

## HOLLYWOOD SİNEMASINDA ÇOCUK HACKERLAR

Gökhan Gültekin\*

### ÖZET

Günümüz dijital çağında her türlü enformasyona çok daha hızlı erişme imkânı bulan insanlık, özellikle kişisel bilgisayarlar, cep telefonları ya da tabletler aracılığıyla enformasyona etki edebilme fırsatı da yakalamış durumdadır. Dahası, 'dijital yerliler' olarak adlandırılan ve özellikle 1980'lerin başından itibaren 'ağ toplumu' içinde büyüyen çocukların dijital dünyaya çok daha hızlı adapte olabildikleri söylenebilir. Dolayısıyla her geçen gün dijital veriler üzerine çok daha fazla etkide bulunan 'bilgisayar dâhisi' çocuklar görmek mümkündür. Çalışma bu noktadan hareketle, internetin ana vatanı ve çıkış noktası olan Amerika'nın sinema filmlerindeki bilgisayar dâhisi çocuklara yönelmiştir. Bu açıdan bilgisayar dâhilerine (hacker) yer veren Hollywood filmleri arasından *Weird Science* (1985), *The Dirt Bike Kid* (1985), *Masterminds* (1997) ve *Let's Be Evil* (2016), örnekleme dâhil edilerek incelenmiş; çocuk hackerlar benzerlikleri ve farklılıkları açısından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeyi yaparken gerek bilgisayar teknolojisinin, gerekse çocuk hackerların tarihsel süreçte nasıl bir dönüşüm yaşadığını ortaya koyabilmek adına, 'tarihsel eleştiri' kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk hacker, Hollywood sineması, dijital çağ

### CHILD HACKERS IN HOLLYWOOD CINEMA

#### ABSTRACT

In this digital era, people not only reach any kind of information instantly but also find the opportunity to effect such information via personal computers, mobile phones or tablets. Furthermore, it can be argued that children, who are called 'digital natives' and who have grown up in the 'network society' since the early 1980s can be adapting much faster to the digital world. Thus, these children can have an impact on the digital data which lead us to see more and more 'computer geniuses' day by day. From this point of view, this study turns to computer genius children in the cinema movies of America, where the home and the exit point of the internet. Among the Hollywood movies including hackers, *Weird Science* (1985), *The Dirt Bike Kid* (1985), *Masterminds* (1997), and *Let's Be Evil* (2016) are taken as sample. Also, this work evaluates child hacker characters of these movies in terms of similarities and differences. In this assessment, historical criticism has been used in order to be able to show how child hackers and computer technology has been transformed in historical process.

Keywords: Child hacker, Hollywood cinema, digital age

---

\* Arş. Gör. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7928-3829>

Makale Gönderim Tarihi: 22.03.2018 - Makale Kabul Tarihi: 18.12.2018

## GİRİŞ

Her şeyin giderek dijitalleştiği ve yetkinliğin teknoloji kullanma pratikleriyle ölçüldüğü günümüz modern toplumları, genellikle 'bilgi toplumu', 'ağ toplumu', 'post-endüstriyel toplum', 'üçüncü dalga' ya da 'technopoly' gibi isimlerle anılabilmektedir (Eriş 2009: 22). Bu kavramların her biri farklı şeyleri ifade ediyor gibi görünse de, ortak şekilde şunu belirtir: Artık her şeyin bilgisayar teknolojisiyle üretildiği, geliştirildiği veya dönüştürüldüğü. Özellikle İkinci Dünya Savaşı'nı izleyen dönemde ortaya çıkan elektronik bilgisayar, bilimsel, teknik ve sosyal bilgi olarak sibernetiğin (güdümbilim) oluşmasını sağlayarak bu durumun önünü açmıştır (Denizci 2008: 32). Böylece canlı veya cansız tüm karmaşık sistemlerin denetlenmesi ve yönetilmesi mümkün hâle gelmiştir. Bunun yapılabilmesi ise doğal olarak bilgisayar teknolojisini geliştirmeye yönelik daha fazla çalışmayı beraberinde getirmiştir. Bilgisayarların gelişimi, teknolojiye ayak uydurmaya çalışan tüm toplumlarda bir şekilde kişiler, kültürler, olgular vb. pek çok şeyi olumlu ya da olumsuz etkilemiş ve tüm bunlarda değişime neden olmuştur. Günümüz dijital çağında böylesi bir değişimden nasibini alanlar arasında çocuklar da bulunmaktadır. İdris'in (2017: 600) belirttiği gibi, günümüzde çocuklar dijital bir zehirlenmeye maruz kalarak sisteme hizmet etmeye ve giderek yetişkinlere benzemeye başlamıştır.

1850-1950 yılları arasında toplumsal bir anlam kazanan çocuğun, özellikle 1950'den sonra giderek yetişkine benzediğini görmek olasıdır. Günümüzde ise çocuklar, yetişkinler gibi görünüp, davranabilmektedir (Postman 1995: 89; 99; 153). Artık çocuklar yetişkinlerin yaptığı pek çok şeyi, hatta fazlasını rahatlıkla yapabilir hâle gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin ve dijitalleşmenin çocuklar üzerinde umulmadık etkileri olmuştur. Kitle iletişim araçları, dergiler, çizgi romanlar, sokak oyunları ve bilgisayar oyunları, çocukların sağlık, güvenlik, okuryazarlık ve moralleri üzerine yoğun şekilde etkide bulunmuştur (Smith 2005: 2; 174). Bu yönden, sinemanın da çocukları etkilediği söylenebilir. Ayrıca bu etki, çocukların filmlerde yer almasıyla daha da yoğunlaşmıştır.

İlk filmlerden bu yana sinemada sayısız çocuk imgesine rastlamak mümkündür; fakat sinemadaki pek çok imge gibi çocuk imgesi de zamanla değişmiştir. Çalışmanın odak noktası da bu değişen çocuk imgesidir. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı, Hollywood filmlerindeki çocuk bilgisayar dâhilerinin (hackerların) tarihsel süreçte nasıl bir dönüşüm yaşadığını ortaya çıkarmaktır. Ayrıca bu çalışmada 'hackerlık' kavramının saf bir suç olgusu olmaktan farklı değerlendirildiğini belirtmek gerekir. Bunun nedeni, kavramın sadece 'bilişim suçlusu' şeklinde tanımlanamayacağıyla ilişkilidir. Hacker kelimesinin kökü olan 'hack', tırısındaki at, fahişe, yorgun, çalışan, kuru öksürük, zeki şaka gibi bilgisayar jargonundan uzak şeyleri de ifade edebilmektedir. Bilişim suçlusu anlamında ise ilk kez 1988'de Clifford Stoll tarafından *Stalking The Willy Hacker* adlı makalede kullanılmıştır. Öte yandan, hacker bilgisayar jargonunda sadece bilişim suçlusu değil, hevesle program yazabilen, hızlı programlayabilen, bir bilgisayar programında uzman

olan, programlamalara meydan okuyan vb. anlamları ifade ederken de kullanılabilmektedir (Eriş 2009: 63-66).

Bugün çocuklarla ilgili pek çok çalışmanın konusunu bilgisayar oyunları, akıllı telefon ve internet kullanımı oluşturabilmektedir. Öte yandan, çocuklar sayısız medya ürününün de konusu olabilmektedir. Buna bağlı şekilde, günümüzde yeni tarz çocuk işçilikler ortaya çıkmıştır. Çocuklar artık bilgisayar dâhisi olarak, uluslararası gizli servis ağlarında dolaşacak yetkinliktedir. Bu anlamda hackerlık, aslında sisteme karşı bir başkaldırı şeklinde düşünülebilir; fakat egemen ideoloji çocukların yaptığı hackerlığı öyküler hâlinde sunarak, yine kendi çıkarına kullanabilmektedir (Köker 2007: 11). Böylesi bir görüş, çalışmadaki 'çocuk hacker' fikrinin temelini oluşturmuştur. Çocuk hackerların nasıl değerlendirileceği noktasında ise Düzcan ve Olson'un düşünceleri önem teşkil etmiştir.

Düzcan (2017: 398), 'çocukluk' kavramının kendi gibi, sinemadaki çocuk imgesinin de zamanla dönüşüm geçirdiğini ifade eder. Bu söylem, çocuk hackerların dönüşümlerine yönelmeyi mümkün kılmış; fakat çalışmanın amacını ortaya koyabilmesi için yeterli olmamıştır. Bunun nedeni, çocuk hackerların görünüm, tutum ya da davranışlarının yanında, yer aldıkları filmlerin yapısının da önemli olduğu düşüncesidir. Özellikle 1980'lerden sonra Hollywood toplumsal yaşamdaki teknolojik gelişmelere bağlı olarak, hacker temalı filmler üretmeye başlamıştır. Bu yönüyle *Tron* (1982), *WarGames* (1983), *Sneakers* (1992), *Hackers* (1995), *Nirvana* (1997), *Takedown* (2000), *Swordfish* (2001) gibi filmler, bilişim suçlarını açıkça ortaya koyarken, hacker felsefesine yoğun katkısı olan *Matrix* (1999), dijital teknolojinin içeriğe ne derece etki edebildiğini göstermiştir. Yine Olson'un (2017: 189) belirttiği gibi, ses ve renk teknolojisi, televizyon yayınları, videokaset ve DVD teknolojisi, Hollywood filmlerinin yapımından dağıtımına kadar olan süreci etkilemiştir. Dijital teknoloji ve internetin hızla gelişmesi ise filmlerden daha fazlasının beklenmesine neden olmuştur. Böylece Hollywood filmlerinin yapısı ve bu filmlerde sunulan çocuk hackerların bu dijitalleşmeyle doğru orantılı bir dönüşüm geçirdiği varsayılabilir. Dolayısıyla bu dönüşüme bakabilmek adına, öncelikle çocuğun dijital çağdaki konumuna odaklanmak anlamlı olacaktır.

## 1. ÇOCUK VE DİJİTALLEŞME

Bugün çocuk denildiğinde akla ilk gelen naif, masum, iyi gibi toplumsal kodlar ve 0-18 yaş aralığını kapsayan insanlardır. Yine de günümüzdeki pek çok bilimsel görüş, çocuk olgusunun aslında modern dünyayla birlikte ortaya çıktığına odaklanmaktadır. Bu görüşün savunucularından olan Postman'a (1995: 7) göre, çocukluk biyolojik bir kategorinin aksine, toplumsal bir yaratımdır. Dolayısıyla çocukluğu belirli bir yaş aralığına sıkıştırmak tehlikelidir. Örneğin, Amerika'da çocuklar 18. yüzyılın büyük bölümünde doğum günlerini kutlamamıştır. Postman tüm bunlara dayanarak, çocukluk kavramının iki yüzyıldan eski olmadığını belirtir. Benzer şekilde Ariès (1962: 33; 50), Ortaçağ'dan 20. yüzyıla kadarki

sanat eserlerinde çocuğa dair bir görünümünden ziyade, 'minyatür yetişkinler' görmenin mümkün olduğunu vurgulamıştır. Yine çocukların kıyafetlerinin yetişkinlerle benzerlik göstermesi ve eğitimlerinin daha çok mesleki temelli olması 20. yüzyıla kadar özgün bir çocukluk kategorisinin bulunmamasına neden olmuştur. 20. yüzyıldan sonra ise çocuklar naif ve masum yapılarıyla yetişkinlerden ayrı değerlendirilme fırsatı bulmuştur. Ariès'ten yola çıkan Postman (1995: 26), yazınsallıkla birlikte çocuk-yetişkin ayrımının gerekli hâle geldiğini belirtir. Bunun nedeni, yazınsallığın ortaya koyduğu kodların çözümlenebilmesi için belirli kültürel birikime sahip olunması gerektiğiyle ilişkilidir. Dolayısıyla Postman'a göre, çocukluğu yazınsallığın gelişmeye başladığı matbaanın icadıyla kavramsallaştırmak mümkündür. Yine 17. yüzyılda İngilizce, Fransızca ya da Almancada çocuk sözcüğünün bulunmaması önemlidir. O dönemlerde çocuk belirli bir yaş aralığından ziyade, akrabalık bağını ifade etmek için kullanılmıştır. Çocuklarla yetişkinler ortak oyunlar oynayabilmiştir. Dahası, Brueghel'in sıradan bir köy festivali tablosunda çocuklar, yetişkinlerle aynı masada içki içerken sunulabilmiştir (Plumb 1971: 6).

Çocukluk, yeri geldiğinde yaş kategorisinden ayrı şekilde, 'çocuk kalmak' gibi kavramlar eşliğinde de anılabilmektedir. Yine de Postman'ın (1995: 83) belirttiği şekliyle çocuk, özellikle Freud'un *The Interpretations of Dreams* ve Dewey'in *The School and Society* eserlerinde kendine has özelliklerinin ortaya koyulmasından sonra yetişkinden daha net ayrılabilmiştir.

Modernleşmeyle birlikte yetişkinden ayrı bir öznelliğe sahip olma fırsatı yakalayan çocuk, kültürel olarak temiz, masum, zayıf gibi kodlarla donatılmış ve ebeveynin doğal takipçisi olmaktan uzaklaşmıştır (Heywood 2003: 10-11). Bu noktada Heywood'un değinmediği kısım, dijital çağda çocuğa tanımlanan bu toplumsal kodların silikleştiğidir. Dijital çağın çocuklarını bekleyen olumlu ya da olumsuz pek çok durum bulunmaktadır. Postman'ın (1995: 8; 163) da belirttiği gibi, çocukluğun yaratılması ve giderek yok olmasında özellikle iletişim teknolojilerinin ve dijitalleşmenin payı büyüktür. Bu yok oluş, çocuklara dair simgesel alanın da ortadan kalkmasına sebep olmuştur.

Modern çağ ile ayrı bir kategoride değerlendirilen çocuklar, dijital çağın başlangıcından itibaren kendine ait kodları kaybederek yetişkinlere benzemeye başlamıştır. Bunun temel nedeni, madde yerine bilginin değerli olmasıyla açıklanabilir; çünkü dijital çağda tek başına madde insanlar için bir tatmin aracı değildir. 20. yüzyılın ilk çeyreğinde mekanik düşüncenin ürünü olan kuantum mekaniği müjdelenmiş ve bilgisayarlar ortaya çıkmıştır. 20. yüzyılın son çeyreğine gelindiğindeyse, bilgisayar teknolojisinin gelişimi dijital çağa girildiğinin habercisi olmuştur. Bu çağ, madde ve madde üretiminden ziyade, bilgi ve bilgi üretimine önem verir (Mansell ve Wehn 1998: 65). Dolayısıyla bilginin en önemli araç olduğu dijital çağın çocukları, kendilerini çok daha hızlı ve çekişmeli bir dünyanın içinde bulmuştur. Özellikle internetin, çocukları farklı kültürel kodlarla donattığı varsayılabilir. İnternet aracılığıyla çocuklar sanal bir dünyaya dâhil olarak, diğer

insanlarla daha yakın temas kurma ve ortak ilgiler oluşturma imkânı bulmuştur. Böylece, tıpkı yetişkinler gibi sanal bir kültürün öznelere olabilmışlerdir (Mattelart ve Mattelart 2016: 57).

Sanal kültür içinde dönüşmeye başlayan çocuk, gerçek dünyada yoksun bırakıldığı bütün ödüllere hakkı olduğunu düşünebilmektedir. Robins'in (1999: 148) de üzerinde durduğu gibi, sanal dünyada artık nasıl isteniyorsa o şekilde görünmek mümkündür ve bu durum çocuklar için de geçerlidir. Çocuklar artık sanal kültürel kimliklerinin ötesinde, tıpkı yetişkinler gibi görünüp davranabilmektedir. Bu dönüşümde oyunun önemli bir yeri olduğu söylenebilir.

Oyun, "özgür ve kurmaca bir eylem" şeklinde tanımlanabilir. Kolektif hayatın bütün önemli biçimlerinin (ibadet, şiir, müzik, dans, bilgelik, bilim, hukuk, mücadele ve savaş) ortaya çıkışında oyunun son derece etkin bir rolü bulunur. Modern çağlardan itibaren oyun, hayatı zenginleştiren bir unsur olmaktan uzaklaşmıştır (Huizinga 2000: 31). Dijital çağda ise oyun sadece renksiz ve tekdüze olmakla kalmamış, sıkıştığı dar alanda dönüşmeye mahkûm edilmiştir. Sokak oyunları yerini bilgisayar oyunlarına bırakmış ve böylece dijitalleşen oyun kültürü, çocuğun görünüm ve davranışlarına da etkide bulunmuştur. Dolayısıyla, bilgisayar oyunları üzerinden konuya devam etmek anlamlı olacaktır.

1970'lerin sonuna doğru ortaya çıkan bilgisayar oyunları, günümüzde büyük bir pazar oluşturmuş durumdadır. Sadece 2000 yılında Amerika'da 191 milyonun üzerinde video oyun satılmış ve bu satıştan 6 buçuk milyar dolar gelir elde edilmiştir (Anderson 2002: 101). Bilgisayar oyun kültürünün hâkim olduğu Amerika'da bir kişi 21 yaşına kadar 10 bin saat çevrimiçi oyun oynayabilmektedir. Bu süre çocuğun beşinci sınıftan lise hayatının sonuna kadar aldığı 10 bin 800 saat derse neredeyse eşittir. Bilgisayara ayrılan bu süre, çocukları birer bilgisayar uzmanı yapacak kadar fazladır (McGonigal 2010). Ne amaçla kullanılırsa kullanılsın, Amerika'daki neredeyse her evde bir bilgisayar uzmanı bulmak mümkündür (Sanders 1999: 135). Bu uzmanlar arasında çocukların da yer aldığı düşünülebilir.

Çocuklar dijital oyunlar aracılığıyla sadece uzman oyuncular olmanın çok daha ötesine geçebilmektedir. Bilginin en önemli şey olduğu dijital çağda Prensky'nin (2001a; 2001b) de vurguladığı gibi, dijital oyunlar birer eğitim-öğretim aracı olarak kullanılabilir. Dahası, dijital oyun ve 'hile kültürü'nün takipçisi olan çocukların verilerle oynama yeteneklerini geliştirerek, dijital dünyanın hackerları arasındaki yerlerini almaları da artık şaşılacak bir şey olmaktan uzaktır. Çocukları bu yeni kimlikleriyle değerlendiren sinema, genel toplumsal kabullerle şekillenen 'masumluk' kodunu da yeri geldiğinde çocukların elinden alabilmektedir. Doğal olarak, günümüzdeki pek çok filmde çocukları 'şiddet', 'suç', 'kötülük' ya da 'cinsellik' kodlarıyla bir arada görmek mümkün hâle gelmiştir. Bu yönüyle çalışma eksenine alınan Hollywood filmlerindeki çocuk hackerlara değinmeden önce, genel anlamda Hollywood sinemasında çocuklara nasıl yer verilebildiğine kısaca bakmak faydalı olacaktır.

## 2. SİNEMADA ÇOCUK

André Bazin, sinemayı şu şekilde değerlendirir (2011: 71): “Sinema dünyanın belli bir görünümünün yansımadır ve insanoğlunun teknik uygarlığı ile doğrudan ilgili olarak gelişmektedir.” Çocuk da bu görüşe benzer şekilde, dünyanın belli bir görünüm noktası, insan bedeninin gelişim sürecinin başlangıcı olarak, sinema tarihinin ilk filmlerinde bile bulunmaktadır.

Çocuklar sinemada pek çok işlevi yerine getiren karakterler arasındadır. Onları savaş alanlarında, zenginlik içinde, kovalamacalarda ya da macera adalarında görmek mümkündür. Çocuklar belli bir ideolojinin taşıyıcısı olarak da filmlerde kullanılabilir. Örneğin, Disney tarafından yapılan çizgi filmler ya da animasyonlar, ideal bir aile ve sosyal yaşamdaki çocukların nasıl olmaları gerektiğine dair oldukça yoğun ideolojiler barındırmaktadır. Yine tür filmlerinde beyaz kız çocukları genellikle kaçırılma, kaybolma veya bulunma, intikam alma ya da korkutma gibi işlevlerde seks, vahşet veya yarış öyküleriyle bir arada sunulurken, siyah kız çocukları filmlerde çok fazla yer almaz, kaybolsa bile aranmaz (Lury 2010: 53).

Her ne şekilde olursa olsun, sinema ve çocuğun ilk filmlerden itibaren ilişki içinde olduğunu söylemek mümkündür. Bu noktada Öcel (2001: 26), sinema-çocuk ilişkisinde ‘izleyen çocuk’ ve ‘oynayan çocuk’ olgularının farklı kavranması gerektiğine vurgu yapar. Yine Andrews (2000: 19), ‘çocuk filmi’ kavramının zorluğuna dikkat çeker. Ona göre, çocuk filmleri kültürel, pedagojik, kişisel, eleştirel ya da endüstriyel şekilde ve pek çok karmaşık alan içinde tanımlanabilir. Buna rağmen, çocukluk üzerine olan ya da çocukların içinde olduğu filmlerin çocuk filmi olup olmadığını söylemek zordur. Dolayısıyla, sadece çizgi filmleri ya da animasyonları da çocuk filmi şeklinde değerlendirmek yanlış olacaktır. En çok izlenen çocuk filmlerine bakıldığında, içinde çocukların bulunduğu filmler, çizgi filmler, animasyonlar ya da başkarakterlerin çocuklar olduğu pek çok filmi görmek mümkün olabilmektedir. Bu görüşlerden hareketle, filmler ve çocuk ilişkisinde şu parametreleri ortaya koymak mümkündür:

A- Çizgi film ya da Animasyonlar için;

- İzleyen çocuk
- Sadece görünüm olarak bulunan çocuk
- Karakter olarak oynayan çocuk
- Başkarakter olarak oynayan çocuk

B- Çizgi film ya da Animasyon türü dışındaki filmler için;

- İzleyen çocuk
- Sadece görünüm olarak bulunan çocuk
- Karakter olarak oynayan çocuk
- Başkarakter olarak oynayan çocuk

Tüm bu farklı parametreler göz önüne alındığında, burada önemli olan, çizgi film ya da animasyon türü dışındaki filmlerdeki 'karakter ya da başkarakter olarak oynayan çocuk'lara odaklanmaktır. Animasyon ya da çizgi filmlerin kendi gibi, bu tür filmlerdeki çocuklar da başka bir çalışmanın alanı olduğundan, bu bölümdeki değerlendirmenin dışında tutulmuştur.

Sinema tarihinin ilk filmlerinde çocuklar henüz oturmayan sinema dili nedeniyle, doğal hâlleriyle sunulmuştur. Lumiere kardeşlerin Paris Grand Cafe'deki on film gösteriminden dört tanesi (*Repas de bébé*, *La Pêche aux poissons rouges*, *Le Jardinier*, *La Mer*) çocuk ya da bebeklere yer vermiştir. Dahası, sinemanın başlangıcı kabul edilen 1895'ten 1905'e kadarki on yıllık süreçte Avrupa ve Amerika'da çocuklara ya da bebeklere yer verilen pek çok film görmek mümkün olmuştur. *Babies Playing* (1895), *Boys Scrambling for Pennies under the West Pier* (1896), *A Pillow Fight* (1897), *Children in the Nursery* (1898), *The Babies' Quarrel* (1899), *Boys Sliding* (1900), *An Over-Incubated Baby* (1901), *Crying for his Bottle* (1902), *The Sick Kitten* (1903), *The Baby and the Puppies* (1904), *Cry Baby* (1905) gibi filmlerdeki tüm bu ilk dönem bebekler ya da çocuklar, sinemanın bir anlatı hâline geldiği yıllardan sonra filmlerde giderek yaygınlaşacak çocuk karakterlerin öncüsü olmuştur (Lebeau 2008: 21-24).

Toplumların sosyo-ekonomik farklılıkları ya da teknolojik yetkinlikleri, çocukların filmlerde görünümüne etki edebilmektedir. Örneğin, İran sinemasındaki çocuklarla Hollywood sinemasındaki çocuklar, bazı benzer özellikler gösterse de temelde birbirinden farklı olacaktır. Dolayısıyla çalışmanın bütünlüğü açısından, bu noktadan itibaren Hollywood sinemasının çocuk karakterlerine odaklanmak anlamlı olacaktır.

Hollywood'un ilk filmlerindeki çocuklar ya da bebekler doğal hâlleriyle sunulmuştur. Amerikalı psikolog John B. Watson'un 1919 yılında 'korcu' üzerine yaptığı deneyde (*The Little Albert Experiment*) kameraya aldığı küçük Albert (Watson tarafından doğrulanmasa da gerçek adı Douglas olan bebek), çocukların filmlerde yoğun şekilde kullanılacağına habercisi olmuştur. *The Kid* (1921) filminde ise henüz 7 yaşında olan Jackie Coogan, filminden sonra uluslararası bir çocuk yıldız hâline gelmiştir (Andrews 2000: 59).

1927'de *The Jazz Singer* ile senkronize sesin sinemaya kazandırılması ve 1929'daki Büyük Kriz, Amerikan halkının gerçeklikten kaçan eğlence anlayışı için ön koşul olmuştur. 1930'lardan sonra ortaya çıkan ve çoğunluğunu kovalamaca ya da western tarzı filmlerin oluşturduğu *B-filmler* içindeki çocuklar, artık sesleriyle de var olma fırsatı yakalamıştır. 1930-1945 arasında devam eden bu dönem Andrews'e (2000: 66; 71) göre, çocukların içinde bulunduğu filmler için pek önemli olmasa da *David Copperfield* (1935), *Captains Courageous* (1937) ve *Christmas Carol* (1938) gibi pek çok çocuk edebiyatı eserlerinin sinemaya uyarlanması açısından dikkat çekicidir. Aynı dönemde Baby June Hovick, Mickey Rooney, Shirley Temple, Deanna Durbin, Jane Withers, Freddie Bartholomew,

Jackie Cooper, Judy Garland ve Sabu Dagistur gibi çocuk yıldızlar oldukça fazla filmde görünmüştür.

İkinci Dünya Savaşı, çocukların filmlerde görünümüne önemli şekilde etkiye bulunmuştur. Özellikle 'soğuk savaş dönemi' Amerika'sı, Hollywood aracılığıyla Rusya'nın teknolojisini ve toplumsal yapısını kötü gösterecek filmlere imza attı ve çocuklar bu tür filmlerde de yer aldı. 1960'lara gelindiğindeyse, çocukların masumlukları hâlâ filmlerde vurgulanırken, *The Innocents* (1961), *The Miracle Worker* (1962), *The Children's Hour* (1962) ve *Rosemary's Baby* (1968) gibi filmlerle oldukça farklı tutumdaki çocukları görmek mümkündür (Andrews 2000: 87).

İkinci Dünya Savaşı sonrası çocuklar artık bilindik saf, masum ve naif yapılarından uzaklaştırıldı. Tüm dünya gibi onları da karanlık bir gelecek bekliyordu ve bu durum, sinemanın çocuk karakterleri için de kaçınılmazdı. Böylece çocuklar toplumsal gerçekliğin içine mahkûm edilecek bir sinema dilinin parçası olmaya başladı.

1950'lerden sonra çocuklar her türden popüler filmin karakterleri arasındaki yerlerini aldı. Çocuklara en çok atfedilen 'masumiyet' ve 'korku', özellikle gerilim ve korku filmlerinde yoğun şekilde kullanılan temalara dönüştü. Bu yönden Hollywood korku filmlerindeki 'cani çocuklar'a odaklanan Lennard (2014: 3), sinemada çocukların da tıpkı yetişkinlere atfedilebilecek kötülük ve görünümde sunulabildiklerinin, hatta onlarla ortak duyguları paylaşabildiklerinin altını çizer. *The Bad Seed* (1956), *Village of the Damned* (1960), *Rosemary's Baby* (1968), *Night of the Living Dead* (1968), *It's Alive* (1974), *The Omen* (1976), *Halloween* (1978), *Children of the Corn* (1984), *Firestarter* (1984), *The Good Son* (1993) ve *Orphan* (2009) gibi filmlerde çocuklar üzerinden sunulan böyle bir kötülük imgesine rastlanmaktadır (Scahill 2015: 5). Bu filmlerdeki çocukların görünümleri, toplumsal olarak kodlanan 'masum çocuk' algısıyla bağdaşmaz. Dolayısıyla bu tür filmlerde çocuklar hem görünümleri hem de davranışları açısından bilinen kuralları yıpratmaktadır.

2000'li yıllarda teknolojinin üst seviyeye çıkması, doğrudan ya da dolaylı şekilde çocukların filmlerdeki görünüm ve davranışlarını etkilemiştir. Bu açıdan Lebeau (2008: 191), filmlerdeki çocukların dil, cinsellik ve ölüm imajlarına odaklandığı çalışmasında, gösterim teknolojilerinin gelişmesiyle çok daha fazla insanın çocuk imajlarına ulaşma imkânı bulduğunu ifade eder. Ayrıca ona göre, teknolojik gelişmeyle birlikte sinema ile çocuk arasındaki bağ gün geçtikçe güçlenmekte ve çocuk imgeleri filmlere hükmetme fırsatı yakalayabilmektedir. Çocukların bu hükümdarlığını sadece daha çok filmde, daha etkili bir görünümle sunulmalarından fazlasıyla ilişkilendirmek gerekir. Filmlerdeki çocuklar artık her türlü eylemi tıpkı yetişkinler gibi gerçekleştirebilmektedir. Çalışma ekseninde bulunan hackerlık da bu eylemler arasındadır.

### 3. HOLLYWOOD SİNEMASINDA DEĞİŞEN ÇOCUK HACKERLAR

1960'ların sonunda internet ve 1970'lerden itibaren kişisel bilgisayarların ortaya çıkışına koşut şekilde, Hollywood sinemasında bilgisayar kullanımına dair filmler görmek mümkün hâle gelmiştir. Bu ilk yıllarda Hollywood *The Computer Wore Tennis Shoes* (1969), *The Italian Job* (1969), *Colossus: The Forbin Project* (1970), *The Conversation* (1974), *Three Days of the Condor* (1975) gibi filmler üreterek, az da olsa ilk hackerların görünümünü sunmuştur. 1975-1985 yılları arasındaki süreçte bilgisayar teknolojisinin hızlı gelişimi ve evlerde yaygınlaşmasıyla Hollywood, bilgisayar dâhisi (hacker) karakterlere daha çok yönelmeye başlamıştır. Bu dönemde *Tron* (1982), *WarGames* (1983), *Cloak and Dagger* (1984), *Prime Risk* (1985), *Weird Science* (1985), *The Dirt Bike Kid* (1985) gibi filmler ve ilk hacker belgeseli olarak değerlendirilen *Hackers: Wizards of the Electronic Age* (1984) çekilmiştir. 1990'lardan günümüze kadar geçen süreçte ise hackerlık üzerine filmlerin sayısı giderek artmıştır. Bu artış dâhilinde Morgan, 1990'lardan itibaren hackerlık üzerine çekilen kurmaca filmler üzerine şöyle bir liste ortaya koyar (2017): *Sneakers* (1992), *Ghost in the Machine* (1993), *Disclosure* (1994), *Hackers* (1995), *The Net* (1995), *Johnny Mnemonic* (1995), *Masterminds* (1997), *Enemy of the State* (1998), *Pi* (1998), *Matrix* (1999), *Pirates of Silicon Valley* (1999), *NetForce* (1999), *Takedown* (2000), *Antitrust* (2001), *Swordfish* (2001), *The Score* (2001), *Minority Report* (2002), *Storm Watch* (2002), *Terminal Error* (2002), *Paycheck* (2003), *The Matrix Reloaded* (2003), *One Point Zero* (2004), *Firewall* (2006), *The Net 2.0* (2006), *Pulse* (2006), *Live Free or Die Hard* (2007), *Bourne Ultimatum* (2007), *Breach* (2007), *Untraceable* (2008), *Eagle Eye* (2008), *WarGames: The Dead Code* (2008), *The Girl with the Dragon Tattoo* (2009), *Gamer* (2009), *The Social Network* (2010), *Inception* (2010), *Skyfall* (2012), *Reboot* (2012), *Disconnect* (2013), *Goodbye World* (2013), *Fifth Estate* (2013), *Algorithm* (2014), *The Signal* (2014), *The Imitation Game* (2014), *Open Windows* (2014), *Blackhat* (2015), *Debug* (2015), *Hacker's Game* (2015), *Cyberbully* (2015), *Snowden* (2016), *I.T.* (2016), *Anonymous* (2016), *Let's Be Evil* (2016), *The Circle* (2017).

Morgan'ın ortaya koyduğu böyle bir liste göz önüne alındığında, çoğu filmde hacker karakterlerin gençlerden oluştuğu anlaşılır. *WarGames* (1983), *Prime Risk* (1985), *Hackers* (1995), *WarGames: The Dead Code* (2008), *Anonymous* (2016) gibi filmlerde yirmili yaşların başındaki hackerların başkarakterler olduğu gözlemlenirken, diğerlerinde de otuzlu yaşların üzerindeki herhangi bir hackera rastlamak çok zordur. *The Score* (2001), bu duruma bir istisna niteliğinde, yaşlı hackeri başkarakter olarak kullanırken, *Cloak and Dagger* (1984) filminde başkarakter çocuk olsa da bilgisayarı kullanan kendisi değildir. *Gamer*'da (2009) ise Simon hacker değil, sadece iyi bir sanal gerçeklik oyuncusudur. Yine *Cyberbully* (2015) filminde başkarakter 17 yaşında olsa da hacker değil, hacker mağdurudur. Dolayısıyla bu filmler bir şekilde çocuk-bilgisayar ya da çocuk-dijitalleşme ilişkisini işlese de, çocuk hacker imgesi üzerine bir düşünce üretiminin önünü açmaz.

### 3.1. Evren ve Örneklem

Hollywood sinemasında 1895'ten 2018 yılına kadar çekilen binlerce film arasında çocuk hackerların izine rastlamanın güçlüğü, örneklemin alınacağı evreni daha sınırlı tutmak gerektiğini düşündürmüştür. Dolayısıyla çocuk hackerlara dair bir örneklem belirlemek adına, kişisel bilgisayarların ve internetin evlerde kullanıma girdiği 1980'li yıllardan sonraki Hollywood filmlerine odaklanmanın çok daha anlamlı olduğu anlaşılmıştır. Yine çalışma örnekleminin 1980 sonrası Hollywood filmleri arasından seçilmesinde Marc Prensky'nin (2001a; 2001b) görüşleri önemli olmuştur. O, 1980 sonrası doğanları 'Digital Natives (Dijital Yerliler)', 1980 öncesi doğanları ise 'Digital Immigrants (Dijital Göçmenler)' grubuna yerleştirir. Ona göre, bu iki farklı gruptaki insanların teknolojik yetenekleri ve yetkinlikleri birbirinden farklı olmaktadır. Prensky, dijital yerlileri teknolojik yetenek açısından dijital göçmenlere göre oldukça ileri bir seviyeye konumlandırır. Böylece 1980 sonrası Hollywood filmlerindeki çocuklara odaklanmak, çocuk hackerlara dair veri toplanmasını kolaylaştırmıştır. Tüm bunlar göz önüne alındığında, çalışma evreni 1980 sonrası Hollywood sinemasındaki 'hacker' temalı filmler olarak belirlenmiştir. Bu filmler arasında çocuk hackerların izine rastlanan *Weird Science* (1985), *The Dirt Bike Kid* (1985), *Masterminds* (1997) ve *Let's Be Evil* (2016) ise çalışmanın örneklemini oluşturur.

### 3.2. Yöntem

Örnekleme dâhil edilen filmlerdeki çocuk hackerların tarihsel süreçte tutum, davranış ve görünüm olarak nasıl bir değişim yaşadığını ortaya koyabilmek adına, tarihsel yöntemden yararlanılmıştır.

Film çözümlerinde sıklıkla kullanılan tarihsel yöntemin temel amacı, zaman içinde herhangi bir olgu, olay ya da durumda meydana gelen değişimleri filmler yardımıyla incelemek, sinema endüstrisindeki teknolojik ve estetik değişimlerin filmlere etkisini ölçmek ve filmleri üretildikleri dönem ve toplumsal yapı bağlamında değerlendirmektir (Özden 2004: 120-122). Tarihsel yöntemden hareketle filmler şu şekillerde incelenebilir (Corrigan 2011: 110):

- Filmlerin kendi aralarındaki tarihsel ilişki; 1930'lardaki bir film ile 1970'lerdeki bir film çeşitli yönlerden kıyaslanabilir.
- Filmlerin üretim koşullarıyla olan ilişkisi; 1980'lerin Hollywood filmleri, aynı dönemde Amerikan toplumunun sosyo-ekonomik, teknolojik ya da siyasi yapısı bağlamında incelenebilir.
- Filmlerin alımlanmalarıyla ilişkisi; 1950'lerdeki televizyon yayıncılığının, sinema seyircilerinin beklentilerini nasıl değiştirdiği araştırılabilir.

Tarihsel yöntemde hangi dönemin, hangi yönüyle ve nasıl bir bakış açısıyla değerlendirileceği kesin olarak belirlenmelidir. Öte yandan, filme yönelik tarihsel bakış, filmleri içinde buldukları toplumun ve dönemin düşünüş yapısına göre değerlendirmeyi gerekli kılar. Dolayısıyla çözümlenirken, filmin bağlı

olduğu toplumdaki sosyo-ekonomik, teknolojik ya da siyasi düşünceler de göz önünde bulundurulmalıdır (Kabadayı 2013: 63-64).

Tüm bu açıklamalar eşliğinde, örneklem olarak seçilen filmlerdeki çocuk hackerların tarihsel süreçte fiziksel, psikolojik, kültürel ve ilişkisel yönden nasıl bir değişim yaşadığı incelendiği gibi, filmlerin ortaya çıktıkları dönemin sosyo-ekonomik, teknolojik ve siyasi yapısı da göz önüne alınmıştır. Araştırmadaki bu tarihsel bakış açısıyla temelde şu sorulara yanıt aranmaya çalışılmıştır:

- Örnekleme alınan filmlerdeki çocuk hackerlar zaman içinde fiziksel, psikolojik, kültürel ve ilişkisel yönden bir dönüşüm geçirmiş midir?
- Çocuk hackerlar tutum, davranış ya da görünüm açısından dönüşüm yaşadıysa, bu dönüşümde filmlerin çekildiği dönemdeki sosyo-ekonomik, teknolojik ve siyasi yapının bir etkisi var mıdır?
- Çocuklar üzerinden sunulan hackerlık, amaçsal yönden zaman içinde değişiklik göstermekte midir?

### 3.3. Bulgular ve Yorum

Örnekleme dâhil edilen filmler, çocuk hackerların Hollywood sinemasının tarihsel süreci içinde çeşitli değişimler yaşadığına dair veriler barındırmaktadır. Bu veriler değerlendirildiğinde, bulgular ve yorumun üç başlık altında ortaya koyulması anlamlı olacaktır.

#### 3.3.1. Çocuk Hackerın Doğuşu: *Weird Science* ve *The Dirt Bike Kid*

1980 sonrası Hollywood filmlerinde çocuk hackerın başkarakter olarak görünüm kazandığı ilk filmin *Weird Science* (1985) olduğu söylenebilir. Filmin hacker çocuğu Wyatt, 16-17 yaşlarında zayıf, kumral, herhangi bir fiziksel kusuru olmayan, beyaz bir erkektir. Gergin ve kendine güvenmeyen bir tavır sergiler. Çekingen olan Wyatt'ın, genelde spor ve basit bir giyim tarzı vardır. Filmde anne, baba, ağabey, büyükanne ve büyükbabadan oluşan bir ailesi olduğuna dair kodlara ulaşılır. Tüm bu özellikleri Wyatt'ın dönemin orta-sınıf Amerikan ailelerinin çocuklarına uygun tasarlandığını ortaya koyar. Herhangi bir özel yeteneği olduğu gözlemlenmeyen Wyatt, lisedeki kızların dikkatini çekemediği için, bilgisayar yardımıyla ve arkadaşı Garry'nin isteği üzerine bir kadın yaratır.

Filmin başlarında Wyatt'ın bilgisayara bir disket yerleştirdiği, monitöre yansıyan iki boyutlu çizgisel kadın vücudunda bazı tuşlar yardımıyla oynama yaptığı ve ona sanal bir zekâ verdiği görülür. Wyatt daha fazlası için bir kaç tuşa basarak deniz kuvvetlerine ait bir ağa giriş yapmayı başarır. Arkadaşı Garry'ye yaptıklarının yasa dışı olduğunu söyleyerek, kendilerini 'bilşim suçlusu' kategorisine yerleştirir. Wyatt'ın bilgisayar aracılığıyla yapacakları kısa süre sonra anlatı eksenini absürd bir yapıya kaydırır. Wyatt, dergilerden kestiği insan fotoğraflarını tarayıcıya sokarken, bilgisayar bu fotoğrafları iki boyutlu bir modellemeyle birleştirmeye başlar. Albert Einstein'ın fotoğrafını taratır ve bilgisayar, Einstein'ın

beynini Wyatt ve Garry'nin 'üretmek' istediği kadının beyin kısmına yerleştirir. Wyatt son hamleler olarak, oyuncak bir kız bebekle bilgisayar arasında kablo çeker, Garry ile kafasına sütyen takar ve 'enter' tuşuna basar. Onun tuşa basmasıyla çeşitli doğüstü olaylar meydana gelir ve adını Lisa olarak belirleyecekleri kadın ortaya çıkar. Bundan sonrasında Wyatt'ın bilgisayar dehası üzerine filmde önemli bir veriye rastlanmaz. Olaylar onun bilgisayar becerisi değil, ürettikleri Lisa'nın doğüstü güçleri sayesinde gerçekleşir ve birbirine bağlanır. Lisa onları bara götürür, güçleri sayesinde yetişkinler gibi davranmalarını ve giyinmelerini sağlar, onlarla sevişir, Garry'nin ailesini silahla tehdit eder, babasının hafızasını siler, Garry ve Wyatt'ın liseli arkadaşlarıyla evde parti vermelerine yardım eder, Wyatt'ın büyükanne ve büyükbabasını dondurur ve son olarak onların kendilerine güvenmelerini sağlar.

*Weird Science* filmindeki bireysel bir arzu ve amaç doğrultusundaki hackerlık, *The Dirt Bike Kid* (1985) filminde yerini başkası için böyle bir eylemde bulunmaya bırakmıştır. Filmin başkarakteri Jack, 12-13 yaşlarında zayıf, sarışın, gözlüklü, beyaz bir erkektir. Kendine güvenen ve girişken bir çocuk olan Jack, spor kıyafetler giyer. Filmde sadece annesiyle yaşadığı görülür, babaya ait bir kod bulunmaz. Motocross tutkunu olan Jack, kendisinden birkaç yaş büyük Max'in motorunu satın alarak hikâyeyi başlatır. Motor, insan gibi davranmaktadır ve filmin neredeyse üçte ikilik kısmı Jack ile motorunun maceraları üzerine konumlandırılmıştır. Motoru bir gece Jack'i üzerinden atıp uzaklaştığında ise olayların gidişatı Jack ve arkadaşı Bo'nun hackerlıkları sayesinde değişecektir. Bir gece motor, Jack'in bilgisayarının açılmasını sağlar ve ona filmin kötüsü olarak sunulan zengin ve acımasız işadamı Mr. Hodgkins'e dair bilgiler gösterir. Bunun üzerine eyleme geçen Jack, 'personal computing (kişisel bilgisayar)' adlı bir dergiyi okumaya başlar. Anlatı bu kısa bilgisayar bilgisini Jack'e enjekte ettikten sonra, onu arkadaşı Bo ile gizlice girdikleri okulun bilgisayar laboratuvarında birer bilgisayar dâhisi olarak sunar. Jack buradaki bilgisayarlardan birinde bazı tuşlara basarak 'Hodgkins Bank' anabilgisayarına ulaşmayı başarır. Çeşitli akıl yürütmelerle şifrenin 'scrooge (cimri)' olduğunu çözen Jack, sabah olduğunda Mr. Hodgkins'e ait iş yerlerinin listesine ulaşmayı başarır. Jack, arkadaşı Bo'nun da yardımıyla Mr. Hodgkins'in hesaplarında değişiklikler yapar. Tüm bunları tanıdığı ve sevdiği Mike ağabeyi için yaptığı bilgisine ulaşılır. Jack ve Bo'nun hackerlıkları, Mr. Hodgkins'in tüm parasına mal olurken, Bo ve Mike'in oldukça zengin olmalarını sağlamaktadır.

*Weird Science* ve *The Dirt Bike Kid* filmleri, bilgisayarın henüz yeni yeni evlere girdiği yıllara koşut şekilde, çocukları tam bir bilgisayar dâhisi olarak sunmaz. Wyatt'ın hackerlık girişimi daha çok doğüstü ve absürd olaylarla desteklenirken, Jack'in filmin kötü karakteri Mr. Hodgkins'in hesaplarına erişmesini sağlayacak bilgisayar bilgisine kısa süreli bir okumayla ulaştığı görülür. Dolayısıyla bu iki film, Hollywood sinemasındaki ilk çocuk hackerları ortaya koysa da, onlara tam anlamıyla hacker kişiliği kazandır(a)mamıştır. Gerçek anlamda bir çocuk

hacker ise bilgisayarların evlerde iyice yaygınlaştığı ve internetin hayatın bir parçası olmaya başladığı 2000'li yıllara doğru *Masterminds* (1997) filminde görünür-lük kazanmıştır.

### 3.3.2. Çocuk Hackerın Kişiliği: *Masterminds*

*Masterminds* (1997) filminin henüz açılış sahnesinde bilgisayar ve internet teknolojisine ait pek çok bulgu yer alır. Bu sahnede bilgisayar monitöründe bazı komutlar yazılmakta ve karşılığında çeşitli şehir merkezleriyle 'modem' aracılığıyla bağlantı kurulduğu gösterilmektedir. Belirli bir yere giriş yapabilmek için üzerinde 'code breaker (şifre kırıcı)' yazan bir parça bilgisayara takılır, giriş şifresi kırılır, 'scream 2' veri tabanına giriş gerçekleşir. Bu noktadan sonra eylemi kimin yaptığı henüz görülmemiş olsa da 'hackers will be aggressively prosecuted (bilgisayar korsanları ağır şekilde yargılanacaktır)' yazısının monitörde görünmesi, bunu yapanın bir hacker olduğu anlamına ulaşılmasını sağlar. Bu hacker, Ozzie adında sarışın, zayıf, uzun saçlı, 17 yaşında bir çocuktur. Cesur ve kendine güvenen yapıya sahip Ozzie, zengin bir ailenin üyesidir. Filmde anne, baba ve bir kız kardeşe sahip olduğuna dair veriler sunulan Ozzie, oldukça zekidir. Ayrıca Ozzie'nin tek becerisi bilgisayar uzmanlığı değildir. Anlatı bu karakter tasarımını hikâyenin ilk sahnelerinden itibaren ortaya çıkartır.

Filmin başında belirli bir sürede giriş sağlamaya çalıştığı veri tabanında Ozzie'nin karşısına 'you are an illegal intruder (yasa dışı bir saldırganısın)', 'we are hunting (seni yakalayacağız)', 'you are committing a federal offence (federal bir suç işliyorsun)' gibi uyarıları çıkar. O, bunlara aldırmaz ve veri ağının girişi için ona sunduğu oyundaki gerekli yere ulaşmayı başarır. Bu ilk açılış sahnesinden sonra Ozzie sadece hacker değil, halk kahramanı olarak, Bentley isimli eski bir güvenlik görevlisinin silahlı ekibiyle mücadele ederken gösterilir.

Bentley, güvenlik altyapısını oluşturduğu okuldaki zengin öğrencileri tutsak almıştır ve onların ailesinden fidye istemektedir. Polisler olaya müdahale etmek için okulun etrafını sarmış olsa da, Bentley'in başına bela olacak asıl kişi Ozzie'dir. Olaylara tanık olan Ozzie, gizlice güvenlik odasına girer ve bilgisayarın başına oturur, giriş kodunu kırar ve okulun güvenlik sistemine ulaşır. Bazı kapıları açıp kilitleyen Ozzie, kısa süre sonra Bentley'in adamlarını farkeder ve oradan uzaklaşır. Bu noktadan sonra Ozzie'nin bilgisayar yetenekleri üzerine filmde herhangi bir veri sunulmaz. Ozzie, eylemlerini zekâsını kullanarak çeşitlendirir; planlar yapar, tuzaklar hazırlar ve peşindeki adamları okulun çeşitli yerlerinde etkisiz hâle getirir.

Ozzie'nin bünyesinde önceki filmlerde karşımıza çıkan Wyatt ve Jack'den çok daha fazla zekâ, yetenek, cesaret ve şiddet bulunmaktadır. Bunun nedeni, film anlatısının çok daha fazla şiddetle yüklü olmasından kaynaklanır. Silahlı bir çeteden kurtarılması gereken çocuklar vardır ve bunu başarmak için Ozzie'nin ihtiyaç duyduğu şey, daha fazla zekâ, yetenek, cesaret ve şiddettir. Tüm bunlara rağmen, Ozzie'nin çocukluğa uygun bir toplumsal kod olan masumluğuna fazla

zarar verilmez. Film boyunca Ozzie'nin planlar ya da tuzaklarla etkisiz hâle getirdiği tüm kötü adamların fiziksel yönden fazla zarar görmedikleri sürekli izleyiciye gösterilir. Böylece Ozzie her ne kadar yoğun şiddetle donatılmış olsa da, bir suçlu olarak algılanmaktan uzaklaştırılmıştır. Bu ideolojik tavrın, beyaz erkeği Ozzie üzerinden bir kez daha yücelttiğini söylemek mümkündür.

*Masterminds* (1997) genel anlamda hackerlığın, özeldense çocuk hackerın kişiliğinin oturduğu bir ilk örnektir. Dahası, Ozzie'ye yüklenen şiddet bundan sonraki çocuk hackerların nasıl olacağına dair yoğun bir ipucu sunar. Artık çocuk hackerlar çok daha kötü ve şiddete hazır yapıda tasarlanacaktır. Ozzie'den sonraki çocuk hackerlar şiddetin yoğunluğunu post-modern dünyaya uygun bir sanal-gerçeklik ilişkisi ve bir oyun kültürü içinde arttıracaktır. Bunun belki ilk örneğini *Let's Be Evil* (2016) filminde görmek mümkündür.

### 3.3.3. Çocuk Hackerın Kötülüğü: *Let's Be Evil*

*Let's Be Evil* (2016) filmindeki Cassandra, çocuk hackerların post-modern dünyaya uygun bir sanal-gerçeklik içinde eylemde bulunabileceğini göstermektedir. Çocuklar artık kendilerinden beklendiği kadar masum olmayabilir. Yetişkinlere daha fazla atfedileceği düşünülen kötülük bile çocukların bünyesinde barınmaya başlar ve çocuk hackerlar da bundan nasibini alır. Cassandra bunun ilk örneğini sunan çocuk hacker olarak değerlendirilebilir.

Film, çocukların eğitiminde dijital teknolojinin kullanımına dair eleştirel kodlar barındırır. Bunun sunumunda ise filmin bilgisayar dâhisi Cassandra başkarakter olarak konumlandırılır. Cassandra 13-14 yaşlarında, zayıf, kumral, herhangi bir fiziksel kusuru olmayan, beyaz tenli bir kızdır. Cassandra'nın film boyunca korkak ve güvensiz bir tavır sergilediği görülse de, asıl gerçek oldukça cesur ve zeki olduğudur. Cassandra'nın aile fertlerinden birine dair herhangi bir veriye rastlanmaz. Tüm bu fiziksel, psikolojik ve ilişkisel özellikler, Cassandra'nın oldukça masum olduğu algısının oluşmasını sağlar. Amacı, eğitim gördüğü enstitüde kendisi ve diğer çocukları eğitmek için gelen kişilerle oyun oynamaktır; fakat bu oyunun oldukça kötücül olduğu sonradan anlaşılır.

Cassandra'nın da aralarında bulunduğu *Yeni Nesil Eğitim Projesi Enstitüsü*'ndeki çocuklar, birbirleriyle ya da yanındaki büyüklerle iletişime geçmez. Onlar sadece sanal-gerçeklik gözlükleri aracılığıyla gördükleri üç boyutlu figürler, görüntüler, haritalar vb. üzerinden eğitim alır. Bu çocuklar, sadece iyi bir bilgisayar kullanıcısı değillerdir. Sanal-gerçeklik içinde onlar hacker olmaktan çok daha farklı bir yapıya bürünürler. Özellikle Cassandra, çocukların yönlendiricisi olarak oyunlar oynar, planlar kurar. Bu planlar sonucunda ise daha önce enstitüye gelen bir eğitimciyi, Darby'yi ve Tiggs'i diğer çocuklara öldürtür. Bu eylemleri, Cassandra'yı çocuk hacker olmaktan farklı bir konuma yerleştirir.

Cassandra, tüm bilgisayar sistemini çok iyi bilen ve yöneten bir çocuktur; fakat kendinden önceki tüm hacker çocuklardan farklıdır. Onun bilgisayar sistemi

üzerine olan yetenekleri Wyatt, Jack ve Ozzie’de olmadığı kadar fazladır. O, yetişkinlere benzer bir kötülükle çocukluğun post-modern dünyada masumluğunu yitirebilecek yapıya bürünebileceğine vurgu yapar. Çocuklardan hiç beklenmeyecek bu kötücül yön ise Cassandra’nın filmin sonunda söylediği şu sözlerle açıkça ortaya koyulur: “İyi bir avcı hareketlerini planlamadan avlanıp, işini şansa bırakmaz. Biz avımızı özenle seçeriz. Zaaflarını tespit eder ve bunlardan faydalanırız. Bu sırada birazcık eğlenmekte hiçbir sakınca yoktur. Biz daha çocuğuz, oyun da oynamamız lazım. Seçtiğimiz av sendin Jenny”. Onun bu söylemi, artık çocukların eskisi kadar masum olmayacaklarını, dijital çağın önderleri olabilecek zekâ seviyesine sahip olduklarını ve yetişkinlere benzemekten çok daha fazlasını bünyelerinde bulunduracaklarını kanıtlar niteliktedir. Cassandra ise giderek dijitalleşen dünyanın zehirlenen ve şeytanlaştırılan çocuklarından yalnızca biridir.

## SONUÇ

Hollywood sinemasındaki çocuk hackerların görünümüne odaklanan bu çalışmada örnekleme dâhil edilen filmler incelendiğinde, çocuk hackerların bilgisayar kullanım pratikleri ve bilgisayar yeteneklerini hangi amaçla kullandıklarının yanı sıra, görünümünde de farklılıklar saptanmıştır. Ayrıca çocuk hackerların yer aldığı bu filmlerin gerek biçim, gerekse içeriğinde bazı değişiklikler olduğu gözlemlenmiştir. Yine de çalışmanın eksenini çocuklar olduğu için, anlatının biçimsel yönü ya da içerikte kullanılan bilgisayar teknolojisi üzerine yorumda bulunmaktan kaçınılmıştır.

Çocuk hackerların izine rastlanan filmler arasında kötücül kodlarla donatılan tek çocuk hackerın Cassandra isimli bir kız olması, Hollywood’un 1970’ler ve 1980’lerden kalan ‘şeytan kadın’ imajına uygun bir ideolojik kullanım olarak değerlendirilebilir. Çocuk hackerların izine rastlanan filmler arasında tek kız olarak Cassandra, kendinden önceki Wyatt, Jack ya da Ozzie gibi yakın arkadaşlara sahip değildir. Cassandra’nın sahip olduğu tek şey, kendi gibi şeytani bir yapıya büründürdüğü çocuklardır. Bu yönüyle Cassandra, tüm diğer karakterlerden özgün bir konuma sahiptir. Ayrıca Cassandra, diğer çocuk karakterlerin hacker etiketinden çok daha fazlasını bünyesinde bulundurur. O, sanal-gerçeklik ve dijital eğitim sistemiyle oluşturulan enstitüyü ele geçirecek kadar ileri düzey bir zekâ ile donatılmıştır. Cassandra ve çevresindeki çocuklar, sanal ve gerçek arasındaki çizginin giderek silikleştiği günümüze uygun yapıdadır. Bu çocukların gerçek anlamda var olup olmadıklarının karışıklığı, *Let’s Be Evil* filminin son sahnesinde Cassandra’nın arkasında sonradan beliren ve tekrar gözden kaybolan çocukların görünümüyle desteklenir. Öte yandan, Cassandra’nın ‘şeytanlaştırılan’ yapısına zıt şekilde sahip olduğu ‘meleksi’ yüz görünümü, çocukların günümüzde giderek masumluklarının ellerinden alındığına dair bir göndermedir.

Bilgisayar dâhisi olarak değerlendirilebilecek Wyatt, Jack ve Ozzie’den hiç biri gerçek anlamda bilgisayar suçlusu olarak nitelendiril(e)mez ya da ceza almaz. Wyatt ve Jack, her ne kadar farklı amaçlarla donatılmış olsalar da, özellikle

1980'ler Amerika'sında giderek tırmanan liberalizme uygun bir görünümle sunulurlar. Bireyselliğin ön planda olduğu o dönemler Amerika'sına uygun şekilde, 1985'te yapılan *Weird Science* ve *The Dirt Bike Kid*, çocuk hackerları bireysel bir amaç doğrultusunda bilgisayar yeteneklerini kullanırken gösterir. Öte yandan, bu çocukların orta sınıfın toplumsal statüsüne uygun bir umutla, gelir düzeyleri iyi sayılacak ailelerin üyeleri olarak sunulduğu gözlemlenir. 2000'lere doğru geldiğindeyse, *Masterminds* (1997) filminde bu umut yerini gerçek anlamda bir zenginliğe bırakır. Filmde sunulan zengin ailenin oğlu Ozzie, maddi durumunun yeterliliğinden çok daha fazlasına sahiptir. Ozzie'nin tam anlamıyla bir halk kahramanı olarak, pek çok kişinin hayatını kurtarmak üzere kimya, fizik gibi pek çok alandaki bilgisinin yanında, bilgisayar kullanım yetenekleriyle de donatıldığı anlaşılır.

2000'lere kadar görünüm kazanan Wyatt, Jack ve Ozzie adlı çocuk hackerlar liberalizm, beyaz ırkın üstünlüğü ya da ataerkil toplum anlayışı gibi 1980-2000 arası Amerikan toplum değerlerini yoğun şekilde temsil eder. Bu çocuklar için hackerlık oyun pratiği içinde ve birilerine yardımcı olmak amacıyla gerçekleştirilir. Onlardan farklı olarak Cassandra ise sanal-gerçekliğin giderek yoğunlaştığı günümüze uygun şekilde, şiddeti oyun pratiği içinde algılayarak ve bireysel bir eğlence amacıyla uygular. Cassandra, kendinden önceki çocuk hackerların asla gerçekleştirmediği bedene yönelik şiddetten keyif alır. Onun amacı yardım etmek değil, acı verirken eğlenmektir. Böylece Casssandra, çalışmanın kuramsal kısmında yer verilen görüşlere uygun şekilde, 1980 sonrasında dünyada giderek yaygınlaşan dijital teknolojinin 'dijital yerlileri' olan çocukların, yetişkinlere benzer eylemleri rahatlıkla uygulayabileceğini kanıtlar. Bu durum, dijital çağ ile özdeş olan hackerlığın, hiç olmadığı kadar çocukların hâkimiyetine girebileceğini gösterir. Artık bilgisayarı ne amaçla kullanmak istedikleri tamamen çocukların tercihine bırakılmıştır. Sinema ise giderek dönüşen çocuk hackerlara yer vermeye devam edecektir. Böyle bir durum, gün geçtikçe daha fazla şiddetle donatılan çocuk hackerları filmlerde görmeyi mümkün kılar. Ayrıca hackerlık gibi insan bedeninden uzak olduğu düşünülen eylemlerin, yeri geldiğinde bedene zarar verebilecek yapıya da bürünebileceği düşünülmelidir. *Let's Be Evil* (2016), bu düşüncenin sinemaya yansımadır. Gün geçtikçe genişleyen sanal-gerçek dünyada hackerlığın ne boyutlara ulaşacağına ve insanları ne yönde etkileyeceğine dair gerçekleri görmek gerekir.

## KAYNAKÇA

Anderson A C (2002) *Violent Video Games and Aggressive Thought, Feelings and Behaviors*, Sandra L. Calvert, Amy B. Jordan, Rodney R. Cocking (eds), Children in The Digital Age, Praeger Publishers, Westport.

Andrews I W (2000) *Children's Films*, Garland Publishing, New York.

Ariès P (1962) *Centuries of Childhood*, Robert Baldick (translated), Jonathan Cape Ltd., Great Britain.

- Bazin A (2011) *Sinema Nedir?*, İbrahim Şener (çev), Doruk Yayınları, İstanbul.
- Corrigan T (2011) *Film Eleştirisi*, Ahmet Gürata (çev), Dipnot Yayınevi, Ankara.
- Denizci Ö M (2008) *Bilişim Çağında Nanoteknoloji Olgusu ve İletişim Sürecine Yansımaları*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sos. Bil. Enst., İstanbul.
- Düzcan E (2017) *Çocuk Gözüyle Anlatmak: Sinemada Çocukluğun Büyüme Serüveni*, TRT Akademi, 4(2), 398-417.
- Eriş U (2009) *Türkiye’de Kırıcı (Hacker) Kültürü*, Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sos. Bil. Enst., Eskişehir.
- Heywood C (2003) *Baba Bana Top At: Batıda Çocukluğun Tarihi*, Esin Hoşsucu (çev), Kitap Yayınevi, İstanbul.
- İdris M (2017) *Çocukluğun Dijitalleşmesi Çocuğun Dijital Zehirlenmesi*, TRT Akademi, 4(2), 598-602.
- Huizinga J (2000) *Homo Ludens*, Mehmet Ali Kılıçbay (çev), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Kabadayı L (2013) *Film Eleştirisi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Köker E (2007) *Popüler Kültür Bağlamında Günümüz Toplumlarında Çocukluğa Verilen Yeni Biçim ve İşlev*, Nihal Ahioğlu, Neslihan Güney (eds), Popüler Kültür ve Çocuk, Dipnot Yayınları, Ankara.
- Lebeau V (2008) *Childhood and Cinema*, Reaktion Books, London.
- Lennard D (2014) *Bad Seeds and Holy Terrors*, State University of New York Press, Albany.
- Lury K (2010) *The Child in Film*, I.B.Tauris & Co Ltd., London.
- Mattelard A & Mattelart M (2016) *İletişim Kuramları Tarihi*, Merih Zılhoğlu (çev), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Morgan S (2017) *Hacker Movies List*, <https://cybersecurityventures.com/movies-about-cybersecurity-and-hacking/>, Erişim Tarihi: 25.01.2018.
- McGonigal J (2010) *Gaming Can Make A Better World*, TED2010, [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html), Erişim Tarihi: 16.01.2018.
- Olson D (2017) *Black Children in Hollywood Cinema*, Palgrave Macmillan, New York.
- Öcel N (2001) *Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi*, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, İstanbul.
- Özden Z (2004) *Film Eleştirisi*, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.

Plumb H J (1971) The Great Change in Children, *Horizon: A Magazine of The Arts*, 13(1),

Prensky M (2001a) Digital Natives, Digital Immigrants (Part I), *On The Horizon*, 9(5), 1-6, <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, Erişim Tarihi: 03.01.2018.

Prensky M (2001b) Digital Natives, Digital Immigrants (Part II), *On the Horizon* 9(6), 1-6. <http://d.scribd.com/docs/25yfw2gwrabinjk3vt.pdf>, Erişim Tarihi: 03.01.2018.

Postman N (1995) *Çocukluğun Yokoluşu*, Kemal İnal (çev), İmge Kitabevi, Ankara.

Mansell R & Wehn U (1998) *Knowledge Societies: Information Technology for Sustainable Development*, Oxford University Press, New York.

Sanders B (1999) *Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*, Tahir Şehnaz (çev), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Smith J S (2005) *Children, Cinema and Censorship*, I.B. Tauris & Co Ltd., London.

Scahill A (2015) *The Revolting Child in Horror Cinema*, Palgrave Macmillan, New York.