya yetki dışı gerçekleştirilen her türlü davranıştır. Tarifinde olduğu gibi bilişim suçlarının tasnifinde de bir birlik yoktur. Konu ile ilgilenen kimi uzmanlar bu kapsama girmesi muhtemel fiilleri saymakla yetinmekte ve gruplara ayırarak tasnife gerek görmemekte, bazı uzmanlar ise bu suçları iki, üç ya da dört ana başlık altında incelemektedir.

Elektronik Takip Ve Taciz

Elektronik taciz ve zihin kontrolünde, lazer, radyo frekans dalgaları, holografi, interferometri, elektromanyetik radyasyon, radyo ve ses dalgaları, uydu, radar, minyatür elektronik robotlar, akıllı toz gibi teknolojileri doğrudan doğruya insanlara yönlendirilmiş görülmez enerjilerdir. Tüm bu kablosuz teknolojiler duvarların, binaların, metallerin, betonların, dağların ve toprağın içerisine girip yayılım yapmaya devam ederler. Yönlendirilmiş enerji kaynaklarını kullanılan teknolojiler üzerinden kurbanlar hedef alınabilir. Yönlendirilmiş enerji kaynakları izler, yerleşir ve hedefe zarar verir. Burada amaç duygu ve davranışları manipüle etmektir. Beyin fonksiyonlarının çalışmasını uyaran, etkileyen ve değiştiren yönlendirilmiş elektromanyetik enerji kaynakları üzerine çalışmalar yapılmaktadır.

Eğer birileri zarar vermek veya kötülük amacı ile size ait bilgileri yasal olmayan yollardan elde etmek veya çalışmanızı engellemek için elektronik cihazlar kullanıyorsa bu bir elektronik tacizdir. Anayasa'da, herkes, haberleşme özgürlüğüne sahiptir. Haberleşmenin gizliliği esastır, yöntemine uygun olarak verilmiş yargıç kararı olmadıkça haberleşme engellenemez ve gizliliğine dokunulamaz demesine rağmen, ne yazık ki, yasal olmayan elektronik ortamda dinlemeler ve izlemeler çok yaygın bir şekilde yapılmaktadır.

İzleme ve Mahremiyet

Ödenen su, doğalgaz, elektrik, telefon faturaları, kredi kartı ödemeleri, mevduat hesabından yatırılıp çekilen paralar, tapuda yapılan işlemler, ödenen emlak ve taşıt vergileri gibi yaptığınız tüm işlemler kimlik numaranız ile kayıt edilmektedir. Elektronik takip sistemlerinin illegal olarak kullanılması ile ekonomik hareketler, tüm harcamalar, harcamaları nerede hangi saatte, kiminle yaptığınız dahil, kişi adım adım izlenebilir ve takip edilebilir, alışkanlıklar belirlenebilir. Kestirim yapılarak bir saat sonra nerede

olacađınız tahmin edilir. Tm dnyada kiřisel kayıtlarımız ve namahrem yařantımız ne kadar gvende tartıřılmaya bařlanmıřtır.

Cep telefonu řirketleri, kullanıcılarını gnn her saniyesinde nerede olduđunun kaydını tutuyor.

Dizi st bilgisayarınız internete bađlandđında IP numarasından nereden, MAC adresinden hangi bilgisayarın ne zaman internet bađlandđının kaydını tutuyor.

Arama motorları dolařtıđınız WEB sayfalarından ne zaman nerede ne aradıđınızın kaydını tutar.

Kredi kartınız, nerede ne zaman alıř veriř yaptıđınızın kaydını tutar. Aynı anda farklı yerlerden alıřveriř yapıldđını grdđn anda iřlemi durdurur.

Geçiř kartlarınız ile aracınızın hangi saatte hangi otobanda yol aldıđınızın, hangi kprden geçtiđinizin, hangi metroya bindiđinizin, řirkete ne zaman giriř yaptıđınızın kaydını tutar.

TC kimlik numaranız ile banka hesap numaranız, hesap hareketleriniz, sahip olduđunuz gayri menkullerinizin detayları kayıt altına alınmıřtır.

Siber savař; dřmanı psikolojik olarak çkertmek iin bilgisayar kontrol altındaki sistemlerine izinsiz, gizli ve grnmez olarak internet zerinden eriřmektir. Kontrol ele geirerek bilgileri almak, deđiřtirmek, kertmek ya da yanlıř ynlendirmektir. Siber saldırı; dnyanın herhangi bir yerindeki bilgisayar kontrol altındaki sistemlere internet (sanal) ortamından izinsiz eriřip kritik alt yapının ynetimini ele geirmeye alıřmaktır. Siber saldırının silahları ise internet ortamına bađlı bir bilgisayarın tuřları, bu tuřlara dokunan parmaklar ve yazılımlardır. Siber saldırı ile tm kritik alt yapılar bir anda yerle bir edilebilmektedir, en gl lke bile hareket edemez hale getirilebilmektedir.