

Web 1.0 ve Web 2.0

Ekmel Kılıç 160607033

Giriş

Günlük yaşantımız içerisinde İnternet kullanımı önemli bir yer tutmaktadır. Bilgi teknolojilerinin beraberinde getirdiği avantajlar ile birlikte İnternete bağlı kaldığımız süre gün geçtikçe artmaktadır. Günlük pratiklerimiz arasında yer alan haber okumak, bilgiye ulaşmak, iletişim kurmak, oyun oynamak, video izlemek, dizi ve film seyretmek gibi aktiviteler artık İnternet üzerinden gerçekleşmektedir. Özellikle son haftalarda ülkemizi de vuran Kovid-19 virüsü ile beraber İnternetin önemi bir kez daha kendisini göstermiştir. Eğitim kurumlarının tatil edilmesiyle beraber ulusal eğitim sistemi İnternet üzerine taşınmış, toplantılar çevrimiçi yapılmaya, sergiler İnternet üzerinden sanat severlerle buluşmaya başlamış ve evden dışarı çıkamayan insanlar İnternet kullanımını önemli ölçüde arttırmıştır.

Dünyanın olağanüstü bir süreçten geçtiği şu son birkaç hafta, insanların sosyal hayatını önemli ölçüde sınırlandırmıştır. Buna alternatif olarak İnternet, sanal bir sosyal hayat sunmada yeteneklerini daha iyi bir şekilde göstermeye başlamıştır. İnternette bu denli yararlanabilmemizi sağlayan şey ise, İnternetin gelişim sürecinde ortaya çıkan birtakım yeniliklerdir. Bu yenilikler Web 1.0 ve Web 2.0 olarak adlandırılmaktadır.

Web 1.0

1960'lı yıllarda ortaya çıkan İnternet 'yenilik' (1961-1974), 'kurumsallaşma' (1975-1995) ve 'ticarileşme' (1995-) aşamalarından geçmiştir. Ticarileşme aşaması ile beraber artık İnternet insanların hayatında yer edinmeye başlamıştır. Bunda 1989-1991 yılları arasında Dr. Tim Berners-Lee tarafından geliştirilen World Wide Web (www)'in önemli bir yeri vardır. World Wide Web ile Web' in en temel dört unsuru olan HTML, HTTP, bir web server ve bir tarayıcının (browser) ilk versiyonu ortaya çıkmıştır. Bu dönemde oluşturulan ilk web sayfaları, siyah-beyaz ve tamamen metne dayalı bir yapıdadır. 1993 yılına kadar sadece metne dayalı olan web sayfaları daha sonrasında bir web tarayıcı olan Mosaic ile beraber grafik tabanlı ara yüzlere dönüşmeye başlamışlardır. Böylece siyah-beyaz metin tabanlı yapısından kurtulan web, artık bilgisayar ve fare kullanabilen herkes tarafından görülebilir hale gelmiştir. Grafik tabanlı web tarayıcıları ile beraber dosyaların, bilginin, ses ve görüntünün paylaşılabilirdiği evrensel bir programlama alanını da ortaya koymuştur. Mosaic programı sayesinde web sayfaları dünyanın

her yerinden görüntülenebilir oldu. Bu yeni tarayıcı ile birlikte 1993 yılında yeni bir programlama ve bilgi yönetim sistemi hayatımıza girmiş oldu.

Mosaic ve sonrasında ortaya çıkan tarayıcılar sayesinde kullanıcılar, web sitelerini görüntüleme şansı elde ettiler. Bu dönemde oluşturulan web siteleri tek yönlü, etkileşime izin vermeyen, sadece bilgi aktarmayı amaçlayan statik bir yapıdadır. Çoğu web siteleri işletmelerin bastıkları broşür ve katalogların biraz daha zenginleştirilmesiyle oluşmaktadır. Bu dönemde web sitelerinin sadece okumaya elverişli olması, 'okuyucu' kavramıyla ifade edilmektedir.

Web 2.0

Teknolojik gelişmelerin ilerleme göstermesi (Ajax, RSS, XML, CSS vs,) bilgiye erişim davranışlarını değiştirmeye başlamıştır. Web 2.0 olarak adlandırılan bu yeni dönemde 'okuyucu' 'kullanıcı' ya dönüşmüştür. İnternet kullanıcılarından bahsettiğimiz bu dönemde web siteleri, etkileşimi olanaklı kılmak suretiyle kullanıcıların yorum yazarak ve beğeni butonlarını kullanarak geri bildirimde bulunabildiği, diğer kullanıcılarla eşzamanlı-eşzamansız iletişim kurabildiği, bilgi üretip paylaşabildiği bir ortam haline gelmiştir. 2004 yılında O'Reilly Media tarafından düzenlenen ve teknoloji dünyasından birçok önemli isim ve şirketlerin katıldığı bir toplantıda ortaya atılan fikirlerin oluşturduğu bir kavram olan Web 2.0, etkileşimli web sitelerini, online toplulukları ve içeriğin kullanıcılar tarafından yaratıldığı yeni bir ortamdır.

Web 2.0 ile beraber kullanıcılar kendi içeriklerini üretip paylaşmaya başlamışlardır. Çevrimiçi topluluklar kurarak, yorum ve değerlendirme yazıları yazarak, karşılaştıkları içerikleri kolayca paylaşarak çevrelerini etkilemeye başlayan kullanıcılar, duygu ve düşüncelerini daha geniş kitlelere ulaştırabilmektedir. Özellikle Wordpress ve Wix gibi hazır sistemlerin ortaya çıkması kullanıcıların kodlama bilemeden de kendi sitelerini kurmasını ve bilgi akışına katılmasını sağlamıştır.

Web 2.0'ı Web 1.0'dan ayıran ve yeni tip Web uygulamalarını nitelendiren üç temel özellik bulunmaktadır:

- Ücretsiz ve Sade Çevrimiçi Uygulamalar
- Süreklilik Gösteren Uygulama Geliştirme Süreci
- Yeni Hizmet Tabanlı İş Modelleri

Ücretsiz ve sade çevrimiçi uygulamalar, belirli programların lisans ücreti istemeden indirilip kullanılabilmesini; Web 2.0 uygulamalarının oldukça sade bir arayüze sahip olduğunu; bir uygulamanın değerinin o uygulamayı kullanan kişi sayısıyla ilgili olduğunu ifade etmektedir.

Süreklilik gösteren uygulama geliştirme süreci, uygulamaların sürekli olarak geliştirildiğini; beta kavramının bitmeyen bir hale dönüştüğünü; bir uygulamanın değerini onu kullanan kişi sayısının belirlediğini ifade eden ağ etkisi kavramının önem kazandığından bahsetmektedir.

Yeni hizmet tabanlı iş modelleri, uygulamaların kullanıcılardan ücret almamakla beraber reklam ve sponsorluklardan gelir elde etmekte veya daha üst bir versiyon veya özellikler için ücret talep etmekte olduğunu; küresel Pazar yerine bireysel pazarlara erişim sağlamaya çalışarak niş pazarlarının oluştuğunu ifade etmektedir.

Özetle söylemek gerekirse Web 1.0 'okuyucu'larına tek yönlü bir bilgi akışı sağlamaktadır. Etkileşimin olmadığı bu ortam adeta klasik medyanın bir uzantısı gibidir. Okuyucular sadece verilen bilgiyi almakla yetinmektedir. Bu dönemde web sitelerinin alt yapısı sadece bilginin tek yönlü olarak aktarılmasına müsaade etmektedir. Web 2.0 döneminde ise web siteleri etkileşime izin veren, herkesin içerik üretip paylaşabildiği bir hale evrilmiştir. Bu sayede 'kullanıcı' kavramı ortaya çıkmıştır. Kullanıcılar yorum ve değerlendirme yazıları yazabilir, beğeni butonlarını kullanabilir, kendi web sitelerini oluşturabilir, diğer kullanıcılar ile istedikleri yer ve zamanda yazılı, sesli ve görüntülü iletişime geçebilir, içerik üretip paylaşabilir hale gelmiştir.