



International Journal of Languages' Education and Teaching
Volume 6, Issue 1, March 2018, p. 198-211

Received	Reviewed	Published	Doi Number
27.01.2018	04.03.2018	30.03.2018	10.18298/ijlet.2542

Example of a Detective Novel: Trap on The Internet

Halil AYTEKİN¹

ABSTRACT

The work "Internette'ki Tuzak" of which french name is "Piège sur internet" about a trip to USA of the students and teachers from a class in the French school. On the first day of the trip, the hero of the work Pierre who is thirteen climbs up 90th stairs of American State Building closed to visitors and gets on the elevator with the idea seeing the city and taking the pictures by disregarding his teacher's warnings. That moment takes him to more secret and dangerous events. With the fear of getting caught on the top floor, he gets in an office open. This is where illegal things happen and a company that transfers money from banks on the internet. All the employees go home because of the evening time. He is alone in the office. When he understands that he can't get out, he gets bored and opens a computer to play a game, this game unintentionally causes him to transfer money from the banks by deactivating some passwords. The company has already kept a close watch by American intelligence service agencies for a long time. From then on, agencies and gangsters step in and the child falls into the hands of the robbers. A relentless chase starts on New York streets. Pierre who escapes the clutches of the gang thanks to the help of FBI agency helps to collapse of the organization. Events are transferred by two narrators. One tells more about the events taking place on the side of class and teachers. We can consider these expressions as arrangements for putting aside tension and relieving readers. Stages in Pierre's presence, tension increase the top level with the chases and agents' pursuit. As a result of the events in accordance with the crime novel, the cops catch and punish evils that do their work in the decor of modern life. Good ones are rewarded on their sides.

Key Words: Trap on the internet, computer, game, detective novel, agent, robbery.

Bir Polisiye Roman Örneği: İnternet'teki Tuzak

ÖZET

Fransızca adı 'Piège sur internet' olan *İnternet'teki Tuzak* adlı eserde bir Fransız Okulundan bir sınıfın öğrenci ve öğretmenlerinin Amerika'ya yaptıkları gezi söz konusu edilmektedir. Eserin kahramanı 13 yaşındaki Pierre, ilk gün öğretmenlerinin uyarılarını hiçe sayarak ziyarete kapalı olan Amerikan State Binasının 99 katına çıkıp, şehri görme ve resim çekme düşüncesiyle asansörlere gizlice biner. İşte o gizlice asansöre binme onu daha başka gizli ve tehlikeli olaylara götürür. Çocuk en üst katta görevlilere yakalanma korkusuyla kapısı açık olan bir bürodan içeri girer. Burası yasal olmayan işler çeviren, internet üzerinden bankalardan para transferi yapan bir şirkettir. Akşam saati olduğu için çalışanların hepsi evine gitmiştir. Çocuk büroda yalnız başınadır. Geri çıkamayacağını anlayınca can sıkıntısından bilgisayarlardan birine girip oyun oynamış ve bu oyun onu farkında olmadan bazı şifreleri devre dışı bırakarak bankalardan para transferi yapmasına sebep olmuştur. Şirket zaten amerikan istihbarat ajanları tarafından uzun süredir mercek altındadır. O andan itibaren ajanlar ve gangsterler devreye girer, çocuk soyguncuların eline düşer. New York sokaklarında amansız bir takip başlar. FBI ajanı yardımıyla çetenin elinden kurtulan Pierre, örgütün çökertilmesine yardımcı olur. Olaylar iki anlatıcı tarafından aktarılır. Birisi daha çok sınıf ve öğretmenler tarafında cereyan eden olayları anlatır. Bu anlatımları daha çok gerilimi askıya almaya ve okuyucuya nefes aldirmaya yönelik düzenlemeler olarak değerlendirebiliriz. Pierre'in yer aldığı sahnelerde gerilim, kovalamacalar ve ajanların takibiyle en üst seviyeye çıkar. Polisiye romana uygun olarak gelişen olaylar sonucunda, polisler, işlerini modern hayatın dekorunun içinde yapan kötülerini yakalar ve cezalandırır. İyiiler kendi tarafında ödüllendirilir.

Anahtar Kelimeler: internette tuzak, bilgisayar, oyun, polisiye roman, ajan, soygun.

¹ Doç .Dr. Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Eğitim Fakültesi, haytekin@omu.edu.tr

1. Giriş

Eğitimcilere göre polisiye romanın edebi bir yanı yoktur ve doğruluğu konusunda tartışmalı olan ve gerçeği yansıtmayan olayları konu edinir. Bu tür bir yaklaşım doğru olsa bile, biz polisiye romanların çocuk ve gençlik edebiyatı türleri içerisinde önemli bir yer tuttuğunu söyleyebiliriz. Çocuklar, küçük yaşlardan itibaren masal, şiir ve resimli kitaplara dokunur ve onları okumaktan zevk alırlar. Özellikle ergenlik dönemi sonrası kızların daha çok aşk romanlarına, erkek çocukların da tarihi ve macera romanlara ilgi duyduğu bir gerçektir. Bu anlamda polisiye roman, içinde barındırdığı aksiyon, kovalama ve soruşturma ile okuyucunun bazen nefes nefese okuduğu bir tür olarak varlığını kabul ettirir. “Polisiye romanlarda, özellikle türün klasik ürünlerinde, genellikle cinayet ekseninde gelişen bir sorun ortaya çıkar. Bu sorun bir dedektif-polis tarafından, ipuçları tündengelimsel pozitivist yöntem ile değerlendirilerek çözülür. Cinayet genel anlamda bir bulmaca şeklinde ele alınır, akılsal değerlendirme sonucu romanının merkezindeki dedektif ile birlikte okuyucu, akılsal bir mücadele vererek suçu çözüme kavuşturur. Polisiye romanlar, ampirik bilginin, pozitivist yöntemin üstünlüğü üzerine kurulmuştur; bu romanlarda toplumsal karmaşa bir düzen çerçevesinde ele alınmakta ve toplumsal sorunlar, olasılıklar dizgesine indirgenmektedir. Polisiye romanların seriler halinde üretime uygun olması da, yayıncılık endüstrisi açısından bu türün önemli bir özelliğidir”(Atalay, 2014: 24).

Polisiye eserlerde amaç, “bilgiye ulaşma”dır. Sir Arthur Conan Doyle tarafından yaratılan dedektif kahraman Sherlock Holmes, İngiliz materyalizminin tipik bir örneğidir. Holmes, ampirik bir biçimde “kanıtların birbirine eklenip teorinin ortaya çıkması” yöntemini kullanır. Yani kanıt (deney) teoriden önce gelir. Agatha Christie tarafından yaratılan Belçikalı dedektif karakteri Hercule Poirot ise Fransız materyalizminin temsilcisidir ve bu kahramanın maceralarında kanıt yani deney değil teori önceliklidir. Poirot bir teori üretir ve kanıtlarla bunu sınar. Holmes nesnelere, Poirot insan psikolojisine dayanır. Amerikan polisiye romanlarında Freudyen bir dedektifle Gestaltçı bir katilin yöntem savaşlarını görürüz. Bu romanlar “eğlencelik popüler kültür ürünleri” kimliğinin arkasında çağının felsefe ve bilim yönelimlerinin izlerini taşırlar(Çelik, 2015: 8). Polisiye roman türü, entrikasının son derece saf olması nedeniyle inandırıcı bir tür örneğidir, yani polisiye roman türü entrikasında çözülmesi gereken problemin yanında kahramanların, daha da önemlisi fikirlerin önemi son derece azdır. Konu ile ilgili olarak Roger Caillois’nun açıklamaları şu şekildedir : Polisiye roman türünün amacı, gerçeği ortaya çıkarmaya çalışan sorgu hakimi gibi Kim? Ne zaman? Nerede? Nasıl? Niçin? Gibi geleneksel sorulara cevap aramak olmalıdır. Ayrıca bu sorular birbirinden farklı ilgiler ortaya çıkarır: Bunlardan biri olan Nasıl? Sorusu asıl problemi ortaya çıkarır(Caillois, 1942 : Aktaran, Bourneuf-Quellet, 1989: 44).

Ele alacağımız “*Piège sur Internet*” *İnternette Tuzak* adlı eser, olay örgüsü, kahramanları ve mekânlarıyla tam bir polisiye roman karakteri gösterir. Eserde, başından itibaren iki anlatımlı bir özellik göze çarpmaktadır. Birinci bölümde olayın kahramanı 13 yaşındaki Pierre başından geçenleri anlatmakta, diğer bölümde ise en yakın arkadaşı Hervé, Pierre’in olmadığı sahnelerde rol alarak, sınıf ve öğretmenler tarafında cereyan eden olayları nakletmektedir. Hikâyede kısa adı FBI olan Amerikan gizli servis ajanlarının illegal bir örgütü çökertmeye yönelik takip ve planları eserin sürükleyiciliğini ve okuma zevkini artıran faktör olarak göze çarpmaktadır.

Bizi böyle bir çalışmaya iten sebep; İnternet kullanımının artık bir bağımlılığa dönüşmesi ve özellikle çocuk ve gençler için tehdit oluşturacak boyutlara ulaşmasıdır. Bu durumda bir sorumluluk gereği olarak, çocuklar ve aileler, bilgisayar ve internet konusunda uyarılmak ve bilinçlendirilmek

istenmiştir. Araştırma problemi olarak eserde toplumsal kuralları ihlal eden bir öğrenci aracılığıyla İnternet kullanımına dikkat çekmek amaçlanmıştır. Literatür taramasıyla polisiye romanın özellikleri belirlenmiş ve nitel bir araştırma kapsamında tanımlayıcı ve tematik verilerden hareketle incelemeye çalışılmıştır. Böylelikle polisiye romana ilişkin ana temalar ortaya çıkarılmıştır.

2. Pierre'in Amerikan Empire State Binasına Çıkma Girişimi ve Amerikan Filmlerinin Çocuklar Üzerindeki Etkisi

İnternet'te tuzak adlı eserde Fransız Brassens de Nareuils-sur-Bièvre lisesinin 5.sınıf öğrencileri tarafından New York'a yapılan bir okul gezisi anlatılmaktadır. Bu gezi sırasında öğrencilere Tarih- Jeografi öğretmeni Fizard, Bayan Lescure ve İngilizce öğretmeni Duffik eşlik etmişlerdir. Öğretmen ve öğrenciler otele yerleştikten sonra ilk iş olarak Amerikan Empire State binasının en üst katına çıkarak New York'u görmek istemişler ancak o gün binanın en üst katına çıkışa izin verilmediğini öğrendiklerinde biraz moralleri düşmüştü. Bu durumda soğuk havaya çıkmamak için de ticaret merkezinde dolaşmaya karar vermişlerdi. Üst kata çıkma konusunda Pierre dışında herkes ikna olmuşa benziyordu. Yukarı çıkmayı aklına koyan Pierre, biraz geride kalarak asansörlere bakmış ve asansör girişlerinin iki bekçi tarafından gözetlendiğini görmüştü. Asansör girişlerinde bulunan küçük bir ekran görevlilere okutulan kartın geçerli olup olmadığını anlama imkânı veriyordu, aksi bir durumda ise cihaz tiit-tiit-tiit diye alarma geçiyordu. Aslında Pierre için bu sahneler pek yabancı değildi, zira bu sistemin nasıl işlediğini önceden birçok filmde görmüştü. Bu vesileyle hemen ifade edelim ki eserde olayların akışı içerisinde, Pierre'in her olayı filmlerle özdeşleştirdiğine sık sık tanık olacağız. Bu tür özdeşleştirmeler bize, Amerikan film endüstrisinin izleyiciler ve özellikle çocuklar üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu açıkça ortaya koyan örneklerdir. Pierre, asansör kontrolü sağlayan güvenlik görevlilerini bir müddet kolladıktan sonra, bir karışıklık anında asansöre binmeyi başarır. Bu sıvışma olayını da yine filmlerde gördüğü sahnelerden hareketle şu şekilde aktarır ve adeta bir güvenlik zafiyetine dikkat çeker:

“Bunu da bir filmde görmüştüm. Görevliler meşgul olduğunda harekete geçmek gerekir. Cihaz tiit-tiit sinyali verdi, görevli kartın sahibi olan şişko kadından beklemesini istediğinde kadın itiraz etti... Kısacası, kimse bana dikkat etmedi, eğer çantamda bir bomba olsaydı, onunla da geçebilecektim (Delteil, 2003:12).

Herşey Pierre'in düşündüğü gibi gidiyordu. Büyük bir hızla çıkan asansör, ona, hızını belli etmeden sessizce ilerleyen TGV trenlerini çağırıştırmıştı. Otuzuncu kata geldiklerinde Pierre asansörün daha yukarı çıkmadığını görünce, anlık bir korkuyla iniş için onuncu katın düğmesine basmıştı. Asansörden inince panoramiğe çıkan doğru asansörü aradığı sırada: “wher' ar' you going, boy?” sözüyle irkilir. İşte Pierre'in ağzından yaşadığı olay:

“onu görememiştım. Bir diş macunu markası için çekilen klipte olduğu gibi tüm dişleriyle gülümseyerek bana doğru eğiliyordu. Harika bir kostümü, çelik çerçeveli gözlükleri ve çok kısa kesilmiş saçları vardı, birden kendi kendime onun FBI olup olmadığını sordum. Her hâlükârda, filmlerde onları bu şekilde gösteriyorlar”(Delteil, 2003:14).

Daha önceden de söylediğimiz gibi, Pierre, her gördüğü insanı, her gördüğü şeyi izlemiş olduğu filmlerdeki sahnelerle özdeşleştirmektedir. Yaş itibarıyla ergenlik döneminin kendisini yönlendirdiği toplumsal alan içinde zengin bir özdeşleşme sürecine girdiğini söyleyebiliriz. Bu süreçte:

“Arkadaşlarını, film ve roman kahramanlarını, siyasi otoriteleri, ünlü kişileri, çeşitli grupları örnek alır. Çocukluk yıllarında kazanılan özelliklerle yeni örnek alınan kişi ve grupların özellikleri değerlendirilerek bir senteze gidilir. Benimsenen tutum ve davranışlar, kazanılan kişilik özellikleri sınanır. Olumlu görülenler pekiştirilir. Böylece ergen, kendine özgü bir kimlik oluşturur”(Dönmezer, 1999: 160). Gelişen kişiliği içinde, insan ilişkilerinde, sorumluluklarda değişimler yaşar. “Çok daha fazla bağımsız hareket etmekle birlikte, anne-babaların görece az sayıdaki denetim çabasından kurtulup özerkleşmeye çalışırken, tamda bu nedenle çeşitli ilişki güçlükleri ve çatışmalarla yüz yüze gelebilirler”(Erwin, 2000: 102).

Pierre’in bu kimlik geliştirme ve aileden uzakta özerkleşmeye çalışma çabaları içinde belli ki izlediği filmler önemli rol oynamaktadır. Dişleri, kostümü, çelik çerçeveli gözlükleri, çok kısa kesilmiş saçları gibi iyi bir gözleme dayalı ayrıntılı betimlemelere bakınca, Amerikan filmlerinin çocuk üzerindeki etkisini anlamak mümkündür. Pierre’in İngilizce seviyesi kelimeleri yer gibi konuşan bir Amerikalının İngilizcesini anlayacak düzeyde değildi. Zaten Pierre’e göre de bu adam filmlerdeki gibi konuşuyordu. Çocuk nasıl bir çıkmazın içine düşeceğini bilmeksizin, birkaç asansör deneyimi ardından güç bela yukarı çıkmayı başarmıştı. Terası ararken açık bir kapıdan geçerek yukarı çıkacağını düşünmüş ama kendini başka bir kapının önünde bulmuştu. Bir grup insanın asansörden çıktığını görünce yakalanma korkusuyla üzerinde “Muffins Administrators Corps” yazısı yazılı camekânlı bir kapıdan hızla içeri dalmak zorunda kalmıştı. Yakalanırsa Fransız olduğunu ve yanlış kata çıktığını söyleyecekti. O ana kadar kimseyle karşılaşmayan Pierre, girdiği büroyu şöyle betimliyordu:

“kendimi deri kanapelerin, basık bir masanın, bir doktorun bekleme salonundaki gibi bir sürü derginin olduğu salonda buluyordum. Bir de şirketin adının yazılı olduğu aşırı modern bir büro vardı, ama içerde kimse yoktu. Bu salonun ötesinde bilgisayarların bulunduğu bürolar, bir yığın önemsiz kağıtlar, büyük camekânlı bölümler farkediliyordu”(Delteil, 2003: 17).

Pierre, belki panoramik kata çıkamamıştı ama bir an buradan bile resimler çekeceğini düşünerek mutlu olmuştu. Tam o sırada bir silüet görerek kendini ani bir hareketle kanapenin ardına atmıştı. İçeri giren kişi, bir film kahramanı kadar güzel, çekici bir kadındı. Pierre, korku içinde beklemeye koyulmuştu. Neyse ki bu kadın, Pierre’in içerde olduğunu farketmemiş ve ışığı söndürüp dışarı çıkmıştı. Pierre o gittikten sonra çıkmak üzere kapıya yaklaşmış ancak elinde manyetik kartı olmadığı için içerde kalmaya mahkûm olmuştu.

Diğer tarafta tüm sınıf arkadaşları ve öğretmenleri otele dönmüşlerdi. Pierre’in yokluğu ise ancak yemek esnasında farkedilmişti. Pierre’in Panoramique kata çıkacağını tek bilen kişi sınıf arkadaşı Hervé idi. Yemekte Pierre’in olmadığını farkedene La Baleine lakaplı İngilizce öğretmeni onu oda arkadaşlarına aratmış ama maalesef kimse Pierre’i bulamamıştı. Pierre’in Empire State binasında kaldığını sadece Hervé biliyordu o da kimseye tek kelime bile etmiyordu. Zira Hervé, Pierre’e bu durumu kimseye anlatmayacağına söz vermişti. Burada Hervé, sır tutan, güvenilir bir arkadaş modeli olarak sunulmaktadır. “Arkadaş, ergenin kendini, özelini açtığı, sırlarını paylaştığı ve güvendiği, kendisi için anlamlı olan bir veya birkaç akrandır. Arkadaşların genellikle pek çok ortak yanları vardır. Aynı spordan hoşlanırlar, aynı takımı tutarlar, benzer giysiler giyerler, aynı müzikten hoşlanırlar, okula ve öğretmenlere karşı tutumları, düşünceleri de büyük benzerlik gösterir”(Aydın, 2005: 200).

Hervé bu durumda arkadaşına verdiği sözü tutarak sessizliğini korurken, Pierre, şaşkınlıkla içerisine daldığı Muffins şirketinde kapıyı açabilmek için her şeyi deniyor, başaramıyordu. Zavallı çocuk, sabaha kadar bekleyip temizlikçiler geldiğinde çıkabileceğini düşünür. Zaten filmlerde hep böyle görmemiş miydi? temizlik şirketi çalışanları büro çalışanlarından önce gelirler, temizlik yaparlardı. Çocuk, sabaha kadar bekleyeceğine göre mutlaka birilerine haber göndermesi gerektiğini düşündü. Bunun üzerine bürodaki telefonu kullanarak resepsiyondan öğretmeni Duffik'e "kuzenin evinde olduğunu, kimsenin endişe etmemesi" mesajının iletilmesini istemişti. Bu büyük şehirde telefon açıp mesaj iletebilmiş olması moralini yükseltmişti. Amerikan filmlerindeki patronların yaptığı gibi ayaklarını koltuğun üzerine koyarak uzandı. Karnı acıkmıştı ama yiyecek birşey de yoktu. Uyku da uyuyamıyordu bu durumda bilgisayarlardan birini açmayı denedi. Zaten bilgisayar onun tutkusuydu. Orada bulunan bilgisayarlar da hep yeni güçlü modellerdi. Bu fırsatı kaçırmak istemiyordu.

Diğer tarafta Öğretmenler Pierre'in arkadaşlarını sorguluyorlar ve New Yorkta gerçekten kuzeni olup olmadığını öğrenmeye çalışıyorlardı. Zira öğrencilerden öğretmenleri sorumluydu ve hesap vermesi gereken onlardı. Burası devasa bir şehirdi ve burada her türlü tehlike kol geziyordu. Bu yüzden öğretmenler kadar, aileler de çocuklarını gruptan ayrılmamaları, öğretmenlerini dinlemelerini konusunda sürekli uyarıyorlardı. Sonuçta ertesi gün saat 11'e kadar bekleyip dönmediği takdirde polise ve ailesine haber verme kararı almışlardı.

Bu gelişmeler ışığında Pierre'in durumu sadece Amerikan filmlerinin etkisi altında olmasıyla açıklanabilir bir durum gibi gözükmemektedir. Bunun dışında çocuk, grup disiplinine aykırı hareket etmiş, öğretmenlerinin sözünden çıkmamasını söyleyen anne-babanın tavsiyesini dinlememiş, yalan söyleme yoluna gitmiş ve grup disiplini hiçe sayarak bir maceraya atılmıştır. Halbuki bu tür organizasyonlarda çocuktan topluluğun genel düşünce ve davranışlarına uyması, disipline uymayan hareketlerden kaçınması, birlikte hareket etmesi beklenir. Yavuzer disiplini şöyle tanımlar: "Disiplin, çocuğa istenilen davranış ve alışkanlıkları öğretmek, kendi kendini denetleme ya da iç denetim demek olan ahlak gelişimini sağlamaktır. Bu da dıştan gelen bir zorlamayla olmaz. Önemli olan, içselleşmiş bir sorumluluk duygusunun oluşturulmasıdır"(1998: 91). Bireyler, disiplini yaşadıkları çevreden, aile ortamından öğrenirler. Her ailenin kendine özgü düşünceleri, inançları, değerleri, alışkanlıkları, ilişki tarzları kısacası yaşam anlayışları vardır. Aile üyelerinin her birinin sorumlulukları ve kendilerinden beklenen tutum ve davranışları vardır. Disiplin, ailede sağlıklı tutum ve davranışları ve kuralları içerir. Aile, çocuğun kendini geliştirmesine, bilgi ve beceri kazanmasına, iyi davranış örnekleriyle toplumsal kurallara uymasına öncülük eder. Özgüven duygularını artırmaya ve bağımsız davranışlarını destekleyerek özerkleşmelerine yardımcı olur.

Pierre'in romanın akışı içinde gösterdiği tutum ve davranışları bize onun bu açılardan eksik yetiştiğini düşündürmektedir. Gezi sırasındaki disiplinsiz davranışıyla hem öğretmenlerini, hem sınıf arkadaşlarını ve hem de ailesini zor durumda bırakacak oldukça ciddi bir sorumsuzluk örneği sergilemiştir. Bunu her ne kadar çocuğun kimliğini oluşturma, özdeşleşme ve özerkleşme çabaları olarak görmeye çalışsak da olayın yaşandığı yeri ve karşılaştığı insanları göz önüne aldığımızda tafelsi mümkün olmayan sonuçlar doğuracak büyük bir yanlışla düştüğünü söylemeliyiz. Pierre, bu durumda yazar tarafından belirlenmiş bir kurbandır. Onun kimliği ve kişiliğinde okuyucuyu bilgilendirme ve internet kullanımına dikkat çekilmesi hedeflenmiştir, diyebiliriz.

3. Pierre, Bilgisayar Oyununda Tuzağa Düşer

Bilindiği gibi çocuklar macerayı severler. Bu anlamda polisiye romanı onların bu beklentilerine uygun düşen tür olarak görebiliriz. Özellikle bu türün bilgisayar oyunlarına uyarlanmış hali çocukların hoşuna gitmekte ve onları bilgisayar bağımlısı yapacak kadar etkisi altına almaktadır. Bu tür bir riski düşünüldüğünde, alana özgü kitap veya filmlerin yazarları, özellikle çocuk ve genç kullanıcıları dikkate alarak yazmak zorundadırlar. Bu eserlerin olay örgüsü ne çok karmaşık ne de çok çabuk kavranabilir olmalıdır. Her sayfada şiddet ve kötülüğe yer vermekten sakınılmalıdır. "Bazı kitaplar yanlışlık, bir yanlış anlaşılma, rastlantı, gizemlilik, aykırı davranışlar, hırsızlık gibi basit konular üzerinde dururlar. Daha karmaşık olan diğerleri az veya çok detayla gerçek cinayet sahnelerini aktarmaktan çekinmezler. Bir diğer önemli nokta, yazarların konuyu bir bütünlük içinde verme düşüncesi ve ele alma tarzıdır. Bazıları gerçekten esrar perdesi ve onun çözümü ve kanıtı üzerinde ısrar ederler. Okuyucu mevcut ipuçlarından itibaren onları üstüste koyar. Bu okumanın en zevkli yanısıdır. Olayların gelişmesini, tutarlılıkları ve mantığı üzerinde büyük bir gayretle çalışırlar"(Léon, 1994: 158-159).

Günümüzde internet artık herkes için vazgeçilmez bir tutku haline gelmiştir. Eskiden anababalar çocuklarına oyuncak alır, onların oyun ihtiyaçlarını gidermeye çalışırlardı. Şimdiki çocuklar için oyuncak alınıp alınmaması o kadar önemli değildir. Eğer kendisine bir hediye alınacaksa tablet veya telefonu tercih etmektedirler. Bilinçli aileler bu cihazların kullanımına kontrollü izin verselerde, buna her ailenin dikkat ettiğini söyleyemeyiz. Bilgisayar veya cep telefonları artık herkesin elinden bırakmadığı bir oyuncağa dönüşmüştür. Bazılarında risk oluşturacak derecede bağımlılık yaratmıştır. Çocukların internette girdikleri siteler, onların zevkleri, eğlence anlayışları ve ilgi alanlarıyla sıkı sıkıya ilişkilidir. Bazıları tarihe, belgesellere, havacılığa, spora, bazıları da oyunlara, alış verişe ilgi gösterirler ve internetin kendilerine sunduğu sayısız imkânlarla ulaşma fırsatı bulurlar.

Eserin kahramanı olan Pierre'de bilgisayar tutkunu bir gençti. Kapanıp kaldığı bürodaki bilgisayarlardan birini açmış ve hızı karşısında şaşkına dönmüştü. Bir dokunuşla istenilen program hemen ortaya çıkıyordu. Oyun merakı da olduğu için aklına gelen tüm oyunları açıyordu. Yazılar İngilizce olsa da halledebiliyordu. Bu anlamda öğretmenlerinin sözü aklına gelmişti: "istenildiğinde yapılabilir, sorun istemektir (Delteil, 2003: 38). Bu kadar gelişmiş, hızlı bilgisayarlar önünde tek başınaydı. Oyun merakını gidereceği fırsatı yakalamıştı. Ögel'e göre: "Bilgisayar oyunları bireyleri hayal dünyasında yaşatır. Gerçek dünyada yapamadıkları veya imkânsız hayal ürünlerini gerçekleştirebildikleri bir ortam sunar. Bireylerin duygularını harekete geçirir, heyecan ve merakını tahrik eder. Bireylere kazanma tutkusunu tattırma ve oyuna hâkim olabilmeye şansını verir. Bu nedenlerle özellikle genç bireylerin ilgisini çeker... İnternet oyunlarında sanal evrende bir karakter oluşturup, çeşitli yetenekler ve güçlerle en üst seviyeye ulaşmak hedeflenir. Seçilen karakterlerle yaratıklar öldürülmekte; sanal para, eşya ve puan kazanılmakta, böylece daha güçlü özellikler elde edilmektedir. Oyunlarda korkunç yaratıklarla mücadele edilir. Bazı oyunlarda başka korkunç varlıkları öldürdükçe rütbeniz artar, arttıkça daha kolay adam öldürebilirsiniz. Hırsızlık, öldürme gibi davranışları yaptıkça rütbe kazanırsınız"(2012: 49-50). İşte Pierre'in tam da içine çekileceği oyun böylesi bir oyundu. Önceleri oyunda bazı grafikler, tablolar, rakamların dizildiği sütunlar, anlaşılma işaretleri vardı. Bunlar pek eğlenceli olmadığı için Pierre'de çabuk bıkkınlık yaratmıştı. Tam o sayfayı terkedeceği sırada bilgisayar ekranında bir pencere yanıp sönmeye başlamıştı. Tüm dikkatiyle o penceredeki şu yazılara okudu:

-Bir mesajınız var.

Altta ise

-mesajınızı okumak istiyor musunuz?

Sonra iki seçenek:

Şimdi / daha sonra

Pierre “şimdi” seçeneğini seçmişti. Bilgisayar, bazı küçük sesler çıkararak yeni bir pencere açmıştı. Mesajı okumak için kod gerekiyordu. Çocuk, kodu bilmediği için pencereyi kapatmak üzere tuşa dokundu. Birden bilgisayar göstergeleri arasında internet bağlantı işaretini gördü. İnternete bağlandı, herşey İngilizce idi ama son version bilgisayarlarda istediğin dili seçme imkânı olduğu için hemen dil seçeneğini Fransızcaya çevirdi. Artık tüm dünyanın bilgisayarlarıyla kantağa geçmişti, mesaj gönderebilir, mesaj alabilirdi. Adres defterine göz attı ve arkadaşlarına New York'ta Empire State Binasının 99. Katındayım diye mesaj atmayı da ihmal etmedi. Daha sonra yeniden bir oyuna girerek oynamaya başladı. Bir savaş oyunu oynuyordu o sırada telefon çaldı, cevap veremezdi elbette oyuna devam etti. Hata üstüne hata yapıyordu. İşte o an :

“Boynuzlu bir canavar beni bir kuyunun dibine attı. Orada korkunç sivri uçlu mızraklar dikiliyordu. Yine de oyundaki ben kişisini mızrakların kıyısında bir taş kenarında tutmayı başardım. Ekranda bir mesajı bildirmek üzere yeni bir pencere kendini gösterdiğinde bu tehlikeli durumdan nasıl çıkacağımı düşündüm. -Sanki beni sakince oynamaya bırakamıyorlardı! Pencereyi kapatmaya çalıştım ama reddetti ve tiit-tiit sesiyle aralıklarla yanıp sönmeye koyuldu. Bu kez aşmışım: yanlış bir hareket programı yüklemişti” (Delteil, 2003: 41).

Aslında bir zaman geçirme hevesiyle başlayan oyun macerası onu kısa adı FBI olan Amerikan istihbarat teşkilatının uzun zamandan beri üzerinde çalıştığı soygun çetesini deşifre etmeye götürecekti. Zavallı çocuk nasıl bir tehlikenin içine atılmıştı, farkında değildi. Yazarın olay örgüsü, aslında okuyucuyu bir anda film atmosferini düşünmeye ve onu gözünde canlandırmaya yetiyordu. Böylelikle okuyucu, polisiye romanın hızlı gelişen serüvenine kendi kaptırıyor ve onunla hareket ediyordu. Bu tür romanlarda “okuyucuya çözülecek bir problem, aslında tam olarak bir puzzl sunulur. Veriler kasten dağınık verilmiştir. Soruşturmacı onları kronolojik sıraya koyarak kendi mantıklı sırasını oluşturur ve işi sonuca gitmekle bitirir”(Soriano: 1975:419).

Pierre'de tüm çocuklar gibi internetin kendisine açtığı bu pencerelerden girmeye çalışıyor, yeni macera ve heyecanları tadıyordu. Hepimizin bildiği gibi çocuklar, interneti çok korkusuzca kullanmaktadırlar. Doğru kullanıldığında sayısız yararlarından söz etmek mümkündür. Ama bir o kadar da tehlikeleli ve riskli olduğunu söylemek zorundayız. “Gerçektende internette çocuklar için şiddet, pornografik hatta pedofili içeren tehlikeler mevcuttur. Bununla beraber internetin tehlikeleri arasında: kişisel ve özel bilgilerin (ilk başta bazı bilgilerin doldurmayı isteyen formlar, soru dizinleri, çerezler aracılığıyla elde edilenler) ağ üzerinde dolaştığını görmek, eğlence formu altında gizlenmiş pazarlama ve reklamın avı olmak, internette güvenilir olmayan alışverişlere girişmek, bilinmeyen kötü niyetli kişilerle konuşmak veya görüşmek gibi risklerini de sayabiliriz”(Bousquet, 2001: 76). Pierre, bilgisayar oyununu bırakarak bürodan çıkmak için bir yol arıyordu. Bir an televizyon

filmlerinde kahramanların başvurduğu kurtuluş yollarını hatırlamaya çalıştı ve en sonunda kapının arkasına bir sandalye yerleştirmeyi onun da üzerine bir vazo koymayı düşündü. Kapı açılınca sandalye düşecek ve böylece Pierre'de kaçmaya çalışacaktı.

Oteldeki arkadaşlarına gelince, herkes endişe içinde onun ortaya çıkmasını bekliyordu. Bazıları onun yüzünden bu seyahatin ertelenebileceğini de düşünerek Pierre'in yaptığı saçmalığa kızıyorlar ve onun nasıl bu kadar sorumsuz davranacağına bir anlam veremiyorlardı. Pierre'in 99. kata çıkacağını tek bilen kişi olan Hervé, Nicole ve Victor'a kimseye söylememeleri şartıyla bu gerçeği söyleme ihtiyacı hissetmişti. Üç arkadaş Pierre'in başına gelebilecekleri konuşup, birşeyler yapmaları gerektiğini düşünmeye başlamışlardı. Onlara göre Belki Pierre, ani bir şok geçirmiş, adını bile hatırlamıyor olabilirdi, belki de saldırıya uğramış, kaçırılmış, yaralanmış, katledilmişti. Burada Pierre'in arkadaşlarının bu dayanışma yaklaşımlarını bir grup bütünlüğü anlayışı içinde değerlendirebiliriz. Bir arkadaş grubunun bir arada geçirdiği zaman arttıkça grup bütünlüğü artar. Bu şekilde arkadaşlık ilişkileri daha da gelişir. "Arkadaşlık ilişkisi arttıkça bütünlük-beraberlik duygusu pekişir. Gruptakilerin yardımlaşmaları, işbirliğine dayalı çalışmaları da grupta bütünlüğü pekiştirir. Bir grubun üyelerinin her birini tehdit eden bir dış tehlike gruptakileri bu tehlikeye karşı birleştirir. Bu da bütünlüğü artırıcı bir değişkendir"(Kulaksızoğlu, 2001: 89).

Pierre'in bir tehlike ile karşı karşıya olabileceği düşüncesinden hareket eden üç arkadaş fazla zaman kaybetmeden onu aramak üzere gece otelden gizlice çıkmışlardı. Dışarı çok soğuktu. Donabilirlerdi. Bir taksiye binip doğrudan Empire State binasına gitmek istediklerini söylerler, taksicinin kendilerini kandıracağını düşünerek taksi sayacı olup olmadığını sorarlar. Ne tesadüf ki taksi şoförü Haiti'li bir göçmendir ve onunla bir an olsun Fransızca konuşmanın rahatlığını duyarlar. Zira Haiti adası bir dönem Fransa'nın sömürgelerinden birisiydi. Çocuklar New York sokaklarında bir takside arkadaşlarını nasıl bulacaklarını düşünürken, Pierre, kapının arkasına koyduğu sandalyenin ve üzerindeki vazo ve elbise askısının düşmesiyle uyanmıştı. Odaya iki silahlı kişi girmişti. Onlar içerde birisinin olduğunu anlayarak aramaya koyulduklarında, Pierre oradan kaçmanın hesabını yapıyordu. Pierre'in gözünden o arama sahnesi:

"Biri beni görmeden kanapenin önünden geçti ve gözden kayboldu. Ama diğeri kapının önündeydi! Silahıyla nöbet tutuyordu. Klasik taktik: bütün filmlerde de bunu görürüz. Genellikle kahraman tek başına ilerleyen kişiyi etkisiz kılar, onu arkadaşını çağırma mecbur eder, sonra ağır birşeyle başına vurur veya ikisini de indirir. Ama ben kendimi bu iki tipe saldırma durumunda görmüyordum. Kısırlıydım. Adamlar 35 yaşlarında idiler ve polis mi yoksa gangster miydiler kestiremiyordum. Kapının önündekinin kostümü filmlerde görülenlerinkine benzemiyordu. Bu, ne bir sarı çizgileri olan kostümlerden biri ne de Mafya katillerinin ki gibi siyah ölü gömücü birinin üzerindeki kostümdü. Sıradan bir kostümdü (Delteil, 2003: 65).

Pierre'in saklanmış olduğu sırada aklından geçenlere bakılırsa küçük yaşına rağmen ne kadar çok polisiye film izlediği anlaşılmaktadır. İçine düştüğü tehlikeli durumun ciddiyetinin farkındadır. Ancak korkudan düşüp bayılmamıştır. Yazarın, kahramanı Pierre vasıtasıyla okuyucuya adeta bir çıkış yolununun olacağını, soğuk kanlı olunması gerektiğini dolaylı şekilde göstermeye çalıştığını söyleyebiliriz. Bu durumda polisiye romanın okuru en azından belli bir bilince sahip olduğu için herşeyin bittiğini düşünmeyecektir. Okuyucu eserde daima muhafaza edilen umut sayesinde yaşama bağlanacaktır.

4. New York'ta FBI Operasyonu ve Kovalamaca

Çocuklar bazen günlük hayatın normal akışı dışına çıkıp maceraya atılmaktan hoşlanırlar. Bazıları gerçek anlamda macera tutkunudur. Bazıları ise okudukları kitaplarda söz konusu edilen maceraya katılır, kahramanla birlikte sır perdesini çözmeye, polise veya dedektife yardımcı olmaya çalışırlar. Bu eserlerde "Macera, erkek veya kadın kahramanın hazine peşinde koşma, kovalama, uzak yerlere seyahat, bilinmeyen bir ülke keşfi, şaşırtıcı karşılaşma, esrarengiz rastlantı, hırsızlık, adam kaçıрма, cinayet, uzayda seyahat, zaman içinde yolculuk...gibi karşı karşıya bulunduğu istisnai olaydır" (Léon, 1994:154). Bu yüzden, Çocuk ve gençlik edebiyatı türleri içerisinde tarihi, macera ve polisiye romanlar, serüven tutkunu gençlerin beklentilerini karşılayan türler olarak görülebilir.

Ele aldığımız eserin kahramanı Pierre'de rastlantı sonucu kendisini böylesi bir maceranın içinde bulmuştu. Saklandığı büroyu aramaya gelen haydutlar tarafından yakalanmış ve sorgulanmak üzere binadan çıkarılmıştı. O sırada Pierre'i aramaya gelen üç arkadaşı, onun iki adam tarafından siyah bir arabaya bindirildiğini görerek takibe koyulmuşlardı. New York sokaklarında inanılmaz bir takip başlamıştı. Pierre'i koydukları arabada kendisini yakalayan iki kişiden başka bir de sarışın bayan vardı ve Pierre'in Fransız olduğunu öğrenince de oldukça hoşnut olmuştu. Daha sonra adının Helen olduğunu öğrendiğimiz bu kadın aslında bir FBI ajanıydı ve bir operasyon üzerindeydi. Pierre'in içine atıldığı macerada Helen'in ajan kimliği bize polisiye romanın diğer özelliklerini çağrıştırıyordu. İyiler ve kötülerin mücadelesi sırasında: " Polisler ve gizli ajanlar, cinayetler ve iki yanlı çalışan ajanlar toplumdan uzak bir kenarda yaşarlar, işlerini modern hayatın dekorunun kulislerinde yaparlar" (Raimond, 1989:31). Romanın akışı içerisinde Helen'in bir ajan olarak haydut çetesine sızmış olması Raimond'un bu saptamasına uygun düşmektedir.

Adamlar, Pierre'i arabada sorgulamaya başlamışlardı. Büroya niçin girdiğini, orada ne aradığını, bilgisayarlara niçin dokunduğunu soruyorlardı. Çocuk oraya yanlışlıkla girdiğini daha sonra çıkamadığını ve canı sıkılınca da oyun oynamak üzere bilgisayara girdiğini söylüyordu. Kadın Fransızca bildiği için Pierre'in söylediklerini sorgu yapanlara İngilizce olarak aktarıyordu. Bu çok tesadüfi bir durum değildi. İstihbarat örgütlerinde elemanların yabancı dil bilmesi kaçınılmaz bir gerçektir. Kadın, Pierre'e inanmıştı ve ona sempatiyle bakıyordu. Diğer iki haydut Fransızca bilmediği için, Helen ve Pierre'in diyalogu şu şekilde gelişir:

-“ben senin arkadaşını. Bağırarak veya ağlamamak için sakın kalmalısın.

-Beni nereye götürüyorsunuz? Bu adamlar kim? Benden ne istiyorlar? Bürodan bir şey çalmadım, hiçbir şey kırmadım...

-sakin ol. Belki daha sonra bu sorulara cevap bulacaksın. Kırdan bir eve gittiğimizi sanıyorum. Ama sen oraya kadar gitmeyeceksin. Sana kaçman için yardım edeceğim. İşaret verdiğimde sarı taksideki arkadaşlarına ulaşmak üzere koşacaksın. Onlar senin arkadaşların, değil mi? Söförün yanında önde bir erkek çocuk, diğeri arkada, bir siyah, genç bir kızla" (Delteil, 2003: 92).

Sarışın kadın Pierre'e arabadan nasıl kaçacağını anlatır. Ona şu an Broadway caddesinde olduklarını ve bu caddede bir sürü insan olduğunu ve çok sayıda da polis bulunduğunu açıklar. Arabadakilerden birisini sigara almak üzere gönderdiğinde ondan kaçmak üzere hamle yapmasını ister. Hamle yapınca onun üzerine atılacağını ve diğer kişilerle arasında tampon oluşturduğunda elini ısırıp kaçmasını

söyler. Bu planla kaçma ve kovalama sahnesi başlıyordu. Öyleki bu sahneler eserin ritmini artıracak şekilde düzenlenmişti. Pierre, kadının planına uyararak ve kadının dediği gibi haydutlardan birisinin kolunu ısırarak arabadan kaçmayı başarmıştı. Cadde kalabalıktı. Ama arkadaşlarının olduğu taksiye yetişmekte zorluk çekmişti. Böylelikle tekrar bir kovalamaca başlamıştı. Çocuk en son çareyi New York metrosuna inmekte bulmuştu. Bir şekilde peşindeki haydutları atlatan Pierre trenden inerek, hızlıca yürümeye çalışıyordu. Aksi halde biliyorduki kendisini izleyen bıyıklı ve kırmızı kravatlı o iki kocaman adamın eline düşecekti. Bu zavallı masum çocuğun New York'ta bu iki adam kadar tehlikeli bir başka düşmanı daha vardı. O da havanın çok soğuk olmasıydı. Bu yüzden durmaması gerektiğini çok iyi biliyordu. Zira, kendisine daha önceden kışın ormanda karlı bir havada gece uykuya dalıp donarak ölen bir ailenin hikayesi anlatılmıştı.

Karlı çok soğuk bir gecede neredeyse vücudunun diğer kısımlarını hissedemez hale gelmişti. Artık bir yere oturup kımıldamadan uzanmayı ve gözlerini kapamayı arzu ediyordu. Ama bilinci devam etmesi gerektiğini aksi halde uyursa yarın donmuş olarak ölü bedeninin bulunacağını söylüyordu. Ama öyle bir an geldi ki artık vücudunda bir ağrı ve acı hissetmiyordu. Kendini köprüünün ortasında bir yere bıraktı. Ancak o sırada oradan geçen iki kişi imdadına yetişmişti. Donmak üzere iken bulunan Pierre'i en yakındaki metro görevlilerinin dinlenme odasına götürüp ısıtmaya çalışmışlardı. Tam o sırada kendisini daha önce kurtaran Amerikan istihbarat ajanı Helen, cebinden bir kart çıkarıp işçilere göstererek yanına gelmişti. Kadın ajan Pierre'in endişesini gidermek için öğretmeni Duffik'i arar :

“Mösyö Duffik? FBI'dan ajan Helen Tsakarakis. Sanıyorum ki endişelisiniz. Ben sizi öğretilen Pierre Lecouvreur konusunda arıyorum.

-Onun başına ne geldi?

-Pierre hiç istemeyerek bizi ilgilendiren bir işin içine düştü. Bu olayda hiçbir sorumluluğu yok. Telefonda bunu size açıklamak zor zira biraz karmaşık bir olay. Ama şimdi herşey iyi. Bir veya iki saate kadar onu otele bırakacağız“(Delteil, 2003:140).

Pierre'in başına gelenleri göz önüne alarak yazarın, kahramanı aracılığıyla okuyucularını internetin tehlikeleleri konusunda uarmaya çalıştığını söylemek yanlış olmayacaktır. Pierre toplumdaki milyonlarca çocuğu sembolize etmektedir. Günümüzde alabildiğine artmış olan internet kullanımının mutlaka kontrollü yapılması hem yetkililerin hem de ebeveynlerin bu konuda duyarlı olması kaçınılmazdır.

5. İnternet'te Soygun ve Para Trafığı

Çocuk ve gençlik edebiyatında, gençler kendilerine dedektif süsü vererek bir suçlunun sorgulamasına karışırlar. Bazen cinayet sanığını veya hırsızı yakalaması için polise yardım ederler. Polisiye romanda, “bunlar okuyucuyu, birbirini izleyen olaylara sürükler, bir sonraki sayfanın beklenmedik olayları ve gizemlerine götürürler. Bu olaylar, okuyucuyu yavaş yavaş dedektif/suçlu/kurban/şüpheli şeklinde sıralanan yönteme götürmek için karakterlerin hareket alanını genişletir (Bleton, 1998: 98).

Eserin kahramanı olan Pierre, farkında olmadan bir oyunun içine düşmüştür. Bir soygun çetesini ortaya çıkarmak için polise en büyük yardımı yapacak kişi olarak görülmektedir. Adamlar, Pierre'i akşam oyun oynadığı bilgisayarın yanına getirip ondan üzerinde para trafiği yaptığı işlemi

kendilerine göstermesini isterler. Pierre şaşkın ve bir o kadar da yorgun olduğu için bir şey yapamaz. Helen ona herşeye sil baştan başlamasını söyler. Pierre Helen'e dönerek yaptığı işlemleri bulmaya çalışacağını ama kendisine herşeyi açıklamasını ister. Bunun üzerine Helen:

“Bütün bunlar biraz uzun hikaye... Ben onu sana özetleyeceğim. Muffins Administratörler bir ekran şirketi diye adlandırılan bir şirkettir. Burada her tür kaçakçılık, para aklama ve benzeri işler gizlice yapılır. Bugün onun nasıl olup bittiğini biliyorsun: herşey bilgisayar üzerinde yapılır, fonlar bir bankadan diğerine Singapur'a, Bahamalara, Panama'ya veya Lüksemburg'a elektronik postalarla aktarılır. Burada çalışan insanlar çok kurnazdırlar. Son olarak, uzmanlık alanları listesine yeni bir işlem ilave ettiler: banka hesaplarını yağmalama. Bir bankanın bilgisayarına giriyorlar, para hareketlerini kendilerine ileten gizli bilgi aktarımına yarayan bir lojisiyel yüklüyorlar”.

Tahmin ettiğim üzere hesaplar konusunda hiçbir şey bilmiyorsun, detaylarını sana açıklamam gereksiz. İşleyisi anladın.

-evet, ama siz...

-dur, ona gelecektim! Çok hızlı ve kolayca para kazanan tüm güçlü insanlar, kendilerinden biraz çok emin olurlar. Onlar çok hata yaptılar. Muffins Administratör şirketinin kimliğini belirlemeyi başardık. Ama onları yakalamak için gerekli kanıtlara sahip değildik. Bu tür kanıtları elde etmek kolay değildir. Eğer kanıt yoksa, yargı onları mahkum etmeyecek. Hatta onları rahatsız etmekten ve haksız yere onları tutuklamaktan belki biz mahkûm edileceğiz. Elbette onlara bu şirketin varlığını doğrulama imkânı veren yasal bir işlemi var ama bu sadece bir kılıf. Bizde böylece onları gözetlemeye karar verdik ama telefon dinlemeleri ve elektronik mesajlarını gözlemlemek hiçbir sonuç vermedi. 8 ay önce kendimi sekreter olarak işe kabul ettirdim. Güvenlerini kazanmak için, bizzat kendimde yasal olmayan işlemler yaptığımı onları inandırdım. Kuşkularını çekmemek için, bizzat kendileri belgelere ulaşacak şekilde dağınık bıraktım”(Delteil, 2003: 159-160).

Helen bilgisayar konusunda eğitim olsa da uzman olmadığı için pek bir şey yapamadığını söyler. Bu yüzden akşam büronun kapılarını İsaac girsin diye açık bırakmıştı. Bu şekilde İsaac tüm bilgisayarlara girecek, bazılarını kaydedecekti. Bu trafiği çökertmek ve büroyu gözaltında tutmak için hemen bir alt katta büroları bile vardı. Raimond, bu tür ajan yapılanmalarını uluslararası bir bakış açısıyla şöyle değerlendirir: “Gizli casus romanında birbirleriyle gizliden gizliye çatışma ve çarpışma halinde olan gruplar değil, devletlerdir: bunlar genellikle özgürlük şampiyonu batı ve Partinin diktatörlüğüne boyun eğmiş olan doğu ülkeleridir. Bu mücadelenin geçtiği yerler: lüks oteller, kullanılmayan boş hangarlar, uluslararası havayolları, şehrin dışında kalmış villalar. Eylemleri: gözetlemeler, iplik fabrikaları, arabayla takipler, ses kayıtları, kaçırılmalar ve birini bir yerde zorla ve tehditle alıkoymalar, kılık değiştirmeler, sahte kimlikler, cinayetler”(1989: 31-32). Eserde olaylar ve olayların geçtiği yerlere bakınca, her şeyin bu şemaya uygun olarak örüntülendiğini görebiliyoruz. *İnternet'te Tuzak* lüks hotel, şehrin dışında villa, arabayla takip, ses kaydı, sahte kimlik, zorla tutma gibi benzer eylemlere rastlıyoruz.

Pierre, asansörde İsaac'la yani beyaz dişli adamla niye karşılaştığını ancak o zaman anlar. Hatta Helen'e asansörde İsaac'ı ilk defa görünce FBI ajanına benzettiğini söyler. Konuşmalar sırasında

Pierre, birden 'Warriors' adlı yani "savaşçılar" adlı oyunu hatırlamıştı. 5. oyunu oynamaya engelleri ve tuzakları bir bir aşmaya başlamıştı. Zor bir oyundu ve hızlı refleks gerektiriyordu. Ama oyunu kaybetmiş kendi karakteri yok edilmişti. Üzülmüştü ama o sırada da ekranda bir pencere açılmıştı. Bu yeni savaşçıların bulunduğu bir oyundu. Oyun durmadan savunma ve tuzaklarını değiştiriyordu. Helen'in yanında bulunan Bill isimli şahıs Pierre'in yorulduğunu görerek bıraktığı yerden devam etmeye başlamıştı. Açılan kapılar, tuzaklar, hendekler, sandık derken oyun ortadan kaybolmuş ve onun yerini bir sürü rakamlar, tablolar, grafikler ve gizemli işaretler almıştı. Bu sırada yazıcı büyük bir hızla çıktılar veriyordu. Bill onları alır almaz bilgisayarı kapatmıştı. İstedikleri belgelere ulaşmışlardı artık haydutların yaşadığı eve baskın yapabilirlerdi. Pierre'e göre hikâyenin sonu da tıpkı filmlerdeki gibi olmuştu. Pierre'in ağzından operasyonun sonu:

"yolculuk sırasında uyudum ama New York'tan çıktığımızı da biliyorum. Evin önüne vardığımızda, inanılmaz sayıda sivil ve üniformalı polis vardı. Ortalık kaynıyordu. Her yerden polis çıkıyordu. Bazılarının pompalı tüfekleri, bazılarının ise tabancaları ve makineli tüfekleri vardı. Bunun dışında özel bir ekip gaz maskeleri, kurşun geçirmez yelekleri ve kalkanları ile hazır vaziyette bekliyorlardı. Kendi kendime bir video oyununa yeniden dönüp dönmediğimi soruyordum"(Delteil, 2003: 173)

Gerçekten de herşey filmlerde olduğu gibi seyrediyordu. Kim televizyonda veya sinemada film izlerken bu tür sahneler şahit olmamıştır? Arama yine filmlerde olduğu gibi "haydi çocuklar, iş bitti dönüyoruz"(Delteil, 2003: 175) cümlesiyle sona ermişti. "Bu tür eserlerde moral güven vericidir. Zira cinayet ve aşırı şiddet yer almaz. Çocuklar hızla kaygı ve tasaların giderilmesini arzu ederek güçlü duyguları severler. Kötüler başarısızlığa uğrar veya cezalandırılır. Bunlar genellikle toplumdan atılan serseriler ve kaçakçılardır. Ahlaki faziletler yüceltilmiş ve ödüllendirilmiştir. Aileler iyi dilekte bulunurlar ve bir dereceye kadar biraz serüvenli insiyatifler üzerine gözlerini kapatmayı bilirler. Her şekilde, aileler arasında yaramaz, kötü kimseler yoktur"(Soriano, 1975: 420). Hikâye şu sözlerle biter: "Bununla birlikte elbette, bize inanmak zorunda değilsiniz..."(Delteil, 2003: 187).

Bu sonuca bakınca bu kadar olayın, entrikanın yer aldığı polisiye bir romanın böyle bir sonla bitmesi oldukça ilginçtir. Bu konuda Forster şu açıklamayı yapmaktadır: "Olay örgüsü, kişilere karşı sürdürdüğü savaşında yenik düşeceğini bilir ve sık sık korkakça bir öç alma eylemine girişir. Çoğu romanların sonu cılız biter. Bunun nedeni, olay örgüsünü bir sonuca bağlama gereğidir. Buna niçin gerek duyuluyor? Yazar işlerin karıştığını görünce ya da sıkıldığı zaman, romanı neden bitirivermiyor? Böyle bir uygulamaya olanak sağlayan bir gelenek niçin yok? Ne yazık ki, roman yazarı kitabının sonunda her şeyi toparlayıp bağlamak zorundadır; bunu yaptığı sırada çoğunlukla kişiler varlıklarını yitirir, biz de onları son olarak bu cansız halleriyle hatırlarız"(2001:138-139).

İnternette Tuzak adlı eserin sonu yukarıda alıntıladığımız şekilde cılız biter. Okul gezisi sonlanıp Fransa'ya döndüklerinde Pierre'in New York gibi devasa bir şehirde yaşadığı tehlike maalesef okul idaresini zor durumda bırakacağı endişesiyle gizlenmiş ve eserin ahlaki boyutu gölgelenmiştir. Bu sessiz bitişin eserin değerini azalttığı söylenemez. Tüm olaylar bir polisiye romanın şemasına uygun olarak gelişmiştir. Soriano'ya göre: "Çağımızda çocuklara olduğu kadar yetişkinlere de hitabeden polisiye romanların bir çoğunun eğlendirici edebiyatın bir parçası olduğunu bilmek gerekir. Bu eserler halka hayatımızın gerçek problemleriyle pek ilişkisi olmayan gizemler önerirler ve onları da bizzat kendi taraflarında bir araştırma ortamına, bir ritme alıştırırlar. Ne olursa olsun, iyi veya kötü, polisiye romanlar hayatımıza girmiştir. Halkın beklentisine ve zevkine uygun yazılardır. Bazen bu

zevk, insanı yoldan çıkarmış şekilde veya belli bir eğilimi yansıtmış olsun, objektif bir veri olarak karşımızdadır ve onu dikkate almamak saçmalık olacaktır” (Soriano: 1975:419-420). Her ne kadar bu açıklamalarda Soriano, polisiye romanlarda hayatın pek gerçek problemleri yer almamakta dese bile, bu ve buna benzer çok sayıda yaşanmış olaya gerçek hayatta tanık olmaktadır. Pierre, çocuk yaşta tüm masumiyetiyle yaşlılar dünyasının çirkin yüzünü ortaya çıkaran bir kahraman olarak karşımızdadır. Bu tür bir saptamayı Soriano’nun eserinin basım yılına bakılırsa, ki 1975, bugünün bilgisayar ve internet gerçeğinin geldiği noktayı görememesine bağlamak mümkündür.

6. Sonuç ve öneriler

İnternet’te Tuzak adlı eser içinde barındırdığı olay ve kahramanlarıyla okuma zevki veren bir eser özelliği göstermektedir. Amerika’ya yapılan bir okul gezisi sırasında öğrencilerden birisinin gezi disiplini, öğretmen ve veli uyarılarını hiçe sayarak sonunun nereye varacağını kestiremediği bir serüvene kalkışması, hem ilginç hem de okura bir örnek olması açısından dikkat çekicidir. Polisiye roman formatına uygun olarak kurgulanmış olay örgüsü, New York şehri, Amerikan istihbarat ajanlarının yürüttüğü gizli bir dosya, şehirde arabayla kovalamaca ve İnternet üzerinden yapılan para transferleri ve soygun eserde tansiyonu yükselten özelliklerdir. Bu özellikler okuyucuda gangsterleri ortaya çıkarma arzusu uyandırır. Yazarın, İnternet’te geçen bu ilginç ve yaşanması çok muhtemel olay aracılığıyla okuyucunun dünyasına girmeyi başardığı söylenebilir. Zaten İnternet bir iletişim aracı olmanın yanında aynı zamanda bir bilgiye ulaşma ve boş zaman geçirme aracı olarak çocukların dünyasında tartışılmaz bir yere sahiptir. İnternetin bu gücünün farkında olan yazar, okuyucuyu internet kullanımı konusunda bilgilendirme ve bilinçlendirmeye çalışmaktadır diyebiliriz. Kahramanı Pierre, yanlış internet kullanımının bir kurbanı olarak önemli bir misyon üstlenmiştir. Yazarın mesajı çocuk ve genç okurlara olduğu kadar, yetişkinlere ve ebeveynlere de yöneliktir. Bu durumda olumlu yanları yanında özellikle çocuk ve genç kullanıcılar için oyunlar, kumar, sohbet odaları, borsa, alışveriş, pornografi gibi çok sayıda risk barındıran interneti yasaklamaktan çok, daha nasıl güvenli kullanılabiliriz sorusuna cevap aramak bir zorunluluk olarak karşımızdadır. Yetkililerin alacağı önlem ve yeni düzenlemeler, aile bireylerince de desteklenmeli ve çocuklar bilinçli kullanıcılar olmaya yönlendirilmelidir. Sonuç olarak İnternet kullanımında önerebileceklerimiz şunlardır:

- Çocuklar, İnterneti mutlaka anne-babalarının kontrolü altında kullanmalıdırlar.
- İnternet kullanımı sırasında aile ile birlikte oturulan oda tercih edilmelidir.
- Eğer çocuğun internet kafeye gitmesi gerekiyorsa, ailesinden bir büyüğün refakatinde gitmesine izin verilmelidir.
- Çocukların güvenli sitelere girip girmediği aile bireylerince sık sık kontrol edilmelidir.
- Çocuğun bilmediği kimselerle internet ortamında sohbet etmesine ve arkadaşlık kurmasına izin verilmemelidir.
- Çocukların internet üzerinden alışveriş yapması, kimlik ve kredi kartı bilgilerini girmesi kesinlikle engellenmelidir.
- İnternet üzerinden kişisel bilgilerin paylaşımının ne tür tehlikeler doğuracağı açıklanmalıdır.
- Çocuklar, tanımadıkları kişilerden gelen mesajları açmamaları ve asla cevap vermemeleri konusunda uyarılmalıdır.
- Güvenli olmayan internet sitelerinden dosya, müzik, oyun, video veya film indirmeleri yasaklanmalıdır.

Kaynakça

- Atalay, S.(2014). Modern Toplumun Edebi Ürünü Polisiye Romanlar ve Polisiye Romanlarda Cinsiyetçilik. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt-7, Sayı:35. S.15-25.
- Aydın, B. (2005). *Çocuk ve ergen psikolojisi*. İstanbul: Atlas Yayım ve Dağıtım.
- Bleton, P. (1998). *Amours, Aventures et Mystères*. Les éditions Notabene.
- Bourneuf R.-Réal Quellet. (1989). *Roman Dünyası ve İncelemesi*. Çev. Hüseyin Gümüş, Ankara: Kültür Bakanlığı yayınları.
- Bousquet, K. (2001). Répondre aux problèmes des jeunes par Internet. in *Agora Débats/Jeunesse: les jeunes dans la société de l'information*. L'Harmattan, no:26.
- Çelik, E. (2015). Batı Edebiyatında Polisiye Romanın Gelişimi Sürecinde Düşünsel ve Sosyal Etkiler. Ankara : *Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar E-Dergisi*.
- Delteil, G. (2003). *Piège sur İnternet*. Paris: Hachette Livre.
- Dönmezer, İ. (1999). *Ailede İletişim ve Etkileşim*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Erwin, P. (2000). *Çocuklukta ve Ergenlikte Arkadaşlık*. Çev. Osman Akinhay. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Forster, F.M. (2001). *Roman Sanatı*. Çev.Ünal Aytür. İstanbul: Adam Yayınları.
- Kulaksızoğlu, A. (2001). *Ergenlik Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Léon, R. (1994). *La littérature de Jeunesse à l'école*. Paris: Hachette.
- Ögel, K. (2012). *İnternet Bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Raimond, M. (1989). *Le roman*. Paris: Armand Colin.
- Soriano, M. (1975). *Guides de la littérature pour la jeunesse, courants, problèmes, choix d'auteurs*. Paris: Flammarion.
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuk Eğitimi El Kitabı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.