



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ HABER BÜLTENİ

TÜRKİYE ODALAR VE
BORSALAR BİRLİĞİ
BİLGİ HİZMETLERİ
DAİRESİ

TOBB BİLGİ HİZMETLERİ DAİRESİ AYLIK BÜLTENİ EKİM 2007 YIL 2 SAYI 22

İÇİNDEKİLER

- 1 2023 Türkiye'si İnovasyon Vizyonu
- 2 Garanti Belgesinde e-Belge Dönemi
- 3 Türkiye, Avrupada İnternet Kullanımında 7.Sırada
- 3 NATO'nun Gizli Dosyaları ASELSAN'a Emanet
- 4 Dünyada 4 Milyar Telefon Hattı Var
- 4 Hologram Teknolojisi
- 5 İnovasyon Derneği Web Sayfası Açıldı
- 5 Değişen Dünyada Bilgi Yönetimi Sempozyumu
- 6 İnternet ve Oyun Kavramı

2023 TÜRKİYE'Sİ İNOVASYON VİZYONU

Eylül ayında "Türkiye Bilişim Derneği Bilişim Kültür Dergisi"nde "2023 Türkiye'si ve İnovasyonun Vizyonu" adlı makale yayımlanmıştır. Yazıda, Türkiye'nin makro ekonomik dengesiyle, inovasyon vizyonu değerlendirilmiştir.

Sözü edilen makale, Türkiye'nin makro ekonomik gelişimi hakkında 2 önemli kaynağın dikkatini çekmiştir. Bunlar; 2004'te DPT tarafından hazırlanan "Türkiye'nin AB'ye üyeliğinin Muhtemel Etkileri" ve TÜBİTAK'ın 2005 yılında yayımladığı "Türkiye'de Büyüme perspektifleri-makro Ekonomik Çerçeve" adlı raporlardır.

Bu raporlarda; Gayri Safi Yurtiçi Hâsıla büyümesi, İşsizlik, KOBİ ve Araştırma ve Geliştirme harcamaları gibi önemli konulara değinilmiştir.

Raporlara göre; GSYİH büyümesinde inovasyonun etkisi çok büyük olacaktır. 2006-2010 yılları arasında yaygınlaşan inovasyon ile büyümenin ortalama yıllık % 5,9 olması, 2011-2023 yılları arasında ise % 7'ye çıkması beklenmektedir.

DPT, yayımladığı raporda işsizlik-istihdam konularına ilişkin tahminlerde bulunmuştur. İnovasyonun istihdam üzerindeki olumlu etkisi göze alarak, 2023 yılında tarımın % 15, sanayinin % 20 ve hizmetler sektörünün de % 65'lik bir pay alabileceği tahmin edilmiştir.

Bunların dışında, inovasyonun daha etkin olabilmesi için KOBİ'lerin rekabet güçlerinin artması gerekmektedir. İnovasyon yeteneğinin artmasıyla, KOBİ'lerin 2023 yılında katma değer payının % 50'lere, istihdamdaki payının ise % 75'lere çıkması beklenmektedir.

Ayrıca, 2023'de Ar-Ge harcamalarının GSYİH içinde % 3'e çıkması beklenmektedir.

Kaynak olarak alınan makale, Türkiye'nin inovasyon vizyonu konusunda; Ulusal İnovasyon Liderlik Ağı'nın hem Türkiye'nin, hem de ABD'nin gündeminde olduğunu belirtmiştir. Liderlik Ağı; özel sektör, sivil toplum ve akademisyenlerden oluşabilir. Bu ağ; etkin bir inovasyon politikası geliştirmek ve bilgi tabanlı ekonomi dünyasının ölçütlerini yansıtmak için oluşturulmuştur.

Liderlik Ağı; inovasyon karnesi oluşturma, Ulusal İnovasyon Ödülü için kamu-özel sektör arasında işbirliği platformu yaratma ve bilgilendirme sistemi gibi ana faaliyetleri üstlenecektir.

Ayrıca; lise ve üniversite öğrencilerinin bilgi ve yeteneklerinden faydalanmak için "Ulusal Destek Ağı" oluşturulmuştur.

Sanayileşmiş ülkelerde, ulusal rekabetin avantaja dönüştürülebilmesi, inovasyon için devlet politikalarının koordinasyonu ile mümkün

dür. Türkiye için TÜBİTAK tarafından geliştirilen "Türkiye Ulusal İnovasyon Stratejisi" bu politika için önemli bilgiler sağlamaktadır.

7. Bilim ve Teknoloji Yüksek Kurulu'nda "Vizyon 2023: Bilim ve teknoloji Stratejileri" projesinin başlatılmasına karar verilmiştir. Ulusal İnovasyon Girişimi Vizyon Çalışma Grubu ise; Türkiye için öncelikli konuları, bilgi ve iletişim teknolojileri altyapısına yatırım yapılması, üretken beyin gücünün artırılması, bilgiye dayalı ekonomik yapı oluşturma gibi, belirlemiştir.

Ayrıca; esnek üretim süreç ve teknolojilerini geliştirmekte yetkinleşmek, katma değeri yüksek ürünler geliştirebilmek, tarıma dayalı üretimde rekabetçi olabilmek, gıda güvenliğini sağlamak gibi birçok konu Vizyon 2023 çalışmasında konulan sosyoekonomik hedeflere ulaşmak için vurgulanmıştır.

Makalenin tamamına http://www.tbd.org.tr/yayinlar/dergi_goster.php?kodu=7 adresinden ulaşılabilir.

TBD BİLİŞİM KÜLTÜR

GARANTİ BELGESİNDE E-BELGE DÖNEMİ

Sanayi ve Ticaret Bakanlığı, “Garanti Belgesi ve Satış Sonrası Hizmet Yeterlilik Belgesi”nde elektronik imza ve elektronik belge dönemini başlatıyor. Yürürlüğe giren uygulama 1 Ocak 2008'den itibaren zorunlu olacak, kağıt, zaman ve kaynak israfı önleneyecek.

Uygulama ile, daha önce bir hafta olan bir ürüne ait Garanti ve Satış Sonrası Hizmet Yeterlilik Belgeleri'nin alınma süresi dakikalar içinde sonuçlandırılacak. 1 belge için 12 sayfa ve 48 paraf, “iş takibi” ücretleri, yılda ortalama 1 milyon adet kağıt israfı ortadan kalkacak.

Tüketiciler, aldıkları ya da alacakları ürünün garanti belgesinin güncel olup olmadığını internetten görebilecek, ürüne ait tanıtım ve kullanma kılavuzlarına internet üzerindeki <http://www.sanayi.gov.tr> adresindeki “Bakanlığımızda E-İmza dönemi başlıyor” butonundan ulaşabilecek.

Sanayi ve Ticaret Bakanlığı, Tüketicinin ve Rekabetin Korunması Genel Müdürlüğü tarafından çalışmaları yürütülen “Garanti Belgesi ve Satış Sonrası Hizmet Yeterlilik Belgesi” belgelendirme işlemlerinde, elektronik imza ile online olarak internet üzerinden gerçekleştirilmesine ve elektronik belge üretilmesine yönelik uygulama tamamlanarak ilgili yönetmelik, Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe girdi. Yönetmelik ile her ürün için garanti belgesi istenmesinin söz konusu olmadığını, hangi ürünlerin garanti belgesi ile satılmak zorunda olduğunun, yönetmeliğin kapsam başlıklı 2. Maddesine ekli listede yazan sanayi malları ile sınırlı olduğunu kaydeden yetkililer, bu listeye de bakanlığın internet adresi üzerinden ulaşılacağını ifade ettiler.

Yetkililerin verdiği bilgilere göre, Elektronik İmza ve e-belge uygulaması şu yenilikleri getirecek: 1 belge için 12 sayfa, 48 adet kağıt

paraflanıyor veya imzalanıyor. 2006 yılında 9 404 adet belge, 18 000 model ilavesi ve liste değişikliği için 1 315 200 adet imza veya paraf atıldı, 1 başvuru için geçen süre 7 gün olup elektronik imza ile bu süre dakikalar içinde sonuçlandırılarak zaman kaybı ortadan kaldırılacak ve bürokrasi minimum seviyeye düşürülecek.

Şirketler, e-imza teknolojisine ayak uyduracak ve diğer e-devlet işlemlerinde bu deneyimi kullanabilecektir. Tüm belge ve bilgilerin elektronik ortamda saklanması sonucu iş yükü azalacak, daha kaliteli ve masrafsız hizmet verilmiş olacak. 2006 yılında bu işlemler için yaklaşık 1,000,000 adet kağıt kullanılmıştı.

İmalatçı veya ithalatçı firmalar; 2006 yılında 2,800 adet satış sonrası hizmetleri yeterlilik belgesi başvurusu yapmış olup başvuruların her birinde ortalama 15 adet TSE hizmet yeri yeterlilik belgesini (toplam 42,000) ve her iki belge için imza sirküleri tasdiki dahil 52,000 adet belgeyi noterlere tasdik ettirmişti. Ortalama noter masrafının 50 YTL olacağı düşünüldüğünde, 2006 yılında içinde, firmalar tarafından ödenen noter ücretinin en az 2,600,000 YTL seviyesinde olduğu tahmin edilebilir. İmalatçı ve ithalatçı firmaların, iş takibi adı altında ödedikleri ücretlerin her bir belge için binlerce YTL ve toplamda milyonlarca YTL olduğu tahmin edilmektedir. Bu ücretlerin büyük bölümü kayıt dışı olduğundan, miktarının tam olarak belirlenmesi de mümkün olamamaktadır.

Belgelendirilen ürüne ait tanıtım ve kullanma kılavuzları internetten yayınlanacak, tüketiciler istedikleri anda internet üzerinden ulaşabilecekler ve sorgulama ile doğrulama yapabilecekler. Bilgi ve belgelerin elektronik ortamda gerçekleştirilmesi suretiyle 5070 sayılı elektronik imza kanunu’nun iyi uygulama örneği diğer kamu kurum ve kuruluşları ile de paylaşılacak ve e-Devlet uygulamalarının yaygınlaştırılmasına katkı sağlayacaktır.

TURK INTERNET

TÜRKİYE, AVRUPADA İNTERNET KULLANIMINDA 7. SIRADA

Yapılan bir araştırmaya göre Avrupalıların yüzde 38,9'u internet kullanıcısı iken, Avrupa ülkeleri arasında en fazla internet kullanan ülke 50 milyon 471 bin 212 kişi ile Almanya. Türkiye ise 16 milyon internet kullanıcısı ile 7. sırada yer alıyor.

Dünya İnternet İstatistikleri Sitesi verilerine göre, toplam nüfusu 809 milyon 624 bin 686 olan Avrupa ülkelerinde, 314 milyon 792 bin 225 kişi internet kullanıyor.

50 milyon 471 bin 212 internet kullanıcısı ile Avrupa'da internetin en fazla kullanıldığı ülke Almanya'yı, 37 milyon 600 bin kişi ile İngiltere, 30 milyon 837 bin 595 kişi ile Fransa izliyor. İtalya'da 30 milyon 763 bin 940 kişi, Rusya'da 28 milyon kişi, İspanya'da 19 milyon 765 bin 32 kişi internet kullanırken, Türkiye ise 16 milyon internet kullanıcısı ile 7. sırada bulunuyor. Hollanda'da 12 milyon 60 bin kişi, Polonya'da 11 milyon 400 bin kişi internet kullanıyor.

Almanya'da nüfusun yüzde 61.2'si, İngiltere'de yüzde 62.3'ü, Fransa'da yüzde 50.3'ü internet kullanırken, İtalya'da nüfusun yüzde 51.7'si, Rusya'da yüzde 19.5'i, İspanya'da yüzde 43.9'u, Türkiye'de ise nüfusun yüzde 21.1'i internet kullanıyor. Hollandalıların yüzde 73.3'ü, Polonyalıların ise yüzde 29.9'u internet kullanıcısı.

2000-2007 (31 Mart 2007) döneminde Avrupa'da internet kullanıcıları yüzde 199.5 artarken, bu oran Almanya'da yüzde 110.3, İngiltere'de yüzde 144.2, Fransa'da yüzde 262.8, İtalya'da yüzde 133.1, Rusya'da yüzde 664.5, İspanya'da yüzde 266.8, Türkiye'de yüzde 700, Hollanda'da yüzde 209.2, Polonya'da ise yüzde 307.1 oldu. Türkiye en fazla internet kullanan 9 Avrupa ülkesi arasında, söz konusu dönemde internet kullanıcısının en fazla arttığı ülke oldu.

NATO'NUN GİZLİ DOSYALARI ASELSAN'A EMANET

ASELSAN, daha önce TSK'nın hizmetine sunduğu internette güvenli haberleşme sağlayan kriptoloji cihazını NATO'ya onaylattı. 26 ülkeden oluşan NATO, ASELSAN ürünlerini kullanırsa artık sadece sınırlı değil gizli haberleşmeleri de internet üzerinden yapabilecek.

Bilgisayar üzerinde yer almayan ve bilgisayara sonradan kolayca takılıp çıkarılabilen kriptoloji cihazının onayı geçtiğimiz günlerde NATO'nun Bilgi Güvenliği Ürün Kataloğunda yer aldı. Bu güne kadar sadece sınırlandırılmış bilgilerin internet üzerinden gönderilmesine izin veren NATO bu sayede önemli bir engeli aştı. Aralarında ABD, İngiltere, Almanya gibi pek çok gelişmiş ülkenin bulunduğu NATO'da bu güne kadar bilgisayara yüklü kriptolar kullanılıyordu. NATO ülkeleri bu nedenle NATO içi haberleşmede sadece "NATO Restricted (Sınırlandırılmış)" derecesinde haberleşme sağlayabiliyordu. ASELSAN dışında "NATO Confidential (Gizli)" gizlilik derecesine ulaşan bir ürün NATO Bilgi Güvenliği Ürün kataloğunda bulunmuyor.

Test nasıl yapıldı: Kişisel bilgisayar güvenliği, erişim denetimi, bilgisayar ortamındaki dosyaların şifrelenerek saklanması ve güvenli elektronik posta uygulamaları amacıyla ASELSAN tarafından geliştirilen kriptoloji cihazı Belçika Mons'da NATO Bilgi Güvenliği Teknik Merkezi (NITC) tarafından test edildi. 1 Ağustos 2007 tarihinde yapılan değerlendirmeler sonucunda ASELSAN 2049 PCMCIA Kriptoloji Modülünün NATO Haberleşme ve Bilgi Sistemlerinde (NATO CIS) "NATO Confidential" gizlilik derecesi dahil her türlü haberleşmede kullanılması uygun bulundu. ASELSAN'ın kriptosu bu sayede güvenli elektronik posta çözümü kullanımı için onaylanan NATO'daki ilk ve tek ürün olma özelliğine sahip oldu.

DÜNYADA 4 MİLYAR TELEFON HATTI VAR

Uluslararası Telekom Birliği'ne (ITU) göre dünyada 1,27 milyarı sabit hat ve 2,68 milyarı mobil hat olmak üzere toplam 4 milyar telefon hattı mevcut. 1996'da bu rakam 1 milyarın altındayken, gelişmekte olan ülkelerdeki mobil hat sayısının patlaması nedeniyle son 10 yılda 4 kat arttığı bildiriliyor.

4 milyar hattın ne kadar insana hitap ettiği bilinmiyor. Sabit hatların birden fazla kişiye ait olabildiği ama özellikle gelişmiş ülkelerde, insanların birden fazla mobil ve sabit hat sahibi olabildiği düşünülürse, bu rakamın tespiti de hayli zor. Artışın, özellikle ilk mobil dalgası sonrasında, gelişmekte olan ülkelere yönelik ucuz cihaz satışları ile birlikte patladığı bildiriliyor. örneğin, Afrika ülkelerinde, mobil telefon sahibi olmak, sabit telefon sahibi olmaktan çok daha kolay ve ucuz. Zaten bu nedenle, ITU'nun raporuna göre, dünyanın mobil abonelerinin % 61'i gelişmekte olan ülkelerde yaşıyor. Sadece 2007'nin ilk 3 ayında Çin'de 87 milyon ve Hindistan'da 110 milyon olmak üzere, yeni mobil abone sayısının 200 milyon olduğu bildiriliyor.

Rusya, Brezilya, Çin ve Hindistan gibi gelişmekte olan ülkelerdeki mobil penetrasyon oranlarının hızla arttığı bildiriliyor. Bu rakam (en az gelişen ülkeler hariç), 2005'de % 26'dan 2006'da % 34'e artmış durumda.

Rapordaki diğer bir bilgi de internet kullanımı ile ilgili. Halen dünyada 1 milyarın üstündeki kişinin internet kullandığı, ITU tarafından raporlanıyor. İnternet kullanımının da, mobil telefonlar üzerinden genişbant kullanımının mümkün hale gelmesiyle, Afrika gibi ülkelerde bile arttığı görülüyor. Rapordaki bir ilginç husus da düzenleyici kurumlarla ilgili. Bu kurumların, ülkelerindeki yeni teknolojilerin önünü kestikleri bildiriyor ve düzenleyicilerin, kendi ülkelerinde daha yeni teknoloji- li ağların (network) gelişmesine özen göstermeleri isteniyor.

HOLOGRAM TEKNOLOJİSİ

Kelime olarak “tam kayıt” veya “eksiksiz mesaj” anlamına Helen hologram teknolo- jisinin en kısa tarifi üç boyutlu görüntü kaydetme yöntemi olarak tanımlanabilir.

En basit şekilde hologramın yazılış ve okunuşu yani oluşum süreci şu şekilde işler: Bir lazer kaynağından gelen ışın, ikiye ayrılır. Bu ışınlardan biri hologram plakasına doğrudan ulaşır, öbürü ise görüntülenmek istenen cisme yöneltilir ve oradan yansıyarak hologram plakasına varır. Hologram plakasına doğrudan gelen lazer ışını ile cisimden yansıyarak gelen lazer ışını, bu plaka üzerinde bir girişim modeli oluştururlar. Böylece cismin görüntüsü kaydedilmiş olur.

Hologram plakasına kayıt, siyah - beyaz olarak (ya da herhangi bir lazer ışını renginde) yani renkli olmadan yapılır. Bu kayıt, birbirleriyle girişen ve kesişen dalgalar biçiminde gerçekleşir. Büyütüldüğünde ortada resim görünmez, bir ipekli kumaş izlenimi verir. Kayıt sırasında kullanılan frekansta ve aynı açıdan yeni bir lazer ışını ile hologram plakası pozlandırılacak olursa görüntülenen resim, 3 boyutlu olarak, odanın içinde canlanır (tek renkli olarak). Plaka kendisine gelen ışınları tıpkı görüntüsü saptanan cisim gibi yansıtacağı için, görüntü net ve eksiksiz olacaktır.

Hologram sayesinde cisimlerin önceki ve o anki görüntüleri birbirine geçirilerek arada zamanla oluşmuş farklar saptanabilir. Bu durum coğrafi çalışmalar ya da askeri alanlarda kullanılmak için iyi bir sebep teşkil ediyor. Ayrıca hologramda örneği alınan cisme müdahale edilmediği için sağlıklı bir görüntü oluşur yani ateşi ölçmek için termometre kullanılırsa ikisi birbiriyle etkileşime girer ve ısı alışı - verışı olur, ancak hologramda böyle bir etken söz konusu değildir. Hologramlar, fotoğraflar gibi kopyalanamadığı için taklit edilemezler.

BİLİM VE TEKNİK

İNOVASYON DERNEĞİ WEB SAYFASI AÇILDI

Son zamanlarda tüm dünyada oldu gibi Türkiye’de de adı sıkça duyulmaya başlanan inovasyon konusunda çalışmalar yapmak için kurulan İnovasyon Derneği’nin Internet sayfası modern ve sade arayüzü ile hizmete girdi.



Başkanlığını Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği Sanayi Daire Başkanı Dr. Mustafa Lale'nin yürüttüğü derneğin sayfası sade tasarımı ve günümüzün en çok tercih edilen renkleriyle kullanıcıların en verimli şekilde siteyi kullanmalarına imkan sağlıyor.

Sayfada dernek kendisini şöyle tanımlıyor: “İnovasyon Derneği, Türkiye’nin ekonomik ve toplumsal kalkınması, rekabet gücü kazanması, sürdürülebilir büyümeyi yakalaması ve toplumsal refahı ve yaşam kalitesini artırmasında en önemli araç olan inovasyon konusunda tüm kesimlerde farkındalık yaratmak, kültür oluşturmakiçin gerçekleştireceği faaliyetlerle inovasyona dayalı bir toplum ve ekonominin oluşumunu sağlamak amacı ile kuruldu.

Dernek kuruluşu, sivil toplum kuruluşlarından, kamu kurumlarından ve özel sektörden inovasyon uzmanlarının bir araya gelmesiyle Mart 2007’de gerçekleşti”.

Derneğin web sayfasına <http://inovasyondernegi.org> adresinden ulaşılabilir.

DEĞİŞEN DÜNYADA BİLGİ YÖNETİMİ SEMPOZYUMU

Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü tarafından düzenlenen "Değişen Dünyada Bilgi Yönetimi Sempozyumu" 24-26 Ekim 2007 tarihlerinde Ankara'da gerçekleştirilecektir.



Değişen Dünyada
Bilgi Yönetimi Sempozyumu

Sempozyumun amacı, Bilgi Yönetimi alanındaki araştırmacıları ve uygulamacıları bir araya getirerek günümüzdeki bilgi yönetimi sorunlarına çözüm getirebilecek yöntem, fikir, kuram ve yaklaşımların tartışılmasını sağlamaktır.

"Değişen Dünyada Bilgi Yönetimi Sempozyumu"nın ana konuları aşağıda verilmektedir: Bilgi Yönetiminde Son Gelişmeler, Belge Yönetimi, Bilgi Mimarisi ve Bilgi Erişim, Bilginin Düzenlenmesi, Bilgi Yönetimi Eğitimi, Kullanıcı Araştırmaları, Yaşamboyu Öğrenme ve Bilgi Okuryazarlığı, Açık Erişim ve Kurumsal Arşivler, Bilgi Yönetiminde Kuramsal Yaklaşımlar, Disiplinlerarası Çalışmalar

Sempozyumda anılan konularla ilgili sorunları, teknikleri, yaklaşımları ve kuramları tartışmak amacıyla düzenlenecek çalıştay ve oturumlarda hakemli bildirilere ve posterlere yer verilecek, kabul edilen bildiri ve posterler Sempozyum bildiriler kitabında yayımlanacaktır.

Daha geniş bilgi için Sempozyum web sayfasına www.sempozyum2007.hacettepe.edu.tr adresinden erişilebilir.



TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ BİLGİ HİZMETLERİ DAİRESİ

Aylık Bilişim Teknolojileri
Haber Bülteni
Yıl: 2 Sayı: 22
Ekim 2007

Her ayın ilk iş günü elektronik
olarak yayınlanır ve dağıtılır.

Atatürk Bulvarı No : 149
Bakanlıklar ANKARA
Tel : 312-413 80 00
Faks : 312-425 48 54
E-posta : sinan@tobb.org.tr

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ HABER BÜLTENİ

TOBB BİLGİ HİZMETLERİ DAİRESİ AYLIK BÜLTENİ

INTERNET VE OYUN KAVRAMI

Teknoloji ve bilişim, iş ve gündelik hayata pek çok kolaylık getirmekle birlikte; aynı zamanda insanı yeni eğlence türleriyle de tanıştırdı. Teknolojik oyuncaklardan; bilgisayar oyunlarına kadar uzanan bir yelpaze sunan teknolojik eğlencenin dünyada en fazla rağbet gören türü ise bilgisayar oyunları...

Bilişim arenasında ilk boy göstermeye başladıkları sırada ülkemizde çocuklara hitap ettiği düşünülen bilgisayar oyunları zamanla sayısal eğlence anlayışı olarak sadece müzik ve filmleri düşünebilen daha üst yaş gruplarını da kendine çekmeye başladı.

PC oyunları zamanla eğlendirici olmanın yanında öğretici olmaya da başladı ve böylece çeşitli eğitim kurumlarında öğrenmeyi kolaylaştırmak için yardımcı bir araç olarak da kullanılmaya başlandılar.

Teknolojinin insanlara sunduğu pek çok icat gibi bilgisayar oyunlarının da pek çok yönde kullanılma olasılarının fark edilmesi çok ta uzun sürmedi.

Önceleri firmaların sadece kazandıkları paraları artırmak için oyun ve Internet'in gücünü birleştirmeleri maa-

lesef bazı kötü niyetli kişilere de ilham kaynağı oldu. Sözü edilen birleşme sayesinde insanlar rakip olarak sadece arkadaşları ya da bilgisayarları değil çok sayıda insanı karşılarında buldular.

Pek çok birbirini tanımayan insanların birbirlerine üstün gelme çabası kumarın web ortamına taşınma fikrini doğurdu. Bu durum yavaş yavaş pek çok web sayfasında reklam olarak kullanıcılara ulaştı. Sektör zamanla o denli büyüdü ki, şirketler bilgisayarın IP numarasına göre insanların kendi dillerinde reklam göstermeye başladılar. Gösterilen reklamlarda müşteri adaylarına kayıt yaptırdıkları takdirde bonus olarak belli bir miktar kredi vermeyi taahhüt eden web sayfaları bu şekilde yeni üyeler kazanmayı hedefliyor.

Yukarıda bahsedilenler ilk başta kulağa çok hoş şeyler gibi gelse de aslında durum görüldüğünden daha farklı... Sitenin kullanıcıya verdiği bonus aktif olana kadar insanlar zaten daha fazlasını kaybetmiş oluyorlar. Şimdiye kadar bu tür sitelerden zengin olana hiç rastlanmaması; sadece inandırıcılığı koruyabilmek adına bazen küçük miktarların kazanılabilmesi (ki bunlar genelde insanların girişte verdikleri kadar oluyor) durumu tamamen gözler önüne sürmeye yetiyor.

Gerçek hayatta olduğu gibi sanal hayatta da büyük sorunlara yol açan bu tür oyunlarda nihai olarak her zaman kasa kazanıyor fakat bu durum insanlarda neredeyse bir saplantı halini alarak hiç değilse kaybettiklerini kazanabilme arzularını tetikleyerek sürüp gidiyor.

Internet ve oyunların birleştirilmesiyle ortaya çıkmış bir

kavram daha var... Devasa Online Oyunlar olarak anılan bu tür oyunlarda dünyanın bir çok ülkesinden insanlar bir araya gelerek sanal bir evrende birbirleri ile mücadele ediyorlar. Normal şartlar altında sıradan bilgisayar oyunları gibi karında oynandığında sakıncalı bir durum oluşturmayan çok oyunculu bu tür oyunlar aşırı oynanma sonucunda bağımlılık derecesinde insanları kendilerine bağlayabiliyorlar.

Multiplayer oyunlar sıradan bilgisayar oyunları gibi bir süre sonra sona ermediği ve kullanıcı sıkılana kadar oynayabildiği için, insanları uzun süre monitöre bağlayabiliyor. İnsanlara adeta ikinci bir yaşam sunan bu oyunlar sırasında gruplar oynarken aynı zamanda birbirleriyle sohbet edebildikleri için insanlar oyuna daha çok bağlanabiliyor.

Bu tür oyunlar, eğer kullanıcılar zamanı iyi ayarlayabilirlerse eğlenceli ve dinlendirici olabiliyor ancak kendilerini atmosfere kaptıranların sayısı küçümsenmeyecek boyutlarda... Özellikle bu tür oyunlara genç yaşta ki kullanıcıların ilgisini daha çok çektikleri için ebeveynlere büyük sorumluluklar düşüyor. Oyunlar yasaklandığında çocuklar evde oynayamadıkları için Internet kafelere gidebiliyorlar, bu nedenle anne ve babaların bir uzmana danışarak çocuğa ne kadar süre ile izin verilmesi gerektiğini öğrenmeleri gerekebilir.

Teknoloji de insan hayatındaki pek çok şey gibi iyi yönde ve gerektiği gibi kullanıldığında pek çok fayda sağlayabildiği gibi bilinçsiz kullanıldığı takdirde de olumsuz sonuçlar doğurabilir.

(sinan@tobb.org.tr)

