

folklor/edebiyat

halkbilim • iletişim • antropoloji • sosyoloji • müzikoloji • eğitim • tarih • dil • edebiyat

2012/4

72

SİBER KÜLTÜR ÖZEL SAYISI

folklor/edebiyat

folklore/literature

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, üç aylık
halkbilim • antropoloji • arkeoloji • sosyoloji • eğitim • tarih • dil • edebiyat dergisi

ULUSLARARASI HAKEMLİ DERGİ YILDA DÖRT SAYI ÇIKAR
A Peer Reviewed Quarterly International Journal

ISSN 1300-7491

CİLT: 18

SAYI: 72

2012/4



Sahibi

ULUSLARARASI KIBRIS ÜNİVERSİTESİ Adına
Mete Boyacı

Genel Yayın Yönetmeni
Prof. Dr. Mehmet Ali Yükselen

Yayın Yönetmenleri
Prof. Dr. Metin Karadağ (mkaradag@ciu.edu.tr)

Sorumlu Yayın Yönetmeni
Metin Turan (mturan@ciu.edu.tr)

Özel Sayı Editörü: Dr. Z. Nilüfer Nahya

İngilizce Editör :**Yrd. Doç. Dr. Ersin Teres**
Düzeltili: **Dr. Kafiye Yinanç**

Yönetim Yeri ve Yazışma Adresi
Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Haspolat Kampüsü, Lefkoşa KKTC
Tel: 392. 671 11 11/ 2601
www.folkloredebiyat.org folkloredebiyat@ciu.edu.tr

Abone Koşulları

Yurtiçi Yıllık (Postalama ücreti dahil): 100 TL
Eski Aboneler ve Öğrencilere Sayısı: 15 TL • Yıllık (Postalama ücreti dahil) : 60 TL
Avrupa için Sayısı: 15 EURO • Yıllık Abone Bedeli (Postalama ücreti dahil): 60 EURO
Amerika için Sayısı: 20 \$ • Yıllık Abone Bedeli (Postalama ücreti dahil): 80 \$
Abone bedelinin folklor/edebiyat adına Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi'nin Türkiye İş Bankası Lefkoşa Şubesi'ndeki TR71 0006 4000 0016 8000 4939 81 no'lu TL hesabına,
TR47 0006 4000 0026 8002 1836 63 no'lu
Euro hesabına veya TR48 0006 4000 0026 8001 8819 75 no'lu Dolar hesabına yatırılarak, dekontun adresimize gönderilmesi gereklidir. (Abonelerimiz yıl içindeki fiyat artışlarından etkilenmezler.)

folklor/edebiyat'ta yayımlanan yazılar *MLA Folklore Bibliyography*, *ULAKBİM* ve *Türkologischer Anzeiger* Viyana tarafından taranmaktadır.

Hazırlık – Baskı: Uluslararası Eğitim Öğretim Ltd. Şti - Başkent Matbaası,
Bayındır Sokak 30/E Kızılay / Ankara

yerel süreli yayın

ULUSLARARASI KIBRIS ÜNİVERSİTESİ
ÜÇ AYLIK KÜLTÜR DERGİSİ YAYIN İLKELERİ

Genel Yayın Kuralları:

folklor/edebiyat halkbilim, antropoloji, eğitim, tarih, dil ve edebiyat alanındaki özgün araştırmaları yayınlamak ve bu alanlardaki sorunlara bilimsel ölçütler içerisinde tartışma olanağı sağlamak amacıyla çıkmaktadır. folklor/edebiyat halkbilim, antropoloji, eğitim, tarih, dil ve edebiyat alanındaki özgün araştırma makalelerini, deneme ve derlemeleri yayımlayan hakemli, akademik bir dergidir. Yılda dört kez yayımlanır.

folklor/edebiyat'ta yayımlanan yazıların, bilim etiği başta olmak üzere, her türlü içeriksel sorumluluğu yazarlarına; telif hakkı ise basılı ve her türlü elektronik ortamda folklor/edebiyat' a aittir. folklor/edebiyat'ta yayımlanan bir yazı, başka bir yerde yayımlanamaz. Daha önce başka bir yerde yayımlanmış yazılar folklor/edebiyat'a gönderilemez. Yayımlanan yazıların sahiplerine ve bu yazıları değerlendiren hakemlere herhangi bir ücret ödenmez.

Hakem Değerlendirmesi:

folklor/edebiyat'a gönderilen yazılar, önce yayın kurulunca dergi ilkelerine uygunluk açısından incelenir. Uygun görülmeyenler düzeltilmesi için yazarına iade edilir. Yayın için teslim edilen makalelerin değerlendirilmesinde akademik tarafsızlık ve bilimsel kaliteye dikkat edilir. Değerlendirme için uygun bulunanlar, ilgili alanda iki hakeme gönderilir. Hakemlerin isimleri gizli tutulur ve raporlar iki yıl süreyle saklanır. Hakem raporlarından biri olumlu, diğeri olumsuz olduğu takdirde, yazı, üçüncü bir hakeme gönderilebilir veya yayın kurulu, hakem raporlarını inceleyerek nihai kararı verebilir. Yazarlar, hakem ve yayın kurulunun eleştirisi ve önerilerini dikkate alırlar. Katılmadıkları hususlar varsa, gerekçeleriyle birlikte itiraz etme hakkına sahiptirler. Yayına kabul edilmeyen yazılar, yazarlarına iade edilmez.

Yazım Dili

folklor/edebiyat dergisinin yazım dili Türkiye Türkçesidir. Ancak her sayıda derginin üçte bir oranını geçmeyecek şekilde başka dillerde yazılmış yazılara da yer verilebilir.

Yazım ve Basım Koşulları:

Yazılar windows (Microsoft Word) uyumlu sözcük işlemci programıyla yazılmalı, e posta yoluyla gönderilmiş olsa da A4 boyutundaki kağıda 3 kopya çıktısı alınarak Word uyumlu CD ile birlikte yazışma adresine gönderilmelidir.

Yazıların uzunluğu konusunda sınırlama olmasa da tek bir sayıda yayımlanabilmesi göz önüne alınarak 20 sayfayı aşmamalıdır.

İlk sayfa yazım sırası:

- 1)Yazar adı (sol üst köşe, sola dayalı)
- 2) Makale başlığı (sola dayalı)
- 3) Çeviri makaleler için çevirmen adı (sağa dayalı)
- 4)Türkçe özgün makaleler için ABSTRACT, RESUME, ZUSAMMENFASSUNG başlıkları altında, 200 sözcükten az olmamak üzere İngilizce, Fransızca ya da Almanca özet. Makale başlığının özet dilinde çevirisi özet başlığının altında verilmeli daha sonra özet metin yer almalıdır. Türkçe dışındaki makaleler için ÖZET başlığı altında genişçe bir Türkçe özet verilmeli ve aynı kurallara uyulmalıdır. Çeviri ve kitap tanıtım, değerlendirme yazıları hariç, özet bölümü olmayan yazılar, yayımlanmaz.
- 5) Önce makale dilinde, ardından özet dilinde anahtar sözcükler. (3-5 sözcük)
- 6) Yazarla ilgili açıklama (sayfa altına) (*) işareti ile
- 7) Varsa, makale ile ilgili açıklama (sayfa altına); çeviri metinlerde kaynak metin ile ilgili açıklama (**) işareti ile
- 8) Varsa, çevirmenle ilgili açıklama (sayfa altına) (***) işareti ile gösterilmelidir.

Dipnotlar ve Kaynakça

Dipnot ve kaynaklar APA 5 (American Psychological Association) standartlarına uygun olarak verilmeli, ikinci kaynaktan yapılan alıntılarda, asıl kaynak da belirtilmelidir.

INTERNATIONAL CYPRUS UNIVERSITY
QUARTERLY CULTURAL JOURNAL

Editorial Principals

Folklor/Literature is published quarterly. Winter/January, Spring/April, Summer/July and Autumn/October. The main goal is to publish original researches on folklore, anthropology, education, history, language and literature and create a discussion platform on these subjects. Folklor/Literature is an academical journal which publishes original articles on folklore, anthropology, education, history, language and literature.

The overall responsibility and writing preferences for the published articles belong to the author of the article. The royalty rights of the accepted articles are considered transferred to Folklor/Literature. In order for any article to be published in Folklor/Literature, it should not have been previously published or accepted to be published elsewhere.

Referees' Evaluation of Papers

Articles forwarded to Folklor/Literature are first reviewed by the Editorial Board in terms of journal's publishing principles. Those which are found unsuitable are returned to their authors to be corrected. Academic objectivity and scientific quality are considered of paramount importance. Those considered acceptable are initially referred to two referees who are well-known for their works in relevant fields. Names of the referees are kept confidential and referee reports are safe-kept for two years. For publication of articles, two positive reports are required. In case one referee report is negative while the other is favorable, the article may be forwarded to a third referee for further evaluation or alternatively the board, based on the contents of the reports may feel confident to make a final decision. The authors are to consider the criticism, suggestions and corrections offered by the referees and by the editorial board. If they disagree, they are entitled to counter present their views and justifications. Final decision rests with the editorial board. Articles which are not accepted for publication are not returned to their authors.

The Language

The language of the journal is Turkish. Articles in other languages may be published, not to exceed one third of an issue.

Writing and Edition Rules

1. Papers should be typed in MS Word program.
2. Papers should be prepared in accordance with the principles set forth and are to be sent in three copies and one CD to Folklore/Literature at the correspondence address.
3. The maximum length for the papers is 20 pages.

The first page should be written as follows:

1. Names and surnames are written in upper left hand corner (left aligned)
2. The Title (left aligned)
3. Translator name for translated papers (right aligned)
4. For original papers in Turkish, the paper should include an abstract in English, French or Germany, briefly and laconically expressing the subject in minimum 200 words. The translation of paper's title should be given under the title of abstract. After that, the abstract should be taken place. A detailed Turkish abstract should be given for the papers in the other languages. The papers which do not have an abstract will not be published.
5. Leaving one line empty after the body of abstract, there should be key words, minimum 3 and maximum 5 words.
6. Explanation about the author (with *)
7. If there is, explanation about the paper (with **), for translation explanation about the source text (with **)
8. If there is, explanation about the translator (with ***)

Footnotes and Bibliography

The footnotes and bibliography should be given according to APA 5 (American Psychological Association) standards. The original source should be indicated in the secondary quotations.

Yayın Kurulu / Editorial Boards

- Prof. Dr. N. Serpil Altuntek (Süleyman Demirel Üniversitesi)
Prof. Dr. Erman Artun (Çukurova Üniversitesi)
Prof. Dr. Suavi Aydın (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Namık Açıkgöz (Muğla Üniversitesi)
Prof. Dr. İlhan Başgöz (QDTU)
Prof. Dr. Oktay Belli (İstanbul Üniversitesi)
Prof. Dr. Hande Birkalan (Yeditepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Mutlu Binark (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Fuat Bozkurt (Akdeniz Üniversitesi)
Prof. Dr. Bernt Brendemon (Finlandiya)
Prof. Dr. Muharrem Caferli (Nahcivan Devlet Üniversitesi)
Prof. Dr. Erdal Cengiz (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Özkul Çobanoğlu (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Nuran Elmacı (Dicle Üniversitesi)
Prof. Dr. Ayten Er (Gazi Üniversitesi)
Prof. Dr. Tülay Er (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Yıldırım Erdener (ABD)
Prof. Dr. Cengiz Ertem (Ufuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Tuna Ertem (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Celil Gariboğlu Nagiyev (Bakü Aşya Üniversitesi)
Prof. Dr. Ahmet Gökbel (Cumhuriyet Üniversitesi)
Prof. Dr. Nevzat Gözaydın (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Bahadır Gülmez (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. V. Doğan Günay (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Umay Günay (YÖDAK-KKTC)
Prof. Dr. Abdulkadir Güner (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. İsa Habıbbeyli (Nahcivan Devlet Üniversitesi)
Prof. Dr. Maria Ivanics (Macaristan)
Prof. Dr. Eva Csato Johanson (İsveç)
Prof. Dr. Birsen Karaca (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Metin Karadağ (Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi)
Prof. Dr. Suat Karantay (Boğaziçi Üniversitesi)
Prof. Dr. Şahin Karasar (Maltepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Haşım Karpuz (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Asker Kartarı (Kadir Has Üniversitesi)
Prof. Dr. Kurtuluş Kayalı (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Aynur Koçak (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Prof. Dr. Jaklin Kornfilt (ABD)
Prof. Dr. Muhtar Kutlu (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Fırat Kutluk (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. F. Belkis Kümbetoğlu (Marmara Üniversitesi)
Prof. Dr. Oğuz Makal (Beykent Üniversitesi)
Prof. Dr. Özkan Manav (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Prof. Dr. Eunkyung Oh (Güney Kore)
Prof. Dr. Bekir Onur (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. Mehmet Ölmez (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Prof. Dr. Zühal Ölmez (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Prof. Dr. Zafer Öner (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Prof. Dr. Hasan Özdemir (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. İsmail Öztürk (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Ali Osman Öztürk (Konya Üniversitesi)
Prof. Dr. Gülsün Parlar (Gazi Üniversitesi)
Prof. Dr. Hayrettin Rayman (Bozok Üniversitesi)
Prof. Dr. Musa Yaşar Sağlam (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Nevzat Yusuf Sarıgöl (Bükreş Üniversitesi, Romanya)
Prof. Dr. Hikmet Seçim (Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi)
Prof. Dr. Veynel Sönmez (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Esmâ Şimşek (Fırat Üniversitesi)
Prof. Dr. Taner Timur (Ankara Üniversitesi)
Prof. Dr. İlhan Tomanbay (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Cengiz Tosun (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Ahmet Necmi Yaşar (Çukurova Üniversitesi)

İÇİNDEKİLER

Sunuş <i>Presentation/ Nilüfer Nahya</i>	7-12
Sanal Kültür: Yanılsama mı, Gerçeklik mi? <i>Cyber Culture: Illusion or Reality? / İlker Özdemir</i>	13-34
Siber Medya Sonrası Kamusal Alan ve Gazetecilik Pratikleri <i>Public Sphere and Journalism Practices</i> <i>After Cyber-Media/ Erkan Saka</i>	35-50
Türkiye’de İnternet, Kamusal Alan ve Demokratik Kanaat Oluşumu <i>Internet, Publicity and Democratic Opinion Formation in Turkey/</i> <i>Burak Özçetin, Umut Tümay Arslan, Mutlu Binark</i>	51-76
Yerli Dizi Anlatıları ve İzleyici Katılımı: Uçurum Dizisini <i>Ekşisözlük ve Twitter’la Birlikte İzlemek</i> <i>Expressions of Native Series and Attendance of Viewer: Watching</i> <i>Uçurum (ciff) Series With Twitter and ‘Ekşi Sözlük’/Feyza Akınerdem</i>	77-90
Elektronik Kültür Ortamında Türk-Yunan Milli Kimlik Mücadeleleri Bağlamında YouTube Videoları Yorumları <i>YouTube Video Comments in The Context of National Identity</i> <i>War in The Medium of Electronic Culture / Pınar Karataş</i>	91-111
Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun: ‘Alice Harikalar Diyarında’ Örneği <i>Digital Game As Cyberdrama:</i> <i>‘Alice In Wonderland’/ Özge Baydaş Sayılğan</i>	113-134
Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler <i>Some Observations on the Lost Functions of Children Games which</i> <i>Transported to Internet in the Context of Spatial Change/ Gülperi Mezkit</i> .135-144	

Siber Kùltür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme
Cyberculture and Social Games: An Analysis on Social Gaming, through Comparative Illustrations/ Göknuur (Bostancı) Ege 145-152

“Oturduđu Yerden Antropoloji”: DORYO’larda Siberetnografiyi Düşünmek
“Armchair Anthropology”: Thinking of Cyberethnography in MMORPGs / Nevin Şahin Malkoç 153-162

İnternetteki Şirince: Siber Dünyanın “Gerçekliđi”
Şirince in the Web: “Reality” of Cyber World/ Z. Nilüfer Nahya 163-178

Sunuş

Siber Kültür Özel Sayısı, birkaç ay önce bu özel sayının hazırlanmasında da büyük emeği geçen Metin Turan'la yaptığımız bir sohbetle doğdu. Bazı çalışma alanlarının halkbilimi ve sosyal antropoloji dünyasında geride kaldığı üzerinden gelişen sohbet, derginin bu alandaki azımsanmayacak yeri ile birleşince, siber kültür üst başlığı ile bir özel sayı hazırlama düşüncesi ortaya çıktı. Sayının, disiplinlerarası bir yaklaşımla, gerek siber kültür üzerine çalışanlara yer vermesi gerekse de yeni ve özgün araştırmalarla bu konuda çalışmaya hevesli kişileri teşvik etmesi hedeflendi. Sonuç olarak da bu sayı ile, siber kültür başta olmak üzere, siber uzam, siber medya, siber demokrasi, arayüzey, *blog* gibi kavramların içeriklerini daha iyi anlıyor; siberdrama, netiket, e-müzakere, siberetnografi gibi kavramları derinlemesine düşünüyoruz. Siber kültür özel sayısı, aynı zamanda, siber dünyada araştırmaların nasıl yapılabileceği, konu seçenekleri, yeni kavramlar, siber dünyaya ilişkin kuramlar ve yaklaşımlar açısından da bilgiler ve öneriler sunuyor. Satır aralarında ise siber araştırmaların yöntemlerine, mevcut yöntemlerin siber dünyaya uygulanışlarına ve bu çerçevedeki tartışmalara yer veriyor.

Siber ortamın gün geçtikçe farklı alanlara doğru yayılması, göz ardı edilemeyecek bir dünya ile karşı karşıya olduğumuzun göstergesi. Üstelik sanal, siber ya da dijital dünya olarak bir ayrıma tabi tutulsa da, bu dünya da bir o kadar gerçek. Çünkü gündelik ve özel hayatımızı etkileyebiliyor. Günümüzde halen büyük oranda insanın aktif olarak başvurmadığı siber dünya, kıtalar ve ülkelerarası bağlantı gücüyle hayatımıza bir şekilde girmeyi başarıyor. Örneğin yeni alışkanlıklar, kelimeler, hastalıklar, ticaret şekilleri ve iletişim biçimleri kazandık. Şimdi artık daha büyük bir dünyadan bahsedebiliyoruz.

Bu bağlamda, siber alanın insan yaşamındaki yerini tanımlama ve açıklama çabasındaki sorular giderek artmaktadır. Fakat şu bir gerçek ki, internet ya da daha geniş bir kavramsallaştırmayla siber dünya, kendi alanını yine kendi kurallarıyla ortaya çıkarıyor. Bu alana ilgi duyan insan ve toplumbilimciler, kimi insanları ya da insanların kimi yönlerini siber dünyada aramaya başlıyor. Bana karşılık örneğin sosyal antropolojinin siber kültüre olan ilgisi halen yükselebilmiş değil. Garcia vd.'nin tabiriyle antropolojinin çevrimdışı (*offline*) sosyal dünyaya ilişkin çalışmaları –haliyle- çok daha fazla (2009:53). Bu durgunlukta, siber dünyada “alan araştırması”nın nasıl yapılacağı sorusu etkili olurken, cevap yine konunun uzmanlarından geliyor: siberetnografi.

Halkbilimi ve sosyal antropoloji için merkezi bir yere sahip olan etnografinin bu siber hali, bu sayıda bir makaleyle ele alınıyor. Nevin Şahin Malkoç, giderek daha fazla tutkunu olan Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarını ve daha çok da oyuncularını, siberetnografiyi (*cyberethnography*) tartışarak ele alıyor. Klasik etnografi anlayışına temelde sadık kalan, ancak uygulama biçimiyle farklılaşan siberetnografide tartışma, araştırmacıların çevrimiçi topluluklar içinde olmaları ve dolayısıyla da fiziksel olarak

katılmamalarından başlıyor. Fakat bu durum, bir bakıma yöntemin geliştirilmesine de olanak tanıyor. Çevrimiçi katılımı araştırmacıların/etnografların, görsel ve yazılı bu medya ortamında kendilerini ve kimliklerini nasıl sunacakları, *email*, *chat* ve anında mesajlaşma ortamlarında duygularını nasıl yansıtacakları, yüz yüze görüşemiyor olmanın dezavantajlarını nasıl ortadan kaldıracakları (Garcia vd.2009:53) soruları öne çıkıyor. Bu nedenle, çevrimiçi topluluklara dair araştırmalar yapanlar da aynı çevrimdışı topluluklarda olduğu gibi, yöntemlerini anlatırken, bu topluluklar içinde “nasıl yaşadıklarını” anlatıyorlar (örn.bkz. Lysloff,2003;Carter,2005). Öte yandan siber antropoloji çalışmalarının ilerleyişi de teknoloji ile paralellik gösteriyor. Hine, 1990’larda popülerleşmeye başlayan siber alana (*cyberspace*) dair çalışmaları değerlendirirken, çevrimiçi topluluklara ilişkin öncü çalışmaların daha çok onları anlamaya yöneldiğini (Hine 2008:259), 2000’lerin başlarında ortaya çıkan ve yaygınlaşan *blog*’lar, *Facebook*, çok oyunculu oyunlar vb. gelişmelerin ise etnograflara meydan okuduğunu ve onları sosyal etkileşimin farklı formlarını keşfetmeye zorladığını belirtiyor (Hine 2008:261). Gerçekten de halkbilimciler, antropologlar, sosyologlar ve diğer birçok alandan araştırmacı, siber kültürle ilgilenmeseler de artık siber alan, bizleri bu tür çalışmalar yapmaya zorluyor. Türkiye’deki literatür açısından daha çok yeni olan siberetnografi çalışmalarının artması ve her iki alanın da farklı zeminlerde hem siberetnografiyi hem de siber kültürü masaya yatırması gerekiyor. Çünkü siber kültür, anlaşılması, kendi içinde ve fiziksel dünya ile karşılaştırılması ve hatta eleştirilmesi gereken bir dünyanın ürünü.

Derginin ilk yazısını kaleme alan İlker Özdemir’in eleştirel bakışı da, siber kültürü çok yönlü düşünmemiz ve önemli detayları atlamamamız gerektiğini gösteriyor. Yazar, siber demokrasiden siber topluluklara kadar, siber kültürün insanlara sunduğu iletişim biçimlerine eleştirel bir pencereden bakıyor. İnternetin hayatımıza kattıklarına, aldıklarını da gözeterik yorum getiriyor. Özdemir’in siber dünyayı, küreselleşmeyi, tüketim kültürünü, demokrasiyi, eşitliği ve özgürlüğü hatırlatarak yeniden değerlendirmesi, hem siber etkinlikleri hem de siber dünya ile gerçek dünya ya da fiziksel dünya ayrımının olup olmadığını düşündüren bir tartışmayı başlatıyor. Siber dünya ile “gerçek dünya” karşılaştırmasını ele alan ‘İnternet’teki Şirince’ makalesi, bu ikiliği bir araştırma ile tartışmayı deniyor. Siber dünyada yansıtılmak istenen bir köy tasviriyle, köyün kendisini karşılaştıran ve tartışan bir çalışma ortaya çıkıyor. Köydeki turizm ticaretinin ürettiği internet sitelerini, halkbiliminin bir dönem kadim araştırma alanı olan köy üzerinden incelemesi de siber folklor çalışmalarına katkı sağlıyor. Buna paralel olarak dünyadaki diğer çalışmalara göz atıldığında ise siber folklorun da diğer birçok alan gibi, gerçek ya da fiziksel dünya ile siber dünya arasındaki ayrımın çelişkisi içinde yol aldığı görülebilir. Folklorun sadece sözlü gelenekten ibaret olmadığını hatırlatan Blank’ın da belirttiği gibi folklorcuların/halkbilimcilerin “alanlarının sınırlarına meydan okumaktan korkmaması gerekiyor” (2009:6).

Siber folklor çalışmalarına örnek oluşturabilecek bir başka yazı da Gülperi Mezkit'in katkısıyla dergide yer buluyor. Son 10 yıldır birçok alandan uzmanın sık sık dile getirdiği, çocukların internet bağımlılığının giderek artması sorunu, Mezkit'in makalesini bu bağlamda önemli kılıyor. Sokaklardan küçük oyun parklarına, alışveriş merkezlerindeki oyun salonlarına, evlerine, televizyona ve bilgisayara sıkıştırılan çocukluk, siber dünyayı masaya yatırıyor. Ancak en önemlisi bir halkbilimci gözüyle, bu kez çocuklar için hazırlanan oyun sitelerini inceleyen Mezkit, gözlem ve örnekleriyle değerlendirmelerde bulunuyor. Çocuk folklorunun siber kültüre doğru genişleyerek büyümesine bu makale ile geçilmiş oluyor.

Görüleceği gibi siber kültüre yönelik çalışma alanı, konu, içerik ve araştırma birleşim, olasılık ve olanaklarının çoğaltılmasıyla daha da genişleyebilir. Örneğin bu özel sayıda yer almıyor ama siber dünyadaki kimlikler, din ve inanç; yeni dinsel akımlar, dinsel topluluklar, tarikatlar vb.(örn.bkz.Hadden ve Cowan, 2000;Hackett, 2006); dine ilişkin konuların yanı sıra toplumsal cinsiyet ve siber kültür, siber alanda toplumsal cinsiyet temsili vb. (örn.bkz.Onu ve Zavodny,2003;van Doorn and van Zoonen,2009) başlıklar altında da inceleniyor. Bunlarla beraber siber alandaki sosyal kimlik ve değişim başlıklarıyla birlikte, son dönemlerin gözde konusu toplumsal belleğin dijital ortamdaki görünüşü de üzerinde durulması gereken konular arasında. Bu özel sayıda bu konulara ilişkin bir yazı olmasa da Pınar Karataş'ın makalesi Türk ve Yunan yorumcuların çeşitli videolarda kesişen yolları ve bu çerçevede *YouTube* yorum alanının bir milli mücadele ve milliyetçilik alanına dönüşmesini inceliyor. İnternetin, birbirlerini "Öteki" olarak algılayan kişi ve grupları, birbirleri üzerinde üstünlük kurma ve birbirleriyle tartışma gibi amaçlarla bir araya getirme özelliği, bu makalede örneklenerek ele alınıyor. Siber milliyetçilik ya da milliyetçiliğin siber mecralardaki yansıması/genişlemesi olarak tanımlayabileceğimiz bu aktiviteler (örn.bkz.Gidişoğlu ve Rızvanoğlu,2011), siber dünyada siyasetin yollarını da hatırlatıyor. Siber demokrasi (örn.bkz. Ferber vd., 2007), siber terör, devlet ve siber alan ilişkisi (Pavlichev ve David, 2004), siber çatışmalar, siber saldırılar, *hacker*lar (örn. bkz. Eriş, 2011) ve benzerleri, farklı disiplinlerden daha çok uzmanın, çok yönlü olarak ele alması gereken diğer konu başlıkları. Çünkü demokrasiden devlete kadar yasal ve yasal olmayan birçok yapılanma ve kuruluş, kimi zaman gerçek dünyanın bir devamı ya da yansıması olarak kimi zamansa sadece siber dünyada yer alıyor.

Bu ve benzeri dijital iletişim biçimleri, örneğin siber alanda gazetecilik konusuyla birleşerek, fiziksel alanın ya da gerçek dünyanın sınırlarını kendine doğru genişletiyor. Erkan Saka, makalesiyle, medyanın ana kurucu öğelerinden biri olduğu kamusal alan fikrini, siber medyanın –yazarın tercihiyle yeni medyanın- yükselişi bağlamında yeniden okuyor. En önemlisi, gazetecilik konusunu, siber medya açısından yeniden değerlendiriyor. Siber medya (yeni medya), kamusal alan ve gazetecilik üzerine bilgi ve değerlendirmelerinin yanı sıra, antropologların ve halkbilimcilerin hayli ilgisini çekebilecek bir

bölüm de makalede yer alıyor. Araştırma günlüğü olarak kullandığı *blog*undan hareketle, makalesinin bir bölümünde *blog*lar üzerine yeni çalışmalara esin verebilecek bir ilgi oluşturuyor.

Öte yandan, bir TÜBİTAK SOBAG projesinin araştırma sonuçlarını siber uzam-kamusallık çerçevesinde inceleyen makaleleriyle Burak Özçetin, U. Tümay Arslan ve Mutlu Binark, internet, kamusalılık, tartışma etiği ve demokrasi arasındaki ilişkileri ve bu ilişkilerden türeyen yeni sorunların, kuramsal düzeydeki tartışmalarla sınırlı kalmasının yarattığı eksiklikleri irdeliyor. Araştırmanın, okur yorumlarına yer vermesi ise, siber dünyadaki bu katılımcılığı işlememizi sağlıyor. Okur yorumları, katılımın ve siber de olsa bir dünya paylaşımının en önemli özelliği ve aynı zamanda gerçek dünya ve siber dünya arasındaki tür köprü. Öyle ki, görünmez ve belirsiz kimliklere bürünmüş olan kişilerin, haberlere yaptıkları yorumlar, kimi zaman haberlerin kendisi kadar, hatta bazen daha fazla ilgi çekiyor. Üstelik internet, bir kişinin Türkiye'nin ya da dünyanın bir köşesinde okuduğu habere yaptığı yorumu, bir başka köşesindekinin yanı başına getiriyor- *world wide web* (www). Böylece siber dünya, mesafeleri zorlayarak veya anlamsız kılarak, kendi birlikteliğini oluşturuyor. Bazı birliktelikler öylesine güçlü oluyor ki yine siber dünya aracılığıyla bir başka görseleğe uzanabiliyor. Feyza Akınerdem'in bir yerli dizi üzerinden 'izleyici katılımı'ni ele aldığı makalesi de, işte bu iletişimi örneklendiriyor. Bir dizinin anlatı formunu, yeni bir anlatı biçimi olarak ele alarak, izleyicilerin *Ekşisözlük* ve *Twitter* üzerinden bu anlatıya nasıl katıldıklarını inceliyor. Bu iki web sitesi, diziyi yazan, yapan ve yayınlayan ile izleyen arasındaki iletişimin ve etkileşimin araçları haline geliyor.

Sayıya dâhil olan makalelerde ve bu alandaki diğer birçok araştırmada da görüleceği gibi, son yıllarda birçok siyasi ya da sivil aktivitede, örgütlenme ve eylem aracı olarak internet sahası kullanılıyor. Daha önce de belirtildiği gibi, bireylerin, STK'ların, partilerin, yasal ya da yasadışı diğer siyasi kurum ve kuruluşların, siyasi fikir ve eylemlerini siber dünyada –hatta kimi zaman sadece internette- paylaştıklarına şahit oluyoruz. Ancak siber dünya, siyaset kadar, öfke, acı, mutluluk ve yardımların da giderek daha fazla dile getirildiği ve paylaşıldığı bir alan olma yolunda ilerliyor. Bu açıdan siber alanda sanat ve görsellik konuları da ele alınabilecek başlıklar olarak sıralanıyor. Edebiyat, görsel sanatlar, müzik, dans vb. sanatlar da siber ortamda kendine yer buluyor; paylaşılıyor ve izleniyor.

Özge Baydaş Sayılğan'ın siberdramaya ilişkin yazısı, ilk anda siber sanatları akla getirirse de, bir anlamda siber dünyanın insanları, doğrudan sanatsal yetenekleriyle değil de oyun yetenekleriyle bir siber canlandırmaya nasıl sokabildiğini gösteriyor. Sayılğan makalesinde, Alice Harikalar Diyarında'nın roman, sinema uyarlaması ve dijital oyun uyarlamasının anlatı yapılarını, siberdrama kavramı çerçevesinde çözümlüyor. Mit, arketip, metinlerarası ilişki ve dijital oyun konuları bu makalede bir araya geliyor ve animasyon

ile oyun arasına sıkışan insanın aktivitesini sorguluyor. Okuyan, dinleyen ve izleyen insanın, siber dünyadaki anlatı dünyasına dijital oyunlar vasıtasıyla dâhil oluşunun bir örneğini de bu makalede bulabiliyoruz. Bu açıdan, çoktan Huizinga'nın *Homo Ludens*'ine (1995) katkı yapabileceğimiz bir noktaya geldiğimizi de görüyoruz. Çünkü bazılarının geçmişleri antik dönemlere kadar götürülebilen tavla, okey, kart oyunları, dama, domino, futbol vb. oyunlar, bugün siber dünyanın olanaklarıyla sanal olarak oynanabiliyor. Arkadaşlıkların pekiştiği, esnafın müşteri beklerken diğer esnaflarla oynayarak zaman doldurduğu, yaz günlerinde bazen çocuklarla büyüklerin beraber oynayarak nesillerarası iletişimini geliştirebilen oyunlar, artık başka tür ilişkilere hizmet ediyor. Oyunların yanı sıra birçok iletişim biçiminin siber dünyaya taşınmasıyla, insanlararası yüz yüze ilişkilerin dönüştüğünü, yenilendiğini ve bir anlamda da zedelendiğini görebiliyoruz. Bu yeni iletişim biçimleri ve görsel dünya (*virtual world*), insanları bilgisayar dünyasına bağlayarak, bir bakıma da yalnızlaştırıyor; fakat bir yandan da hızla büyüyen, yeni ve dinamik bir siber toplum (*cyber society*) yaratıyor.

Özetle, bu özel sayı, birçok disiplinde sınırlı düzeyde incelenen, disiplinlerarası yaklaşımın çok da uygulanamadığı siber kültür çalışmalarının tartışmalarına kendi katkısını yapıyor. Makalelerin referans bölümleri, bu alandaki Türkçe ve İngilizce başlıca yayınları okuyucuya sunuyor. Böylelikle, bu alanda araştırma yapmayı düşünen ve kendisini geliştirmek isteyen araştırmacılara yol gösteriyor. Çünkü ne yazık ki siber dünya üzerine mevcut literatür geniş, karmaşık ve ulaşım olanakları da sınırlı. Türkçe kaynakların henüz az olması da bu alanda çalışmak isteyenleri zorluyor. Tüm bu katkı ve teşviklerle, bu alana yönelik ilginin artması ve bu sayıdaki gibi disiplinlerarası çalışmaların çoğalması umuduyla siber kültür özel sayısını okuyucularla paylaşıyoruz.

Z. Nilüfer Nahya

Referanslar

- Blank, Trevor J. (2009) "Introduction-Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet" *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Trevor J. Blank. (ed.), Utah State University Press, Utah, p.1-20.
- Carter, Denis (2005) "Living in virtual communities:an ethnography of human relationships in cyberspace" *Information, Communication & Society* 8(2):148-167
- Eriş, Ufuk (2011) "Türkiye'de Kırıcı (Hacker) Kültürü" *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 2:22-44
- Ferber, Paul, Franz Foltz and Rudy Pugliese (2007) "Cyberdemocracy and Online Politics: A New Model of Interactivity" *Bulletin of Science Technology Society* 27:391-400

- Garcia, Angela Cora, Alecea I. Standlee, Jennifer Bechkoff and Yan Cui (2009) "Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication" *Journal of Contemporary Ethnography* 38:52-84
- Gidişoğlu, Sercan and Kerem Rızvanoğlu (2011) "Nationalism on the Internet: A Discursive Analysis on the Turkish Case" *Boğaziçi Journal* 25(2): 83-107.
- Hackett, Rosalind I. J. (2006) "Religion and the Internet" *Diogenes* 53:67-76
- Hadden, K. Jeffery and Douglas E. Cowan (ed.) (2000) *Religion on the Internet: Research, Prospects and Promises*. Amsterdam: JAI
- Hine, Christine (2008) "Virtual Ethnography: Modes, Varieties, Affordances" *The SAGE Handbook of Online Research Methods, Fielding*. Nigel, Raymond M. Lee and Grant Blank (ed.) p.257-271
- Huizinga, Johan (1995) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşleri Üzerine Bir Deneme*. Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lysloff, René T. A. (2003) "Musical Community on the Internet: An On-Line Ethnography" *Cultural Anthropology* 18(2):233-263
- Ono, Hiroshi and Madeline Zavodny (2003) "Gender and the Internet" *Social Science Quarterly* 84(1):111-121
- Pavlichev, Alexi and G. David (ed.) (2004) *Digital Government: Principles and Best Practices*. Hershey: Idea Group Publishing.
- Van Doorn, Niels and Liesbet van Zoonen (2009) "Theorizing gender and the Internet: past, present and future" *Routledge Handbook of Internet Politics*. Andrew Chadwick and Philip N. Howard (ed.) NY: Routledge, pp.261-274

SANAL KÜLTÜR: YANILSAMA MI, GERÇEKLIK Mİ?

İlker Özdemir*

Küreselleşme ve İnternet

Geçtiğimiz yüzyılın son çeyreğine damgasını vuran ve yeni yüzyılda etkinliğini giderek artıran internet teknolojisi artık hayatımızın her anında işlevsel hale gelmiştir. Bu teknolojik gelişme, dünyadaki gelişmeleri olumsuz bir perspektifle ele alan yeni liberal yazarların yanı sıra politikacılar tarafından da, tarihsel açıdan, tarım ve sanayi devrimlerinden sonra, üçüncü bir devrim olarak nitelenmektedir. Bir Amerikan askeri savunma projesi olarak geliştirilen ve 1980’li yılların sonundan itibaren bireysel kullanıma sunulan internet, 1990’lı yıllarda artık devletler ve devletlerüstü düzeyde tanınan, sahiplenilen ve bir düzene tabi tutulması için üzerinde sayısız proje geliştirilen küresel bir olgu ve hatta bir mitos haline gelmiştir. İnternet kullanımının giderek yaygınlaşması ve PC’lerin hem kişisel bir iletişim, hem de eğlence aygıtı haline gelmesiyle birlikte internetin insanların yaşamında kapsadığı yerin ve etkisinin önlenemez yükselişi, artık interneti bir teknolojik yenilik olmanın çok ötesine taşımıştır. Artık internet bir siyaset, ekonomi, kültür ve kimlik alanı olarak da tartışılmaya başlanmıştır. Dolayısıyla, bir devrim olarak nitelenen internet, birçok bilgisayar sisteminin birbirine bağlı olduğu, dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyüyen bir iletişim ağı (Polat, 2002:2) olmanın ötesinde, makro düzeyde yeni bir kültürel, siyasal ve ekonomik alan olarak analiz edilmelidir.

* Dr, Ankara Üniversitesi, Beypazarı Meslek Yüksekokulu, Öğretim Görevlisi

İnternetin, teknolojik özellikleri sayesinde sınırları ortadan kaldırıcı yapısı 1970’li yıllarda hızlanan “küreselleşme”, “enformasyon çağı”, “sanayi sonrası toplum” tartışmalarının da merkezinde yer almasına neden olmuştur. Küreselleşmenin hız kazanması ve kapitalizmin yeniden yapılanması sürecinde iletişim ve bilgisayar teknolojileri ekonomik, siyasal ve kültürel alanların dönüşmesinde önemli işlevler üstlenmiştir. Özellikle internetin yeni bir kültürel mekân, gerçeklik, özgürlük alanı ve ekonomik bir pazar olarak ortaya çıkması, küresel değerlerin, kültürel formların, kimliklerin, alışkanlıkların hızlı bir şekilde dolaşıma sokulmasını sağlamıştır (Güzel, 2006). Sınırları aşma konusunda emsalsiz olan internetin, iş alanının yanı sıra kültürel alanı da hızlı bir şekilde küreselleştirmeyi başarması yeni toplumsal ve bireysel ilişki biçimlerinin, yeni kimliklerin, yeni kültürel formların oluşmasını mümkün hale getirerek küresel bir kültürün inşasını sağlamıştır.

İletişim Devrimi ve Bilgi Toplumu Söylencesi

Tüm dünyada 1970’lerin ortasından itibaren yaşanan ve küreselleşme adı verilen değişim sürecini olumlu ve iyimser karşılayan kuramcıların savunageldikleri en temel tez, enformasyon (bilgi) toplumu tezidir. Enformasyon toplumu olarak adlandırılan döneme özgü olan şey, üretimin temel kaynağını bilginin kendisinin ve etkinliğinin oluşturmasının yanı sıra toplumsal ve kültürel süreçlerin de vazgeçilmez bir biçimde yeni teknolojiler ve enformasyona bağımlı oluşudur (Timisi, 2005).*

Enformasyon toplumu, bilgi çağı, iletişim devrimi gibi yaklaşımların ortaya atılmasının nedeni hiç kuşkusuz, yeni iletişim teknolojilerinin bütün diğer buluşlara ivme kazandırma potansiyelini içermeleri ve yeni bir üretim ve toplumsal bir düzen paradigmasını taşıyabilecek potansiyele sahip olmalarıdır (Uğur ve Bilici, 1998:488). Enformasyon toplumu kavramı toplumsal ilişkiler içinde enformasyonun/bilginin belirleyici bir konuma ulaştığını vurgulamak açısından tarihsel bir süreci tanımlamak üzere kullanılan bir kavramdır. Bu yaklaşımların değişimde ortak nokta olarak vurguladıkları bilgi toplumuna geçiş ile birlikte çatışmalı, çelişkili ve sınıf zeminli toplumsal ilişkilerin geçerliliğini yitirdiği ve bilgiye dayalı yeni bir döneme girmiş olduğumuzdur. Bilgi, enformasyon ve iletişim kavramları iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin sağlamış olduğu gelişmelere dayanarak bugün bütün dünyada toplumsal yaşamın bütün boyutlarında, eski düşünce ve eylem tarzlarını artık bütünüyle geçersiz kılabilecek kadar köklü bir kopuş olduğu yönünde betimleyen ve artık yeni bir çağa girmiş olduğumuzu müjdeleyen yaklaşımların anahtar kavramlarıdır. Bilgiye dayalı bu toplumun emek ve sermayeden bağımsız yeni bir ekonomik yapı yaratacağı ve bu yeni ekonomik yapılanma ile kapitalist döneminin klasik emek-sermaye çelişkisinin artık sona erdiği, bunun yerini bilgi sahipliğinin belirlediği yeni bir global düzenin ortaya çıktığı ileri sürülmektedir. Bu çerçeve-

* Burada İngilizce’deki *knowledge*, *information* ve *data* sözcükleri arasındaki farklarını gözetmeden Türkçede bilgi kavramının kullanılması sorunludur. Dolayısıyla, *information society* karşılığı olarak “bilgi toplumu” kavramını kullanmak, Türkçe anlam sorunlarına yol açmaktadır. Buradaki “bilgi”, kuşkusuz “*information*” karşılığı olarak kullanılmak istenilmektedir (Atabek, 2006). Bilgiyi, enformasyon kelimesinin karşılığı olarak kullanmak bilgiyi, ‘malumat’ kavramının karşılığı haline dönüştürmektedir. Bu yanlış kullanım; bilginin içeriğini malumata ve kaydedilmiş ve işlenen verilere indirgeyerek boşaltmakta ve bilgiyi düşünceden, analizden ve araştırmadan koparmaktadır.

de bilginin işlenmesi ve iletimi arasındaki farkın ortadan kalkması daha fazla verimlilik ve daha fazla özgürlükle bir tutulmaktadır.

Kumar'ın (1999:184) işaret etmiş olduğu gibi, insanlığın tüm sorunları yeni teknolojiler ve geride bırakacağı yepyeni bir özgürlük ve refah dönemine girdiğimizi öne süren bir dizi duyuru ve açıklamayla karşı karşıyayız. Sanayi sonrası enformasyon ve iletişim çağına girmekte olduğumuzu ve yeni bir özgürlüğe uzanan yolu açmış olan bir modernite ötesi dünyaya doğru açıldığımız iddia edilmektedir. Bütün dünyada toplumsal yaşamın bütün boyutlarında, eski düşünce ve eylem tarzlarını artık bütünüyle geçersiz kılacak kadar köklü bir kopuş olduğu ve yeni düşünce, anlayış ve toplumsal ilişki biçimlerinin günümüz dünyasında egemen olmaya başladığı öne sürülmektedir. Yeni bir çağa girdiğimizi öne süren bu olumlayıcı yaklaşımlar, bütün dünyada egemen yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Lyotard (1994), Bell (1973), Toffler (1992) ve Drucker (1994) gibi düşünürler, içinde bulunduğumuz çağı olumlamakta birleşmekte ve bu olumlu değişimde en temel etkenin bilginin niteliğindeki değişim olduğu savını öne sürmektedirler. Bu çerçevede emeğin bir bütün olarak toplumsal önemini/değerini yitirdiği ve emek kavramı çerçevesinde kurulmuş bütün ideolojik mekanizmaların çökmekte olduğu öne sürülmektedir (Drucker, 1994).^{*} Bilgi, bu çerçevede, piyasa ekonomisini idame ettirecek ve meşrulaştıracak bir kavram olarak öne sürülmekte ve eleştiriden muaf bir kavram olarak ortaya konan bilginin niteliği sorgulanmamaktadır. Bu yaklaşımın temsilcilerine göre, sınıf yerine bilgiye dayalı bu yeni dönem insanlığın önüne yeni ufuklar açmakta olan bir dönemdir (Belek, 1997:17). En önemli vasfı bilgiye dayalı olmak olan bu yeni toplumda, artık bilgisizliğin/cehaletin aşılıp entelektüel kapasitenin artması ile birlikte daha gelişkin bir dile kavuştuğumuzu ve teknolojinin sunduğu yeni imkanların insanların bilgi ve becerilerini artırdığı öne sürülmektedir. Bu çerçevede, internet aracılığıyla dolaşıma sokulan bilgi, bu iddiaları doğrulayıcı nitelikte bir bilgiden daha çok magazinleştirilmiş bir bilgi türü olup, internette ciddi bir bilgi kirliliği sorunu olduğu neredeyse herkes tarafından kabul edilmektedir. İnsanlar kendilerine sunulan ve basmakalıp/anonim değer, düşünce ve kanaatlerden başka birşey iletmeyen bu magazinleştirilmiş bilgilere karşı savunmasız kalmaktadırlar. Görseelliği fazlasıyla öne çıkaran magazin el bilgilerin internet aracılığıyla artan egemenliği, bilgi toplumuna kavuşmakta olduğumuz iddiasının tam tersine, bilimsel bilgilere ve düşünceye yönelik artan genel bir ilgisizliği, hatta karşıtlığı ortaya çıkarmaktadır. Seyirlik gösterilerin ve imajın, dolayısıyla görünürlüğün ve yüzeyselliğin öne çıkması bilgiyi zenginleştirmemekte ve derinleştirmemektedir.

* Kapitalist-ötesi topluma "enformasyon kapitalizmi" adını da veren Drucker (1994: 254), geleneksel entelektüel tanımına karşı bilginin ihtisaslaşması dediği eğilimden ve enformasyon kapitalizminden yana tavır koymakta, böylece bilginin piyasa ile bütünleşmesini savunmaktadır. Bilgiyi servet üretme sürecinin merkezine yerleştiren bir ekonomik kurama ihtiyacımız olduğunu söyleyen ve buna bilgi ekonomisi adını veren Drucker'a göre, bilginin bu yeni niteliği toplumun yapısını temelden değiştirmekte, yeni sosyal, ekonomik ve politik dinamikler yaratmaktadır (1994: 69-71). Drucker'a göre modern kuruluşların işlevi ise bilgiyi verimli kılmak olmalıdır. Bu bilgi anlayışı, bilgiyi ve düşünceyi bütünüyle ekonomik aklın emrine tahsis ederek araçsallaştırmakta, pragmatik bilgi dışındaki bilgi biçimlerini dışlayarak, entelektüel uğraşları aşığılamaktadır.

Siber Demokrasi mi, Gözetim Toplumu mu?

Postmodern, postendüstriyel ya da başka bir adlandırılışla enformasyon toplumu kuramcıları ve içlerinde Al Gore, Tony Blair gibi devlet adamlarının bulunduğu kalabalık bir grup; ayrıca, bilgi merkezli bu yeni teknolojilerin daha yaygın bir katılım, demokrasi, özgürlük, refah sağlayacağını ve bir nevi devrim yaratacağını savunmaktadırlar (Gore, 1994). Bu elektronik katılımcı demokrasi ütopyasının en önemli dayanağı ise internetin yaygınlaşmasının sağladığı imkânlar olarak ortaya konulmaktadır. Teknoloji ve enformasyon toplumunun küreselleşmeyi mümkün kılan önemli niteliklere sahip olduğunu öngören bu görüşe göre ekonomi, teknik ve profesyonel hizmetten ibaret hale gelecek ve teknolojinin yardımıyla sürekli bir gelişme kaydedilecektir. Birbiriyle iletişime giren toplum fertleri global bir kültürün öğeleri haline gelecekler ve böylece global bir toplum yaratılacaktır. Daha sonra ise bu kültür gelişmemiş ülkelere aktarılacak ve onların da gelişmesi sağlanacaktır. Kentler ağlarla/kablolarla donatılacak ve bu yeni teknolojilerin deneyimleneceği ‘think tank’ler kurulacaktır (Kılıçbay, 2005:19). Bu savlardaki ortak nokta, bilgisayar çağı ile birlikte daha demokratik, eşitlikçi ve özgürlükçü yönetim ve bunu sağlayan yeni iletişim biçimlerinin gelişmekte olduğu görüşüdür.

Her yeni teknoloji, ama özellikle de iletişim teknolojileri, ilk ortaya çıktıklarında genellikle önemli bir umut halesi oluşturmaları doğaldır. En son ve hayata dâhil olan en kapsamlı teknolojik yenilik olarak neredeyse herkes tarafından oldukça belirgin bir iyimserlikle karşılanan internetin, diğer kitle iletişim araçlarıyla karşılaştırıldığında, ciddiye alınması gereken önemli bir dönüştürücü potansiyele sahip olduğu da yadsınamaz bir gerçekliktir. Küresel ölçekte dayanışma imkânları bakımından da internet, eski teknolojilerle karşılaştırıldığında, oldukça önemli potansiyeller taşımaktadır. Ancak internetin altyapısı, fiziki olarak kontrol edilebilir bir altyapıdır. Aksini iddia edenler olsa da, internetin fiziki sansürü kategorik olarak imkânsız değildir. Bir bütün olarak internetin ilk bakışta kimsenin, hiçbir sınıfın mülkiyetinde olmadığı görülmektedir. Ancak internetin yaygınlaştırılması, ağların ve kablo sistemlerinin kurulması gibi büyük çaplı teknik donanım hizmetlerinin gerçekleştirilebilmesi için devlete, uluslararası anlaşmalarla ve büyük şirketlerin denetimine ihtiyaç vardır (Sassen, 2000). Öte yandan filtreleme ve alınan/gönderilen verilerin izlenmesi/kaydedilmesi ise interneti bir yandan olağanüstü bir denetim ve gözetim mekanizmasına dönüştürmektedir. Kroker ve Weinstein’ın da işaret ettiği gibi (2000:121), her yeni teknoloji gibi internette de hem özgürleşme, hem de tahakküm yollarını açan imkânlar sunmaktadır.

İnternet, bireyin ihtiyacı olan enformasyonu bulmasına, yeni dostluklar kurmasına, paylaşımlarda bulunmasına, ilişkiler kurmasına ve geliştirmesine ve başka kültürlerden insanlarla etkileşime girmesine imkân tanımaktadır. Çift taraflı iletişime imkân veren yapısı ve sağladığı tüm kolaylıklar göz önünde bulundurulduğunda, internette diğer kitle iletişim araçlarına oranla, çok daha fazla demokratik ve özgürleştirici potansiyel bulunmaktadır. Ancak, bu potansiyelin kullanılabilmesi sadece teknolojiye değil, toplumsal, politik ve kültürel koşullara bağlıdır. İnternetin ticari boyutu ve de gözetimi ve denetiminin geniş kitlelerin elinde olmayışı, bir yandan bilgi ve iletişimi küçük ama etkili çıkar gruplarının lehine araçsallaştırırken, internetin demokratik bir araç olarak kullanılabilmesi potansiyelini de sınırlamaktadır.

Mevcut yapılanma internetin demokratik bir araç olarak kullanılabilmesine çok sınırlı bir biçimde izin vermektedir. Mevcut kapitalist ekonomi politikten bağımsız bir varoluşa sahip olmayan internet teknolojisinin hayatımıza getirdiği kolaylıkların yanı sıra, bireylerin bütünleşik küresel iletişim sistemince artık rahatlıkla gözetlenebilmesi ve denetlenebilmesini de kolaylaştırmaktadır. Ulusal sınırlar içine hapsedilemeyecek bir aşamaya ulaşan iletişim teknolojisi, bireylerarası etkileşimi artırmış olsa bile, sonuçta aynı şebeke içerisinde hareket etme zorunluluğu, çoğu özerkleşme eğilimini evcilleştirmekte ve bütünleşik küresel denetim bir gözetim ve denetim toplumuna doğru gidişi hızlandırmaktadır. Teknoloji kendisini bir vazgeçilmez gereksinim olarak dayattığı sürece de denetim altına alınan birey topluluğunun hacmi giderek genişlemektedir. Burada gelecek açısından en önemli tehlike, insanların son özerk kaleleri olan zihinlerinin de bir biçimde ele geçirilerek biçimlendirilmesine yönelik çabaların başarıya ulaşma ihtimalidir.

İnternet erişimi olan herkesin bu ağlar üzerinden yürüten tartışmalara katılabilme imkânı, insanların düşüncelerini ve bireylerin etkileşime geçebileceği sanal mekânların varlığı siber demokrasi olarak nitelenmektedir. Siber demokrasinin yeni kamusal diyalog ve etkileşim biçimleri yarattığı ve tüm bunların demokrasiyi güçlendirmekte olduğu da günümüzün başat iddialarından birisidir. Ancak, daha demokratik, özgürlükçü ve eşitlikçi bir siber çağı müjdeleyen yazarların bu iddialarını doğrulayacak herhangi bir veri mevcut değildir. İnternet teknolojisinin egemen olmaya başladığı günümüzde, dünyanın birçok ülkesinde seçimlere katılım oranlarının giderek düşmesi ve sivil toplum hareketlerinin zayıflaması gibi olgular, internetin demokratikleştirici bir dönüşüm sağladığı iddialarını doğrulamamaktadır. İnternet bir teknoloji olarak insanlar tarafından yaratılmış ve anlamlandırılmıştır. Dolayısıyla içinde var olduğu günümüz toplumunun özelliklerinden bağımsız bir yapıya sahip değildir. Bir teknoloji olarak internet toplumsal ilişkileri dönüştürme gücüne sahip bağımsız bir değişken değil, içeriği ve işleyişi toplumsal yapılanmalar ile belirlenen bağımlı bir değişkendir. Dünyada internet teknolojisi sonrası toplumsal gelişmelere baktığımızda, özgürlükçü arayışların bütün dünyada güç kazanmadığını, tam tersine güç kaybettiğini ve toplumsal yapıların yeniden feodalleştiği bir yeni döneme girildiğini söylemek mümkündür.

İnternet ve Kamusal Alan

İnterneti özünde demokratik bir araç veya demokratik bir kamusal alan olarak kavramsallaştırmak ve demokratik katılıma teşvik edici bir niteliğe sahip olduğunu iddia etmek, yaşanan gerçeklikle ve kamusal alan kavramıyla bağdaşmamaktadır. Kamusal alan toplumsal yaşam içinde düşüncelerin, ifadelerin ve deneyimlerin üretildiği, açığa çıktığı, paylaşım yayıldığı ve müzakere edildiği toplumsal alanları ve bu anlam üretimini oluşturan kolektif gövdeleri tanımlayan bir kavramdır (Timisi, 2003:65). İnternet kamuoyunun biçimlenmesinde yalnızca haber ve bilgi taşıyan bir araç olarak kullanılmakla kalmamakta, kendisi üzerinde kamusal ilişkilerin de gerçekleştirildiği bir alan oluşturmaktadır. Fark gözetilmeksizin herke-

sin katılabilirliği ideali üzerine kurulu bulunan kamusal alan, gerçekte farkların ortadan kalkmadığı, ama görmezden gelindiği bir alandır. Bu çerçevede internetle birlikte Habermas'ın kamusal alan düşüncesinin gerçekleştiği öne sürülmektedir (Güdücü, 2006:118). İnternette farkların görmezden gelinişi yerine gözetlenemez oluşu, sosyal statü ve somut bir aradalık gibi özelliklerin bulunmayışı bu iddiayı destekleyici unsurlar olarak sunulmaktadır. Oysa internetin bireysel bir araç olması ve internet teknolojisinin kamusal yaşamdan çekilmeye yönelik etkileri hızlandırmakta ve kamusal alanlara kısıtlı erişim ve katılım anlamına gelmektedir. Bununla birlikte kamusal alan kavramının ayrılmaz bir parçası olan aleniyet esasının sanal ortamlarda geçerli olmaması, sanal ortamların bireyselliğe ve mahremiyete yönelik bir ilgi artışı ile birlikte gizliliği meşrulaştırması, sanal ortamları bir kamusal alan olarak ele alan yaklaşımları geçersizleştirmektedir. İnternet dolayısıyla özendirilen varoluş biçimi kamusal alanın kurucu unsurlarının biri olan aleniyet esasından (açıklıktan) uzaktadır. Birbiriyle temas esasına kurulu olmayan yapısı nedeniyle internet ortamları birer kamusal alan olmaktan çok, özel alan olarak değerlendirilebilir.

Sanal Topluluklar ve Siber Kültür

Küreselleşmenin hız kazanması sürecinde iletişim ve bilgisayar teknolojileri ekonomik ve siyasal alanların yanı sıra kültürel alanların dönüşmesinde de önemli işlevler üstlenmiştir. İnternetin yeni bir ekonomik pazar olmanın yanı sıra, yeni kültürel mekân ve yeni bir gerçeklik ve özgürlük alanı olarak ortaya çıkması, küresel değerlerin, kültürel formların, kimliklerin ve alışkanlıkların çok daha hızlı bir şekilde dolaşıma sokulmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda internetin küresel sistemin yeni ve etkin kültürel ortamı haline geldiğini de söyleyebiliriz. Ancak, internetin sunmuş olduğu kültürel formlar ve kimliklerin özgürleştirme potansiyelini artırdığı mı, yoksa gittikçe homojenleşen bir kültüre mi eklemlendiği tartışmalıdır (Güzel, 2006).

Yeni elektronik iletişim araçlarıyla birlikte yeni iletişim ortamlarının üretilmesi artık toplumsal ilişkileri de etkileyen bir boyuta ulaşmıştır. İnternet daha önce hiç tanık olunmamış tarzda “yeni tür ilişkileri” gündeme getirmiştir. Bu ilişkileri açıklamak için üretilmiş olan sanal cemaat (*virtual communities*) kavramı, kişisel ilişkiler ağının yaratılması için yeterli sayıda insan bir araya geldiğinde internet vasıtası ile yaratılan sosyal grupları işaret etmektedir (Gürhani, 2004:2).^{*} Sanal cemaatlerin insanlara yeni aidiyet alanları yaratmakta olduğu ve bu cemaatler içinde insanların, yalnızlıklarını paylaşacakları, içlerini dökebilecekleri ya da işleri ile ilgili bir sorunun çözülmesi konusunda yardım alabilecekleri yeni dostlar bulmakta oldukları ve böylelikle sanal cemaatlerin insanlardaki yalnızlık duygusunu hafifletmekte olduğu öne sürülmektedir. Sanal cemaat kavramı, internet ortamında oynanan çok katılımcılı simülasyon oyunlarından her türlü tartışma gruplarına, sohbet odalarından siyasi örgütlenmelere değin her türlü geçici/anlık ya da daimi bir aradalığı tanımlar hale gelmiş durumdadır. Bu nedenle sanal cemaat teriminin içi fazlasıyla dolu olduğu için paradoksal olarak içinin

^{*}“Sanal cemaat”, Howard Rheingold'un aynı adlı kitabını (1994) yayınlamasıyla internet terminolojisine katılmıştır. İnternetteki tartışma gruplarının nasıl yeni bir toplumsallık modeli oluşturduğunu tartışan Rheingold, bu toplumsallığı “cemaat” olarak adlandırmaktadır.

boşalmış olduğunu ve interneti anlamlandırmaya, kavramaya ya da kavramsallaştırmaya çalışma süreçlerinde işlevsiz kaldığını söylemenin mümkün olduğunu düşünüyorum. Sosyal medyanın giderek etkisini artırdığı son gelişmeler sonucunda, sanal cemaatlerin ötesinde, artık yüz yüze temasın ve bedeninin işin içinde olduğu bir gündelik yaşamdan ayırt edilmesi gereken ve internet kullanıcılarının yaşam biçimlerini büyük ölçüde belirlemeye başlayan bir sanal kültürden söz edebilmek mümkündür. Sanal ortamlara hâlâ aşına olamayanlar sanal iletişim/ilişki kurma biçimlerini anlamlandıramaz iken, artık toplum içinde ezici çoğunluğa sahip olduğunu rahatlıkla söyleyebileceğimiz ve çoğu genç olan sanal âlemde (uzam) soluk almaya devam eden insanlar ise sanal ortamlara aşına olmayanları anlamamanın yanı sıra, onların hayata bakış ve ilişki kurma biçimlerini *démodé* ve *çağdışı* bulmaktadır. Dünyada artık ticaret de, eğlence de, bilgi de giderek artan bir oranda internet aracılığıyla dolaşıma sokulduğu için sanal ortamlara aşına ol(a)mayanlar ister istemez gündemin dışında kalmaktadır. İnternetin enformasyon gereksinimlerini karşılama, yeni dostluklar, ilişkiler kurabilme ve bu ilişkileri geliştirebilme ve paylaşımlarda bulunması için bireylere sağladığı kolaylıklar ve imkânlar, hiç bir kitle iletişim aracıyla kıyaslanamaz. İnternetin habere, bilgiye, eğlenceye ve değişik ilişki kurma biçimlerine ulaşmak açısından sağladığı olağanüstü kolaylıklar sanal ortamların cazibesini artırmakta, internete ve sanal kültüre kayıtsız kalmak giderek imkânsızlaşmaktadır. Sosyal medya olarak tabir edilen iletişim ağlarının genişlemesi ve insanların iletişim ve sosyalleşme ihtiyaçlarını bu ağlar üzerinden karşılamaya başlaması ile birlikte artık, sanal cemaatlerin çok ötesinde bir sanal yaşam ve onun kültürü vardır. Bu sanal yaşam, reel yaşamın ve kültürün alternatifi haline gelmiştir.

1970'lerde başlayan ve 1990'lardan sonra hızla devam eden internet kullanımı, web sitelerinin, portalların yaygınlaşmasıyla kullanıcı sayısını artırmış, 2000'li yıllarda sosyal medyanın işlerlik kazanmasıyla her kesimden insanı ilgilendirecek noktalara ulaşmıştır. Günümüzün sanal ortam kullanıcıları tarafından bir alışkanlık haline gelen sosyal medya kullanımı, her kültürden ve her kesimden geniş kitlelerin, sosyal taleplerine yanıt vermektedir. Yeni iletişim ortamlarının gelişmesi, her kesimden bilgi iletişim teknolojilerine olan ilginin artması, sosyal medyanın gücünü artırmakta, sosyalleşme kavramına da yeni bir boyut kazandırmaktadır. Sosyal medya, sürekli güncellenebilmesi, çoklu kullanıma açık olması, sanal paylaşım olanağı tanıması vb. açısından en ideal mecralardan biri olarak kendini göstermektedir. İnsanlar sosyal medyada günlük düşüncelerini yazmakta, bu düşünceler üzerine tartışabilmekte ve yeni fikirler ortaya koyabilmektedirler. Ayrıca kişisel bilgilerinin yanında çeşitli fotoğraflar, videolar paylaşabilmekte, iş arayabilmekte ve hatta bulabilmekte ayrıca sıkılmadan sanal ortamda yaşayabilmektedirler. Bu durum gün geçtikçe tüm dikkatlerin bu alana yönelmesine sebep olmakta ve yenilenen sanal dünyaya yeni bir kavramsal çerçeve çizmektedir (Akıncı vd., 2010: 3349).

Bu çerçevede internet, artık bizim sadece kullandığımız bir araç değil, aynı zamanda ilişki kurduğumuz, karşısında pozisyon aldığımız bir özne haline gelmiştir. Kendi kendini besleyen bu karmaşık ağ, kendi doğası gereği sürekli bir eylemlilik içindedir. Katılımcılarının eliyle sürekli güncellenen ve adeta insanın yeni bir eklentisi haline gelen siber ortamlar, gelişmiş bir teknoloji ürünü olmanın ötesinde kendine özgü kuralları, dilleri, alışkanlıkları, haritaları olan bilişsel ve sosyal bir uzam olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal ortamlarda

varolmanın ve kimlik olgusunun gerçek dünyadan farklı olduğu, gerçek yaşama ait kültür ile sanal kültür arasında bir kopukluk, bağlantısızlık ve birbirini anlayamayacak ölçüde farklılaşma olduğu açıktır. Sanal kültür, gündelik yaşam alışkanlıklarını da değiştirmektedir. Özellikle okuma, yazma ve yüz yüze iletişim kurmak gibi eylem biçimleri giderek ortadan kalkmaya ya da biçim değiştirmeye başlamıştır. Ve zaman, gerçek yaşamın ve kültürün aleyhine, sanal yaşam ve sanal kültür lehine gelişmektedir. Burada sorulması gereken en önemli soru, artık gerçek yaşama alternatif bir varoluş ve yaşama biçimi haline gelen sanal ortamlara dâhil olmayı, bu kültürü benimsemeyi insanlar açısından cazip kılan unsurların neler olduğudur. İrdelenmesi gereken diğer konular ise sanal kültürün nasıl bir insan modeli ortaya çıkardığı ve sanal kimliklere sahip insanların oluşturduğu bir toplumun yarattığı ve yaratacağı/muhtemel sonuçlardır. Birçok sosyal bilimci, çağımızda yaşanan hızlı değişim sürecinin yeni psikolojik sorunlar ortaya çıkardığını* ve dolayısıyla küresel tüketim toplumuna bakışta psikolojik boyutun ihmal edilmemesi gerektiğini vurgulamaktadır (bkz. Işık, 2012).

Sanal Kültürü Çekici Kılan Unsurlar

Sanal kültürden gerçek yaşamın bir alternatifi olma dolayısıyla söz ettiğimizde, her şeyden önce, insanlara gerçek yaşamdan bir kaçış sağladığını ve gerçek yaşama alternatif olabilecek bir varoluş imkânı sağladığını görüyoruz. Bireylerin bu alandaki kimliklerini oluştururken hayal güçlerini kullanabilmekte ve her birey az ya da çok gerçek yaşamın arzularına yanıt vermemesi nedeniyle kendini sanal mekânlarda ifade edebilmeye çalışmaktadır. Siber âlemi (uzam) gerçek dünyadan ayıran en büyük özelliği, iletişimin daha kolay ve hızlı bir şekilde sürdürülebilmesidir. Sosyal medya çok düşük bir maliyetle kullanılır, erişim imkânları daha kolaydır, kullanım bakımından basitlik arz eder ve mekâna bağımlı değildir. Kişi her nerede olursa olsun istediği an, ağ üzerinden iletişim kurabilme imkânına sahiptir ve sosyal medyanın hızlı geri bildirim, kullanıcı açısından önemlidir. Görüntü, metin ve ses yoluyla yapılan iletişim, zaman ve mekân başta olmak üzere, gündelik hayattaki birçok kısıtlamayı ortadan kaldırmıştır. Bu alanlar, kendi içine çekilmiş, kendi merkezinden hareket eden benlikler için mahrem alandan çıkmaksızın dünyaya ve diğerlerine açılma imkânı sunan bir araç olmakta ve katılımcıları, sosyal medya üzerinden iletişim kurma yönünde cesaretlendirmektedir. Sosyalleşme açısından gerçek hayattan farklı olan bu alanın en önemli özelliği; gündelik hayatın kısıtlamalarına sahip olmaması nedeniyle yarattığı özgürlük duygusu ve sanal âlemde statü farklılıklarının göz ardı edilebilmesidir. Bu iki özelliğe baktığımızda insanların aramaktan asla vazgeçmediği iki önemli kavram ortaya çıkmaktadır: Özgürlük ve Eşitlik. Bu genel çerçeve içerisinde interneti çekici kılan bireylere sağladığı kolaylıklardır. İnterneti kitlesel bir ilgi odağı haline getiren bu kolaylıkları şu şekilde sınıflandırabiliriz.**

* Bu psikolojik sorunların bazıları tüketimin insan ilişkilerini aşındırarak ahlaki sorunlara yol açması, insan ilişkilerinde yaşanan yüzeysellik, görsel kültüre bağlı olarak imaj ve sahicilik ikilemi, teknolojinin çok küçük yaşlardan itibaren insan yaşamının bir parçası haline gelmesinin getirdiği nörolojik sorunlar, tüketim kültürünün yol açtığı bağımlılık/doyumsuzluk gibi sorunlar, iletişimsizlik ve benzerleridir.

** Bu sınıflandırmada Paker'in (2007) Suler (2006)'den alıntılarını kullandığı siber psikolojinin iletişim özelliklerine ilişkin sınıflandırma esas alınmış, ancak bu sınıflandırma revize edilerek geliştirilmeye ve olgunlaştırılmaya çalışılmıştır.

1. Esnek Kimlik

Elektronik iletişim araçlarının ve özellikle internetin gelişiminin bireysel ve grupsal kimlik oluşum sürecinde etkili olduğu görülmektedir. Kimlikler internet öncesinde yüz yüze ilişkiler sonucunda sözlü iletişime dayalı olarak kazanılıyordu (Timisi, 2003:170). Ancak günümüzde bu koşullar iletişim araçlarının gelişmesiyle aşılmıştır. Kimlik biçimlenme süreci artan bir biçimde kitle iletişim araçlarına bağımlı hale gelmiştir. Bu çerçevede içerisinde, kişilerin sanal ortamlara kolay uyum sağlamalarının en büyük nedenlerinden biri, kimliklerin bireyin kendisi tarafından oluşturulması ve bu kimliklere bireyin istediği şekli verebilmesidir. Kimlik esnekliği denilebilir buna ve siber âlem (uzam) adeta insanın farklı benlikler/kimlikler kurarak sahneye çıkabileceği karmaşık bir oyun alanı gibidir. Bireyler kimlikle oynamanın yeni imkânlarına erişebilmekte, hiç tanımadığı birine karşı kendi kimliğini gizleyerek, ismini, cinsiyetini, toplumsal rolünü ve statüsünü değiştirerek iletişimde bulunabilmektedir ve iletişim, artık, kurgulanmış kimlikler aracılığıyla yapılabılır hale gelmiştir (Timisi, 2003:172). Yeni bir ifade ve sosyal ilişkiler mekanı olmasından dolayı yeni kimliklerin inşa edildiği bir mecaza yaratan *online* dünyada kimlikler, seçilip üzerinde oynanmakta, değiştirilebilmekte ve bu dünyanın katılımcı bireyleri bu kimlik kurgulamasından çok yönlü olarak yararlanabilmektedir. Bireyler seçici bir kurgu yapabilmekte, çok rahat bir biçimde kimliklerini gizleyebilmekte ve kendilerini gerçekte olduklarından farklı gösterebilmekte imkânına sahip olabilmektedir (Binark, 2005:8). Diğer taraftan, ortamın anomik yapısı çok sayıda farklı kimliğin bir anda üretilmesine, hızlı bir şekilde tüketilmesine ve yerine yenilerinin inşa edilmesine imkân sağlamaktadır. Siber ortamdaki genel ahlaki değerlerin denetiminden görece uzaklık, insanların yüzlerine takabilecekleri sayısız maskeler ve “yeni kimlikler” internet kullanıcılarına cazip gelen unsurların başında gelmektedir (Gürhani, 2004:5). Nihayet bu yeni fantazyaya dünyasına katıldığımız takdirde artık kendimizi nasıl istiyorsak o şekilde sunmayı başarmak elimizdedir (Robins, 1999:148). Bu özelliğiyle sanal âlem çekiciliğini artırmakta ve kendisini topluma alternatif bir alan olarak göstermektedir. Çok farklı seçenekleri nedeniyle insanlara kendi hayal dünyalarıyla paralel bir gerçeklik sunma imkânına sahip olan siber ortamlar, kişilerin bu esnek kimliği/kimlikleri aracılığıyla da psikolojik olarak kendilerini rahat hissetmelerine yol açmaktadır.

2. Kişisel Sorumsuzluk

İnsanlar, gündelik yaşamda diğer insanlarla ilişkilerinde sözlerinden ve eylemlerinden dolayı, diğer insanlara karşı üstlenmek zorunda kaldıkları sorumlulukları sanal ortamlarda üstlenmek zorunda kalmamaktadırlar. Burasının topluma alternatif bir alan haline gelmesinin nedeni, cisimleşmiş varlığın ve karşılaşmaların olmadığı ya da ötekilerle sanki bedenleri yokmuş gibi iletişim kurmaya imkân veren bir sosyal hareket alanı olmasıdır. Sanal ortamların uzak, dokunulmaz ve kurgusal bir yer olması onu bütün ilgilerin odağına yerleştirmektedir. O, arzu ve düşüncelerimizin içinde daha rahat gezip dolaşılabilir farklı bir dünya olarak görülmektedir (Robins, 1999:63). Bu çerçevede, internetin sağladığı güvenli ortamın

kişilere bir tür dokunulmazlık sağlamakta olup, teknolojik olarak yayılan görüntü, çevremize mesafe koymanın, dünyayla doğrudan bağlantı kurmanın ürkütücülüğünden kendimizi uzak tutmanın bir yolu haline gelmiştir (Robins, 1999:33). Sennett'in işaret ettiği gibi (2002a), temas duygusu bir şeyin ya da birisinin yabancı olduğunu hissetmemiz riskini taşır ve dokunmaya açık olmak incinebilir bir beden olmayı göze almaktır. Elektronik iletişim teknolojileri bizi bu riskten, yani yabancıyla temas korkusundan uzak tutmaktadır. Kullanabilenler için yeni imaj teknolojileri dünyadan daha fazla uzaklaşmayı, hatta insanın dünyayla bağlarını kopartmasını kolaylaştırmaktadır. Yeni teknolojiler, gerçek dünyada varoluşun yüklediği sıkıntı ve korkulardan kurtulmak isteyenlere güvenli ve endişeden uzak bir varoluşa kaçış imkânı sağlamaktadır. Gerçek yaşamın sıkıcı rasyonalitesinden kaçmaya hizmet eden sanal yaşamı cazip kılan unsurlardan birisi de onun dışsal müdahalelerden ve baskıdan uzak görece özerk ortamlar olmasıdır. Böylece ötekilerin/diğer insanların yaşamlarına müdahalelerinden bağımsız olabilmekte ve onların oluşturduğu toplumun baskılarından görece özerk bir biçimde varoluşlarını: söz ve eylemlerini sürdürebilmektedirler. Söz ve eylemlerinden dolayı herhangi bir sorumluluk üstlenmek zorunda kalmıyor olabilmek, kişilerin internette daha serbest hareket etmelerini sağlamakta ve bu özgürlük duygusu internetin insanlar için cazibesini artıran önemli bir unsur olmaktadır.

3. *Eşitlenmiş Statüler*

İnternette karşılaşılan kişiler arasındaki ilişkiler esnek kimliklere bağlı olarak, gerçek hayata kıyasla çok daha eşitlenmiştir. Kimilerinin “net demokrasisi” dediği bu durum aslında, yabancı bir diğerinin kişinin üzerinde gerçek bir etkisinin olamamasıyla ilgilidir (Paker, 2007:123). İletişim teknolojileri tarihinde ilk kez internet aracılığıyla bireyler, iletişimde bulunduğu ötekinin biyolojik ve toplumsal varlığını, sesini, görüntüsünü, cinsiyetini, statüsünü ve dahi fiziksel özelliklerini dikkate almaksızın iletişimde bulunabilmektedirler. Sanal ortamlar, hiç kuşkusuz, iktidar ilişkilerinden tamamen arınmış değildir. Ancak bu ortamlarda bir kişinin bir öteki üzerinde etkisini belirleyen en önemli şey, gerçek hayatta sahip olduğu statü değildir. Bunun yerini iletişim becerisi, ısrarı, düşüncelerinin niteliği ve bilgisi öne çıkmaktadır. Bireyler gerçek hayatta sahip olamadıkları sanal ortamlarda sahip olmaya çalışarak gerçek yaşamdaki yoksunluklarını telafi edici bir mekanizma kurmaya çalışmaktadırlar. Böylece kişiler gerçek yaşamdaki edilgen ve bağımlı konumlarından geçici olarak sıyrılabilirler ve bunun getirdiği tatmin duygusu sanal âlemi, gerçek yaşama tercih etmeleri sonucunu doğurmaktadır.

4. *Kayıt Edilebilirlik*

İnsanlar dijital ve metin temelli iletişim ortamlarında ne zaman, kiminle, ne konuştuğunu kayıt edebilme imkânına sahiptir. Sanal ortamlarda insanlar arası ilişkiler aynı zamanda birer belge niteliği taşımaktadır ve bu belgelerle istenildiği her an yeniden dönülebilir ve iletişim tekrar değerlendirilebilir (Paker, 2007). Bilgisayarın en temel üstünlüğü olan kayıt edebilme

özelliğinin sağladığı bellekte bir şey biriktirmeme zorunluluğu da interneti insanlar açısından cazip kılan unsurlardan birisidir.

5. Eylemsel Eş Zamanlılık

Sanal ortamlar, kişinin farklı işler yaparken belli bir düzeyde katılım gösterebileceği bir ortamdır. Başka bir deyişle, kişi aynı anda pek çok sanal ortam içinde farklı birçok işi yapabilirken üzerindeki zaman baskısından kurtulmakta, aynı zamanda gerçek hayatta da çeşitli faaliyetleri sürdürebilme imkânı bulabilmektedir (Paker, 2007). Sosyal medyada, bir yandan gündelik yaşamı sürdürürken, aynı anda, zaman ve mekân sınırlaması olmadan kelimelerin, görsellerin, ses dosyalarının paylaşılması imkânı, başka bir deyişle, bu eylemsel eş zamanlılık aynı zamanda yapay bir sosyalleşme, iletişimde bulunma duygusu yaratmaktadır. Böylece çalışırken ya da başka herhangi bir iş yaparken ağ içinde kalarak aynı zamanda dünyayla bağlantısını koparmadığı duygusunu yaşayan ve insanlar için bu dünya ile irtibatla kalma duygusu varoluşsal bir sorun haline gelmiştir. Bu yüzden insanlar cep telefonu veya bilgisayarlarının kapalı olması durumunda kendilerini iyi hissetmemektedirler.

Sonuç olarak, internet sınırsız ve korunaklı bir özgürlükler alanı, hiyerarşinin olmadığı ve yenilikçi olarak nitelenen yapısıyla özellikle gençler için etkin bir cazibe merkezi haline gelmiştir. İnsanlar, yenilik arayışları, özgürlük istekleri, kendilerini ifade ettikleri ve herhangi bir sorumluluk taşımak zorunda olmadıkları kimlikleriyle yeni aidiyet alanlarını internet üzerinde gerçekleştirme imkânı bulmaktadırlar. Sanal ortamlar, sosyal olarak kendini fazla geliştirememiş bireyler için önemli bir çıkış noktasıdır. Gündelik hayatta kendini kolay ifade etmekte zorlanan kişiler siber alanda farklı ya da kendi kimliğiyle iletişim kurmakta daha rahat olmaktadır. Gündelik hayatta sessiz ve eylemsiz kalmanın getirdiği kayıplar siber alanda telafi edilmeye çalışılmaktadır. Kişinin gündelik hayatta kolaylıkla kendini ifade edememesi, siber alanın özgürlükçü ortamında ortadan kalkmakta, kişiler farklı ortamlarda farklı yönlerini ortaya koyarak kendilerini daha sosyal bir insan olarak bulabilmekte ve kaçındığı ya da ifade etmekte zorlandığı her türlü konuyu sanal ortamlarda rahatlıkla dile getirebilmektedir. Edinmiş olduğu yeni kimliğiyle birlikte kendini önemli ve değerli bulmak ihtiyacına cevap verebilen, başka bir deyişle statü kaygılarını böylece giderebilen bireyler, öte yandan da internet aracılığıyla yeni haz ve eğlenme pratikleri geliştirerek kendilerini daha iyi hissedebilmekte ve kısmen de olsa arzularını internet aracılığıyla tatmin edebilmektedirler. Bu çerçevede, internetin insanın önemli ihtiyaçlarına cevap vermekte olduğu söylenebilir. Ancak bu sanal kimliklerin yaygınlaşması ve kimi zaman insanların gerçek kimliklerinin önüne geçebilmesinin insanların kendilerine, iletişimde bulunduğu insanlara ve yaşadıkları hayata bakışlarında ciddi değişimlere neden olmaktadır.

Sanal Kültürün Bireyler Üzerindeki Etkileri

Sanal kültürün ve sanal kimliklerin yaygınlaşmasının bireyler ve onların oluşturduğu toplum üzerinde değişik etkileri olmaktadır. İnsanların düşünme, iletişimde bulunma ve eyleme

biçimlerinde ciddi değişimlere neden olan sanal kültürün yaygınlaşmasının ortaya çıkardığı sonuçlar tüm boyutları ile tartışılmalıdır. Sanal kültürün yol açtığı değişimler, sanal kültürü cazip kılan unsurlardan yola çıkarak aşağıdaki biçimde sınıflandırılabilir.

1. Gözetleme ve Gözetlenme

Sanal ortamlara dâhil olan insanların yaşadığı değişimlerin başında yaşama katılmaktan haz almak yerine kendi kabuğuna çekilme ve eylemde bulunmaktan daha çok izlemekten zevk almaya başlamak gelmektedir. Hatta sanal ortamlara fazlasıyla aşına olanlar için gündelik yaşam güvenilmez ve korkutucu bir hale gelmekte ve bu insanlar gündelik/gerçek yaşama giderek yabancılaşmaktadır. Facebook ve benzeri ortamlarda eski ve yeni tüm arkadaşlarının yapıp ettiklerini, profil fotoğraflarını, fotoğraf albümlerini, duvarlarında paylaştıkları izleyerek arkadaşlarını gözetlemekte olan kişi, öte yandan da kendisinin de gözetlendiğini/görüldüğünü bilerek hareket etmektedir. İnternet öznesinin yeni haz pratikleri bir yandan başkalarının hayatını gözetlemeden, öte yandan ise gözetlenmekten duyduğu hazdır. Gözetlendiğinin farkında olan tüm özneler, paylaştıklarını kendilerini gözetleyen bireylerin beğenilerini gözeterek yeniden inşa etmektedirler. Sanal ortamlara katılmada içtekini dışa vurma dürtüsü etkili olsa da, gündelik yaşamda olduğu gibi, sanal alanlarda da sürekli gözetlendiğinin bilincinde olan insan için, beğenilme çabası belirgin bir biçimde kendini göstermektedir. Bu da sosyal medyada iletişimin ve paylaşımların içtenliğini bozuluma uğratmakta, sanal ortamlarda kendi reklamını ya da başka bir deyişle promosyonunu yapan insanlar öne çıkmaktadır.

2. Esnek Kimlik ya da “Karakter Aşınması”*

Kendini öne çıkarma ve beğenilme ihtiyacı, başkaları tarafından iyi karşılanmak, tanınmak ve hayran olunmak amacına yönelik güçlü ve egoist bir eğilime, her zaman, her yerde kendini hoş bir biçimde sunmak eğilimine yol açmaktadır. Bu da kişilerin popüler beğeni normlarını daha fazla dikkate almasına, anonimleşen popüler söylemlere daha fazla sarılmasına yol açmaktadır. Popüler beğeni normlarına göre şekillenen esnek kimlikler, kişinin kendini olduğu gibi ortaya koymasına, kendi gerçekliğini ifade etmesi ve yaşamasına engel teşkil etmektedir. Kendini bir ağ içerisinde sürekli rekabetçi bir dolaşıma sokan sanal öznenin karşı karşıya kaldığı bu durum, derin bir sahicilik problemiyle karşı karşıya kalmasına yol açmakta ve bu da yaşam tarzlarının istikrardan uzaklaşmasına, karakter aşınmasına, kendine yabancılaşmaya ve içtenliğini yitirmesine yol açmaktadır.**

* Karakter Aşınması, Richard Sennett’ten ödünç alınmış olup, Sennett’in *Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerine Etkileri* (2002b) altbaşlıklı kitabının adıdır. Sennett bu kitabında yeni kapitalizmin getirdiği güvensizlik ve acımasız rekabetin getirdiği başkalarına karşı kayıtsızlık duygusunun çalışanlarda bir karakter aşınmasına yol açtığını işaret etmektedir.

** Postmodern bireyin bir değil birden fazla benliğe sahip olabildiğini işaret ederken bunu “multifreni: benliğin kalabalıklaşması” olarak tarif eden Sayar (2001:90), günümüz toplumlarında benliğin bir

Wernick'in (1996), kendi promosyonunu yapan özne olarak işaret ettiği bu sürece neredeyse tüm internet kullanıcıları dâhil olmuştur ve sanal özne, kendi senaryosunun yazarı ve uygulayıcısı haline gelmiştir. İnternet piyasasında bireyler, bir yandan promosyon yazarı, öte yandan da bir promosyon ürünü olmaktadır. Ağ içinde dolaşıma giren insanların bu kendini sunma (*self-presentation*) ihtiyacı, onların varlık ve kişiliklerini de değişime uğratmaktadır. Ağa katılan kişilerin promosyon öznesi olmayı seçmemesi pek mümkün görünmemekte; kendi promosyonunu yapmak zorunda kalmak, sonuç olarak insanları nesneleştirmektedir. Goffman (2009:121), kişinin başkaları karşısında kendisinin dahi inanmadığı böyle bir gösteriyi sürdürdüğü sürece, kendine karşı özel bir tür yabancılaşma ve başkalarına karşı özel bir tür saldırganlığın pençesine düşebileceğini işaret eder. İnternet aracılığıyla kurduğu iletişim ve elde ettiği malumat ile hayatlarını sürdüren insanların esnek kimlikleri ve sürekli hareket ve değişim halinde olma gereksiniminin kalıcı bir kimlik edinmeye engel olması, herhangi bir kalıcı ilkeye sahip ol(a)mayan yanar döner kişilik özelliklerine sahip bir insan tipini ortaya çıkartmaktadır. Siber kültüre dâhil olan insanlar kimliklerini de dolaşıma sokmakta ve tüketmektedirler.* Kalıcı ve istikrarlı kimlikler ve benlik duygusu yerine, bireyin benlik ölçülerinin sürekli yer değiştiriyor olması ve gelip geçicilik, bir popüler kültür biçimi olan sanal kültürün en önemli özelliklerinden birisidir (Featherstone, 1996).**

4. Eşitlik Yanılsaması

Sanal ortamlarda kişinin etkinliğini belirleyen şeyin gerçek hayattaki konumu/statüsü olmaması bir eşitlik yanılsaması yaratmaktadır. Gerçek yaşam içerisindeki özgüven eksikliği internetin sunduğu imkânlar sayesinde paradoksal bir biçimde hiçbir sahici dayanağı olmayan bir özgüven patlamasına ve kişinin kendini ziyadesiyle beğenmesine ve aşırı bireyselleşme ve benmerkezciliğin beslediği bir ego şişkinliğine yol açabilmektedir. Böylece giderek gerçek yaşamdan uzaklaşan ve sanal ortamlarda kalmayı tercih eden bireyler, bir

ömür boyu büyük değişimler geçirdiğini ileri sürerek “benlik artık bir sürekliliği olan kararlı bir organizma değil” demektedir.

* Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı'nda “Sanal Topluluklarda İzlenim Yönetimi” konusunda bir yüksek lisans tez çalışması çerçevesinde yapılan bir araştırma sonucunda, sanal ortamlarda kimlik sunumunun belirlenen değişkenlere göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu alanlarda kimlik sunumunun toplumsal yaşamda değer ve onay gören kimlik özelliklerine göre yapıldığı ve bunu yapabilmek için de en çok kendini sevdirmeye, kendini ve diğerini yüceltme, lütufta bulunma taktiklerinin kullanıldığı ve taktiklerinin kullanımının da belirlenen değişkenlere göre farklılaştığı tesbit edilmiştir. Bu veriler ışığında sanal alanların izlenim yönetimine bir zemin olduğu, kişilerin kimlik sunumlarını arzu edilene göre konumlandıkları belirlenmiştir (bkz. Özdemir, 2006).

** Sanal/siber kültürle kast edilen olguların kültürün içerdiği niteliklere karşıt oluşundan hareketle sanal kültürün bir sözde kültür (*pseudo-culture*) ve internet aracılığıyla kurulan iletişimin de sözde iletişim olduğu söylenebilir. Kültürün içerdiği nitelikler ya da kültürü tanımlayan özellikler sanal kültür dediğimiz algıda mevcut değildir. Kültür kalıcılığı, kuşaktan kuşağa aktarımı ve toplumsal belleği ve birikimi işaret ederken, internet geçici, uçucu, yüzeysel ilişkileri işaret etmekte; tüketilen ve atılan imaj ve imgeleri kapsamaktadır. Sanal/siber kültürün herhangi bir doğrultusu ya da gelişim çizgisinden de söz edilemez. Bu nedenle sanal kültür, popüler kültürün gelip geçicilik özelliğini taşımakla birlikte, bir popüler kültür biçimi olmanın da ötesinde bir tür sözde kültürdür.

süre sonra, zaten duyumsamaktan dolayı acı çektikleri gerçek yaşamdaki edilgen ve bağımlı konumlarını duyumsa(ya)maz hale gelebilmektedir. İnsanlar en temel gereksinimleri olan önemli ve değerli bulunma gereksinimlerini böylece internet aracılığıyla karşılama imkânına kavuşmaktadırlar.

5. *Bellek Yitimi ve Bilgisizlik*

İnternetin her tür bilgiyi kayıt altına alma ve istendiği anda geri çağırabilme özelliği nedeniyle, zaten herşeyin kayıt altında olduğu bir kültürde insanlar belleklerinde bilgi biriktirmemekte, bu da sonuç olarak belleksizleşme sonucunu ortaya çıkarmaktadır. İnternetin bilgi/malumat yoğunluğu nedeniyle bu ağa kendini kaptıran kişilerin aşırı iletişim yüküne maruz kalmaları, bu kişilerin olguları bütünlüklü bir biçimde değerlendirebilme yetilerini aşındırmaktadır. Bu imaj ve mesaj bombardımanı altında hayat, giderek parçalara (pencerelere) ayrılmakta ve fragmanlardan ibaret bir hale bürünmekte ve gerçeklikler yerine gerçekliğin sahte görünümleri başat hale gelebilmektedir. Bu karmaşa içerisinde dezonformasyona maruz kalan ve geçmişle gelecek arasında bağlantıyı kurmakta zorluk çeken bireyler, şayet bunu ayırt edebilecek donanıma sahip değillerse her tür söylem ve habere kolaylıkla inanabilen, kolaylıkla yönlendirilebilen kişiler haline gelmektedir. Ayrıca, kayıt edilebilirlik altında olan bir iletişimin insanlar açısından kaygı verici bir deneyim haline de gelebileceği vurgulanmalıdır (Paker, 2007:125).

6. *Özgürlük Yanılsaması/Sorumsuzluk*

İnternetin sağladığı güvenli ortamın kişilere bir tür dokunulmazlık sağlaması ve hiç kimenin biz istemediğimiz sürece bize erişemiyor ya da dokunamıyor olması, başka bir deyişle dışsal müdahalelerden ve baskıdan uzak ortamlar oluşu, kişilere siber mekânlarda bir hareket serbestliği yaratmakta, bu da bir özgürlük yanılsamasına yol açmaktadır. Oysa uygar insan, söz ve eylemleriyle başkalarına karşı sorumlu olan ve bu sorumluluğu üstlenebilen kişidir. Başka bir deyişle, uygarlığın ölçüsü başkalarını dikkate alarak hareket edebilmektir. Özgürlük söz ve eylemlerimizin sorumluluğunu taşımamak, bundan kaçınmak demek değildir. Tam aksine söz ve eylemlerimize sahip çıkabilme yetisi ve güvenidir. Bu nedenle internetin sunmuş olduğu serbestlik ortamı özgürlük artışı olarak değerlendirilemez. Esnek kimliklerle yakından ilgili olan bu serbest hareket etme imkânı aynı zamanda kişilik bölümlenmesine de yol açmakta, gerçek yaşamda edilgen konumlarından sıyrılmayan bireyler internette özgürce coşabilme duygusunu tadabilmektedir. Bu sorumluluktan kaçınma/kaçış çabası ile biçimlenen varoluş ve eylem biçimi dayanışma ve bağlılık gibi duygulardan kurtulmayı sağlayarak bir özgürlük yanılsamasına yol açmaktadır. Her tüketici eylemi gibi sanal dünyada var olmak çabası da bir tür kaçıştır. Kişisel bir ürün olarak bilgisayar, bireyselliğe seslenen bütün ürünler gibi fantazyaya dayanmakta ve reel yaşamın bunaltmaları ve kısırtmaları karşısında elektronik ortamların sunduğu bu alımlı fantazyaya dünyasına kaçışa imkân sağlamaktadır (Ritzer, 2000).

7. İnternetin Hayatı Kolaylaştırma Gücü ve Sözde İletişim

Siber ortamların gündelik yaşamı sürdürürken aynı anda orada da bulunmaya ve iletişim kurabilmeye izin veren yapısı ve bunun yanı sıra aynı anda açılan farklı pencereler aracılığıyla birden çok siber ortamda kendini var edebilme özelliği, internet teknolojisinin hayatı kolaylaştırıcı gücüdür. Bu kolaylaştırılan hayat içerisinde kendisi için zahmetsiz bir biçimde iletişimsel etkinliklere girebilen bireyler, internetin sağladığı bu kolaylığa çabuk alışmaktadır. Net üzerinde anonim olmadığımız, gerçek kimliğimizle bulunduğumuz durumlarda bile, fiziksel mesafe ve az sosyal mevcudiyet kendimizi daha az ketlenmiş, daha az görülebilir, daha az süperego baskısı altında hissetmemize yol açar (Altun, 2008:31). Bu alışkanlık ve bunun yanı sıra alternatif bolluğu nedeniyle kolay yer değiştirebilme ve vazgeçebilme özelliği, insanları ilişkileri için çaba harcayan bireyler olmaktan giderek uzaklaştırmaktadır. Siber kimlikler fazla sıkıntıya gelememekte, sıkıldığı anda mekânı terk etmekte ya da en ufak zorluk karşısında iletişim kurduğu insanları kolaylıkla refuze edebilmektedir. Gerçek yaşamda sahip olunamayan bu bolluk ve hareket serbestliği, internet aracılığıyla kurulan ilişkilerde, içtenlik eksikliğinin yanı sıra karşısındaki özneye karşı yeterince özenli davranılmamasına yol açmaktadır. Bu da internet aracılığıyla kurulan ilişkilerin çoğunun sahici bir yakınlaşma olmaktan ziyade, gevşek dokulu ilişkiler olması sonucunu doğurmakta ve sıcak yakın ilişkiler tesis etmek yerine, soğuk ve mesafeli yakınlıklar kurmamıza neden olmaktadır.* İnternet aracılığıyla kurulan iletişim bir yandan kolay ve hızlı bir biçimde ilerleyebilirken, öte yandan çok kolay ve çok hızlı bir biçimde son bulabilmektedir. Siber kimlikler, tembellik ve başkalarına karşı sorumsuzluk ve kolay vazgeçebilme hakkını etkin bir biçimde kullanabilmektedir. Bu da ilişkilerin hızla tüketilmesine, hatta insan ilişkilerinin bir tüketim nesnesi haline gelmesine ve bu nedenle sahici bir iletişime değil; sözde iletişime (*pseudo-communication*) yol açmaktadır.

Sanal Kültür ve Tüketim Kültürü

Baudrillard'ın işaret ettiği gibi (1997), tüketim kavramı, nesnelerin yanı sıra düşüncelerin ve görüngülerin de tüketilmesini içine alır. İnternet aracılığıyla tüketilen söz ve imgelerin yanı sıra insan ilişkileri de tüketim kültürüne ve tüketim kültürünün kullan-at mantığına dâhil olmaya ve gündelik yaşamda kurulan ilişkilerde kes/yapıştır ve kullan/at kültürünün egemenliğinde şekillenmeye başlamıştır. Bireylerin boş zamanlarını da sömürgeleştiren tüketim kültüründe toplumsal hiyerarşiler, kişilerin tüketimcilik performansı ile ölçülmektedir. Bununla beraber, internet ve özellikle sosyal medya aracılığıyla kurulan ilişki biçimlerinde, insanların paylaşımında bulunduğu insan ile paylaştıkları beğeniye mazhar olan söz ve görüntü sayısı ve

* bkz. Illouz, 2011. Eva Illouz imzalı *Soğuk Yakınlıklar* başlıklı kitabın işaret ettiği gibi, önce her şeyini öğrenip uzun süre sanal iletişimden sonra insanların bu hem tanıdığı, hem de tanımadığı insanla tuhaf bir biçimde bir araya gelmesi günümüz kadın-erkek ilişkilerinde sıkça tekrarlanan bir durum. Bu sanal başlangıçlar bir yandan insanları yüz yüze iletişimin getireceği riskler ve dezavantajlardan koruyor olabilir. Ama bu koruma biçimi ve güvenli ilişki arayışı ilişkinin doğallığını ve kendiliğindenliğini ve bunların getireceği hazzı da ortadan kaldıracı bir özelliğe sahip.

bunlara yenilerinin eklenmesi kapasitesi, internet hiyerarşisinde kişilere statü sağlayıcı bir unsur haline gelmiştir. Tüketim toplumu bireylerine hiçbir tüketim nesnesinin kalıcı zevk vermiyor oluşunun sonucu olarak kalıcı ve istikrarlı tercihler değil sürekli değişim esastır. Bu çerçevede, tüketici kimlikleri baskın olan siber kimliklerin kurdukları ilişki biçimlerinde de bir ya da birkaç kişiyle kurulan yoğun duygusal ilişkinin yerini olabildiğince çok sayıda insanla kurulan bağlantı almaktadır (Funk, 2006:31 ve 163). Kalıcılık ve bütünlük duyguları yerine şeylerin/metalara farklılığına dayalı bir parçalanma sonucunda, internet aracılığıyla kurulan ilişkilerin ezici çoğunluğu kolayca tüketilmekte ve yenilenmektedir. Bu da insan ilişkilerin duygusal yoğunluğunu ve sahiciliğini azaltmaktadır. İnternetin bilgi edinme ve iletişim açısından bireylere sağladığı rakipsiz kolaylıklar bilgi edinme ve iletişimin güçlenmesi açısından eşsiz bir potansiyeldir. Ancak, internetin insanlara sunmuş olduğu iletişim potansiyel ve imkânlarının yanında, bireyciliği güçlendiren ve herkesi birer tüketim birimi haline getiren özerklik anlayışı, insanlar arasında iletişim değil, iletişimsizlik üretmekte ve insanları birbirlerine yakınlıktan çok uzaklaştırmaktadır.

Sonuç Yerine: Aslanan Hayattır...

İnsanların iletişim/paylaşım gereksinim ve arayışlarına cevap veren siber ortamlarda bu kültürel siberizmin ürettiği imaj-profil oluşturma, özlü sözler, popüler müzikler ve görsel materyallerden oluşan paylaşımlar bir yüzeysellik ve kullan at/bellekte bir şey biriktirme alışkanlıkları oluşturmaktadır. Bu yüzeysellik ve alışkanlıkların, bireylerin dünyayı anlama ve açıklama çabası bir yana, iletişimde buldukları muhataplarını anlama çabasından da ciddi bir biçimde alıkoyan bir boyutu vardır. Sosyal medya, özgür bir düşünce paylaşım alanı olmaktan daha çok, öğrenilmiş tepkiler ve üzerinde düşünülmeden ezberlerin paylaşıldığı bir eğlenerek arınma (katharsis) mekânıdır. Sosyal medya için görüntüye dayalı eğlence endüstrisinin varmış olduğu en son aşama denilebilir. Politikanın ve düşüncenin bu eğlence endüstrisi/kültürü içinde soğurulması ise, her tür kamusal söylemi ve düşünceyi nitelik kaybına uğratmakta ve giderek her şey yeni bir eğlence biçimine bürünmektedir.* Görüntünün egemenliğine dayalı bir kültür, eyleme dayalı kavramsallaştırma ve deneyimi bozuluma uğratmakta ve gerçek ve fantazyayı ayırt edebilmek giderek daha fazla güçleşmektedir. Gerçek ile fantazyaya arasındaki sınırların ortadan kalkması, başka bir deyişle gerçeklikten kopuş sonucu oluşan fantazyaya dünyası, yanılısamlar üzerine kurulu bir özellik göstermekte, ancak insanlar

* İnsanların bilgilenmeye zaman ayırmakta çektikleri güçlük internette özetin özeti bilgilere ve sosyal medyada paylaşılan özlü! sözlere yoğun bir ilgiyle sonuçlanmaktadır. Özlü sözler eşliğinde düşünce paylaşımında bulunuyormuş gibi yapılmakta ve bu özlü sözler topluntusu, her gün yeniden dolaşıma girerek insanların entelektüel ve politik görünebilme gereksinimlerini karşılamaktadır. Bunun okumaktan, araştırmaktan ve düşünmekten hoşlanmayan veya buna zaman ayıramayan insanlar için kolaylaştırıcı bir yol olduğu açıktır. Burada bilgeliğe ulaşmak ve hayatı anlamlı kılmak için sahici bir çabadan daha çok böyle bir gayret içerisindeymiş gibi görünmek kaygısı ağır basmaktadır. Bu çerçevede bilgeliğe dönük bir tavrıdan çok bilgiç bir tavrın egemen olduğunu, yani bilgiyi arama ve paylaşımına açma arzusundan daha çok bilgili görüne arzusunun ağır bastığını söyleyebiliriz.

bu yanılsamalardan keyif almaktadır.* Gerçek gündelik yaşam içerisinde eylemlerimizle ete kemiğe bürülü sahici öznelere yaşanan bir ilişkiyi sürdürürken, görüntü/ekran aracılığıyla kurulan ilişkiler, kişisel sorumluluğu da içeren gerçek ilişkileri biçimlerini bozuluma uğratmaktadır. Ayrıca, internet aracılığıyla dolaşıma giren enformasyonun başat hale gelişi, görünür olmayan gündem dışı kalmasına neden olmaktadır. Bireyler de, siber âlemde (uzam) yer almayan veya sözü edilmeyen hiçbir şeyden haberdar olamamanın ve bunun dışında bir şeye temas edememenin bir sonucu olarak, gerçek dünyaya ve hakikate yabancılaşmakta ve duyarsızlaşmaktadır. Bunun toplumsal sonucu ise, politikaya ilgisiz olmanın ötesinde, politika karşıtı ve hatta toplumsallık karşıtı, aşırı bireyci bir düşünce yapısına sahip olan bireylerin her gün biraz daha çoğaldığı bir topluma doğru gidiştir.

İnsanın toplumsallaşma süreci içinde insan niteliklerini geliştirebilmesi, diğer insanlarla kurmuş olduğu iletişimle mümkündür. Başka bir deyişle, insan diğer insanlarla temas ederek, onlara dokunarak insan olur ve insan olarak varlığımızı diğer insanlarla kurmuş olduğumuz ilişkilerle birlikte duyumsarız. Görselliğe dayalı kültürün artan egemenliği ve medya dolayımı kurulan ilişkilerin toplumsal yapıda başat hale gelişi ise, içinde bulunduğu hayata ve insanlara yabancılaşan ve duyarsızlaşabilen yeni bir siber insan tipini ortaya çıkarmaktadır. “Ne kadar izlersek o kadar az yaşarız” der Guy Debord, *Gösteri Toplumu ve Yorumlar*’da (1996). İnsan ilişkilerinin spontanlığını ve doğallığını ortadan kaldıran izlemeye ve izlenmeye dayalı bu yapay sosyalleşme insanları, yaşamın doğal ve spontane sıcaklığını yaşamaktan uzaklaştırmakta ve insanlar, sentetik duygulanımlar yaşamaktadır. Bu yapay sosyalleşme eşliğinde yaşanan hayat, istemli tercihlerin ve duygusal yaşamın dünyası olmaktan çıkarak, herkesin birer oyun yazarı ve kendi senaryosunun oyuncusu olduğu kocaman bir sahneye/ekrana dönüşmektedir. Görüntünün egemenliğine dayalı siber kültür içinde rollere yönelme daha da yoğunlaşmaktadır. Bu yüzden hepimiz giderek aktörlere ve aktrislere dönüşmekte ve bireysel performansa dayalı ve bu yüzden de insani erdemlerden uzak ve sıkıcı olan bir hayata katlanmak için yeni kimlikler edinmenin peşinden koşmakta, görüntüler aracılığıyla kendimize üzerimizde iyi duracağını düşündüğümüz kimlikler tasarlamakta ve bu kimliklere bürünmekteyiz. Elinden tutamadığımız insanların görüntülerine sarılmayı ve onlarla birlikte soluk almaktan ve birlikte büyüyüp öğrenmekten daha çok, onları izlemeyi, seyretmeyi ve tahayyül etmeyi yeğlemekteyiz. Çünkü ekran daha sıcak ve gerçek yaşamın risklerinden uzak ve rahattır. Siber insanlara karanlık bir oda rahat ve güvenli, gündüz ve sokaklar ise ürkütücü gelebilmektedir. Gerçek yaşamdaki bu ürküntü ve güvenlik kaygısı, hayatını değiştirmek ve renklendirmek isteyen insanların kendi kabuklarına çekilmesine yol açmakta ve bu durum onları eylemsizliğe sevk etmektedir. Oysa çağdaş insana, hayatını değiştirebilmesi için çıkış yolu olarak daha fazla öznellik önermek, başka bir deyişle dış gerçekliğe yönelmeyip kendi kabuğuna çekilmeyi esas alan boyun eğici (*submissive*) fantazyalar önermek, Jacoby’nin deyişiyle (1996:135), iyileşmek için hastaya hastalık önermek gibi birşeydir.

Sosyal medya araçlarıyla birlikte artık neredeyse herkesin kendine göre bir sahnesi/ekranı oluşuyor. Başaran’ın da işaret ettiği gibi**, sosyal medya araçları, her birimizin oyununa

* Freud’un işaret ettiği gibi (1999:18), keyif almaya izin veren bu yanılsamalar insanları tatmin edici olabilir.

** Başaran, Başar, ‘Bir Entelinjansianın Uzun Süren İntiharı’, Birgün, 11.01.2012 <http://www.birgun.net>

mekân olurken, haksızlıklardan yana bir dünyanın karşısına en erdemli halimizle dikilmek yerine, sosyal medyada klişe sözlerle bezeli protesto paylaşımları eşliğinde haksızlıkların karşısına dikilmiş gibi yapmanın rahatlığını yaşamayı ummaktayız. İnternet üzerinden öfke ve üzüntü paylaşımı ve protestolar insanların oturduğu yerden, herhangi bir riske girmeden ve hiçbir zahmete katlanmadan, yazdıkları ve paylaştıklarıyla arınmalarını sağlamakta ve bunu gerçekleştiren insanlar toplumsal yaşamda sürüp giden adaletsizliklere karşı tepkilerini ortaya koydukları ve üzerlerine düşeni yaptıklarını düşünerek rahatlamaktadır. Oysa internet üzerinden ortaya konan tepkilerin etkisinin fazlasıyla sınırlı olduğu açıktır.

“Bir kavgayı eder gibi görünmenin, bir ülkeyi sever gibi yapmanın, inanmadan inanmanın, iştmeden duymanın bizi sardığını fark etmiyoruz”. İçimizde hayata karşı biriken öfkeden kurtulmanın tek yolunu durmadan oyun oynamak, yeni oyunlarda rol almak zannediyoruz. Her yeni sahneden yeni kahramanlar bulmaya ya da yaratmaya çalışıyoruz. Bu ekran bağımlılığı sonucu, eğer bir gün sahne kurulmasa, bir an izleyici bulamasak kendimizin elinde perişan olacak durumdayız. “Burada, olduğumuz halimizle durmamızı haklı çıkaracak bir neden arıyoruz”. Kepenklerin kapatıldığı, kamunun karartıldığı ve herkesin evine ve hatta odasına döndüğü bir dünyada başka türlü aklımıza gelemediği için görüntülere sarılıyoruz. Gerçeklik ile fantazyaya arasındaki sınırların ortadan kalkması ile “gerçeğin yerine sahtesine sarılmanın çaresizliğini yaşıyoruz”.* Oysa yaşadığımız gerçeklikten ve memnun olmadığımız kimliğimizden/kendimizden kurtulmanın, gerçekliği ve kendimizi aşmanın yolu, gerçekliği öldürmek ve onun yerine sanal bir gerçeklik ve sanal bir kimlik inşa etmeye çalışmaktan değil sahicilikten, hayatın içinde kalarak ve bu hayatın içinde diğer insanlarla birlikte onu dönüştürmeye çalışmaktan geçer. İnternetin sunduğu imkânlar ve potansiyel, sürüp giden adaletsizlikleri ortadan kaldırmak için sessiz kalmanın gerçek bir suç olduğu bilinciyle sesimizi çoğaltmaya, bir araya gelmeye ve dayanışmaya çalışmak için de, bu sesleri boğmaya, etkisizleştirmeye ve degersizleştirmeye hizmete etmek için de kullanılabilir. İnsanlara sunduğu imkânlar temelinde değerlendirildiğinde siber âlem (uzam) zengin bir iletişim ortamı olduğundan, geleceğinin hangi yönde şekilleneceği büyük oranda kullanıcılarına bağlı olacaktır. Ancak, sanal ortamlarda, bir ekran karşısında, hiç kimseye dokunmadan, temas etmeden kendini inşa ve var etme biçimleri gerçek yaşamın alternatifi olabilecek ve benimsenebilecek bir var olma (yaşam) biçimi değildir. Sanal ortamlarda sürdürülen iletişimin niteliği ancak gündelik yaşama olan etkileri çerçevesinde değerlendirilebilir. Aslolan fantazyaya ve kurgu değil, içinde soluk aldığımız, incinebilen, acı çekebilen ve haz duyabilen bedenimizin var olduğu ve diğer insanlara dokunabildiği hayatın kendisidir.

net/actuels_index.php?news_code=1326283890&year=2012&month=01&day=11, Erişim Tarihi 28.04.2012

* Tırnak içindeki ifadeler Başaran (2012)'a aittir. Başaran'ın yardımıyla betimlemeye çalıştığım bu durum travmatik bir durumdur. Segal'in işaret ettiği gibi (1987:7-9), gerçeklik ve fantazyaya arasındaki sınırların ortadan kalkması psikozların en belirleyici özelliğidir. Artık, internet bağımlılığı denilen bir hastalık türü tanımlanmaktadır ve internet bağımlıları benlik merkezli olan ve zihinsel aktiviteden çıkıp dışsal gerçeklikle ilişki kuramama hali olarak tanımlanan otistik bireylerin özelliklerini göstermektedir.

Referanslar

- Akıncı Vural, Z. Beril ve Mikail Bat (2010) “Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma”, *Journal of Yaşar University*, 2010 20(5) 3348-3382.
- Altun, Bora Mustafa (2008) *Siber Gerçeklikte Kültür ve İletişim Sorunları*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Atabek, Ümit (2006) “İnternette Etik Sorunların Ekonomi Politik Bağlamı”, *Küresel İletişim Dergisi*, (On-Line Akademik Dergi), Sayı: 2, s.1-9
- Başaran, Başar, “Bir Entelinjansianın Uzun Süren İntiharı”, Birgün, 11.01.2012 http://www.birgun.net/actuels_index.php?news_code=1326283890&year=2012&month=01&day=11, Erişim Tarihi 28.04.2012
- Baudrillard, Jean (1997) *Tüketim Toplumu*, Çev.: H. Deliçaylı ve F. Keskin, İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Bell, Daniel (1973) *The Coming of Post-Industrial Society*, London:Heinemann
- Belek, İlker (2004) *Esnek Üretim, Derin Sömürü*, Ankara: NK Yayınları
- Bınark, Mutlu (2012). “İnternetteki Etnik Sohbet Odaları ve Kimlik Oyunları,” (KİLAD) *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, Sayı: 9 (Bu sayı hazırlık aşamasında olup, henüz yayımlanmamıştır).
- Debord, Guy (1996) *Gösteri Toplumu ve Yorumlar*, Çev.: Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent, İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Drucker, Peter F. (1994) *Kapitalist-Ötesi Toplum*, Çev.: Belkıs Çorakçı, İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Ellul, Jacques (1998) *Sözün Düşüşü*, Çev.: Hüsamettin Arslan, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Featherstone, Mike (1996) *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*, Çev.: Mehmet Küçük, İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Freud, Sigmund (1999) *Uygurluğun Huzursuzluğu*, Çev.: Haluk Barışcan, İstanbul: Metis Yayınları.
- Funk, Rainer (2006) *Ben ve Biz: Postmodern İnsanın Psikanalizi*, Çev.: Çağlar Tanyeri, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Goffman, Erving (2009) *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, Çev.: Barış Cezar, İstanbul: Metis Yayınları.
- Güdücü, Burcu (2006) *Bir Kamusal Alan Olarak Türkiye’de İnternet Kullanımı*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Ana Bilim dalı, İstanbul.
- Gürhani, Nihal (2004). “On-Line (Çevrimiçi) Toplumun Doğuşu,” <http://sinemafanatik.com>, Erişim Tarihi 30.06.2012
- Güzel, Mehmet (2006) “Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü”, *Küresel İletişim Dergisi*, Sayı: 1, On-Line Akademik Dergi, s.1-16
- Illouz, Eva (2011) *Soğuk Yakınlıklar: Duygusal Kapitalizmin Şekillenmesi*, Çev.: Özge Çağlar Aksoy, İstanbul: İletişim Yayınları.
- İşık, S.Yetkin (2012) *Kültürel Değişim ve Ebeveynlik: Ankara Kamil Ocak Mahallesi Örneği*, Tamamlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Jacoby, Russell (1996) *Belleğini Yitiren Toplum*, Çev.: Hakan Atalay, İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Jay, Martin (1989) *Diyalektik İmgelem*, Çev.: Ünsal Oskay, İstanbul: Ara Yayıncılık.
- Kılıçbay, Barış (2005) “Bir Teknoloji Söyleminden Parçalar: Enformasyon ve İletişim Teknolo-

- jileri Kuramlarına Tarihsel Bakış” *internet, Toplum, Kültür*, Mutlu Binark, Barış Kılıçbay (derl.), Ankara:Epos Yayınları, s. 15-31.
- Kroker, Arthur and Micheal A. Weinstein (1994) *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*; NewYork, Palgrave McMillann
- Kumar, Krishan (1999) *Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları*, Çev.: Mehmet Küçük, Ankara:Dost Kitabevi Yayınları.
- Lasch, Christopher (1985) *The Minimal Self: Psychic Survival in Troubled Times*, Londra: Pen
- Liotard, Jean François (1994) *Postmodern Durum*, Çev.: Ahmet Çiğdem, Ankara:Vadi Yayınları.
- Özdemir, Nihal Gümrükçü (2006) *Sanal Topluluklarda İzlenimi Yönetme*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı, Ankara
- Paker, Kamile Oya (2007) “İletişimin Fast Food’u: Sanal Diyarlarda Oyun, Chat ve Gizemli Yabancı”, *Medya Okumaları*, Özgür Yılmazkol (derl.), Ankara:Nobel Yayıncılık, s.105-134
- Polat, Necla (2002). “Sanal Dünyada Duygusal Doyum” *İletişim*, Sayı 16, s.93-117.
- Rheingold, Howard (1994) *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerised World*, Londra:Secker and Warburg.
- Ritzer, George (2000) *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*, Çev.: Ş.S. Kaya, İstanbul:Ayrıntı Yayınları
- Robins, Kevin (1999) *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası*, Çev.: Nurçay Türkoğlu, İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Sassen, Saskia (2000) “Digital Networks and the State: Some Governance Questions”, *Theory, Culture and Society*, 17(4):14-26
- Sayar, Kemal (2001) “Bedenimi Alabilirsin, Tabii, Ruhumu Da!: Küreselleşmenin Psikolojik Boyutları”, *Defter*, Sayı:44, s.75-103
- Segal, Hanna (1987) “Silence is the Real Crime” *International Rewiew of Psycho-Analysis*, 14/2:43-57
- Sennett, Richard (2002a) *Ten ve Taş: Batı Uygarlığında Beden ve Şehir*, Çev.: Tuncay Birkan, İstanbul:Ayrıntı Yayınları
- Sennett, Richard (2002b) *Karakter Aşınması: Yeni Kapitalimde İşin Kişilik Üzerine Etkileri*, Çev.: Barış Yıldırım, İstanbul:Ayrıntı Yayınları
- Timisi, Nilüfer (2005) “Sanallığın Gerçekliği: internetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi” *internet, Toplum, Kültür*, Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay (derl.), Ankara:Epos Yayınları, s.89-105
- Timisi, Nilüfer (2003) *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*, Ankara:Dost Kitabevi Yayınları.
- Toffler, Alvin (1992) *Üçüncü Dalga*, Çev.: A:Seden, İstanbul:Altın Kitaplar.
- Uğur, Aydın ve Mücahit Bilici (1998). “Bilgi Toplumu, internet ve Demokrasi–Dijital Alemin Genleşen Kamusal Alanı,” *Yeni Türkiye*, Sayı 19, s. 488-496.
- Wernick, Andrew (1996) *Promosyon Kültürü, Reklam, İdeoloji ve Sembolik Anlatım*, Çev.: Osman Akinhay, Ankara:Bilim ve Sanat Yayınları.

Özet

Sanal Kültür: Yanılsama mı, Gerçeklik mi?

Dünyanın en büyük bilgisayar ağı olan internet, bugüne kadar hiçbir teknolojinin yayılmadığı kadar hızlı yayılma göstermekte ve artık hayatın her alanını etkilemektedir. 1980'lerden sonra yeni iletişim teknolojileri, bu tarihlerden sonra da yaşanan ekonomik ve toplumsal dönüşümleri analiz için geliştirilen pek çok kuramda merkezi bir konuma yerleştirilmiştir. Günümüz dünyasında yeni iletişim teknolojilerinin insanlara sağlamış olduğu imkânların bilginin ve iletişimin niteliğinde değişim yaratarak özgürleştirici bir toplumsal dönüşüme yol açacağı yolunda görüşler egemendir. Bu çalışmanın birinci bölümünde yeni iletişim teknolojilerinin, özellikle internetin bilgi toplumuna giden yolu açtığı ve internetin özgür ve demokratik bir kamusal alan olduğu yönündeki olumsuz düşünceler tartışılmıştır. Yapılan araştırmalar insanların, sanal gerçeklik içinde gün geçtikçe daha fazla vakit harcadıklarını, bu gerçeklik içinde yaşam ihtiyaçlarını karşılamaya çalıştıklarını ve yine bu gerçeklik içinde yeni bir dünya kurarak yaşadıklarını göstermektedir. Kimi zaman sanal dünyayla, gerçek dünya arasındaki sınırın belirsizleştiği de gözlenmektedir. Sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla ve internetin olumlu/olumsuz tüm yönleriyle hayatımızın tüm alanlarını 'işgal' etmesi ile birlikte, artık gerçek kültüre alternatif bir sanal kültürden söz edebilmek mümkündür. Günümüz toplumunu daha iyi anlayabilmek için günümüzde insanların internet davranışlarının ve *online* toplulukların yapısının bütün boyutlarıyla anlaşılır hale gelmesine önem verilmelidir. Çalışmanın ikinci bölümünde öncelikle internete katılımı cazip kılan unsurların neler olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. Ardından ise sanal kültürün bireysel kimlikler ve toplum üzerindeki etkileri tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yeni İletişim Teknolojileri, Kamusal Alan, internet, Sanal Kültür, Sosyal Medya

Abstract

Cyber Culture: Illusion or Reality?

The internet, which is the world's largest computer network, has spread at such a rate that no other technology could reach up until now and has affected every aspect of our lives. New communication technologies after the 1980's were the addressed in most of the theories that have been developed to analyse economic and social changes after these years. In current world, the ideas that the opportunities provided by new communication technologies to people leads to a democratic and emancipatory social transformation at society by making changes the quality of the knowledge and communication, are dominant. In the first part of the study the idea that new communication technologies, especially internet, paving the way of the knowledge society and the idea that internet as a democratic public sphere are discussed. Most studies in the field indicate that people spend more and more time in this environment, try to meet their real life necessities, and they prefer to live by rebuilding a new

world for themselves. Sometimes it is even observed that the border between the virtual and the real world appears to blur. It is possible to speak about a virtual culture as an alternative to real culture with the prevalence of social media and invasion of internet every area of our lives with its positive/negative aspects. For best understanding of today's societies, the nature of online communities and behaviours of the people in the internet should be examined to become clear with all dimensions. In the second part of the study firstly, the features that make attractive participating to internet tried to be presented. Secondly, the effects of the cyber culture over the individual identities and the society are tried to be discussed.

Key Words: New Communication Technologies, Public Sphere, internet, Virtual (Cyber) Culture, Social Media

SİBER MEDYA SONRASI KAMUSAL ALAN VE GAZETECİLİK PRATİKLERİ

Erkan Saka*

Siber Medya çoğu durumda Yeni Medya ile eş anlamlı olarak kullanılıyor**. “Yeni Medya”yı tanımlamaya en çok emek vermişlerden biri olan Lev Manovich (2002) Yeni Medyayı tanımlama çabalarını sekiz başlıkta topluyor. Bu çalışmada ise yeni bir tanımlama çabasına girmek yerine Yeni Medya’nın bazı temel özelliklerinden bahsedip medyanın ana kurucu öğelerinden biri olduğu kamusal alan fikrini, Yeni Medyanın yükselişi bağlamında yeniden gözden geçireceğim. Buradan da Yeni Medyanın özelde gazetecilik üzerine etkisini iki somut gelişme üzerinden, *blogging* ve yurttaş gazeteciliği, göstermeye çalışacağım.

Yeni Medya’yı diğer tüm “eski medya”lardan ayıran nedir? Bu konuda uzun bir liste yapılabilir. Bu listenin unsurları zamanla değişebilir. Ama bu satırlar yazılırken benim için en önemli fark, siber medyanın/Yeni Medyanın, özellikle internetin Web 2.0 (OReilly, 2007).denilen döneminden itibaren her medya tüketicisini aynı zamanda üretici haline getiren özellikleridir. Web 2.0 kavramı günümüzde “sosyal medya” kavramıyla neredeyse eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Analitik olarak ilk kavram daha kapsayıcı olsa da birbiri yerine kullanılma-

*Yrd. Doç. Dr., İstanbul Bilgi Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler Bölümü

** Örneğin cybermedia - Wiktionary. (2009). <http://en.wiktionary.org/wiki/cybermedia>, Erişim Tarihi 12.06.2012.

sında genel olarak bir behis görmüyorum. İnternetin kamusalılaştığı ilk dönemlerden itibaren kullanılan anahtar kavramlardan biri “interaktivite” idi. Vin Crosbie (2002) interaktiviteden bahsederken Yeni Medya ile birlikte üçüncü bir iletişim medya türünün çıktığını, bununla birlikte birden-bire ve birden-çokluğa olan medya türlerinin yanında çokluktan-çokluğa iletişimin mümkün olabildiğine işaret eder. Ancak interaktivite bile Yeni Medyanın geldiği son durumu tespit etmekte yetersiz kalmaktadır. Çünkü interaktivite kavramı kolektif akıl (Lévy,1997) üzerinden yapılan üretimleri- ki bu gelinen son noktadır- anlamlandırmayabilir.

İkinci önemli nokta Yeni Medyanın gelişim sürecini devam ettiriyor olmasıdır. Bu haliyle bazı antropolojik çevrelerde bir kaygı konusu olan “olgu sonrası” incelemesi (Marcus, 1995) yerine gelişimini, oluşumunu sürdüren bir fenomen üzerine inceleme yapılması (Rabinow vd., 2008) projeleriyle de örtüşen bir durum ortaya çıkmaktadır. Oluşumunu büyük ölçüde tamamlamış, sınırları az çok belirlenmiş, bütüncül bir etnografiye izin verebilecek bir fenomen yerine karşımızda açık uçlu bir gelişme/oluşum sürecini sürdüren bir medya var. Aslında Yeni Medya öncesinde de klasik etnografik yaklaşımlar ve onların etnografik hedefinde yer alan sahalara eleştiriliyordu (Gupta ve Ferguson, 1997), burada yeni olan durum, yaklaşımdan ya da kavramsallaştırmadan çok, bizzat sahanın kendisinin dönüşüm/değişim/oluşum sürecini sürdürüyor olmasıdır.

Üçüncü nokta, ikincisiyle yakından alakalı. Yeni Medya, tek bir medyaya değil çok sayıda ve belli bir heterojenlik içindeki medya ekolojisine işaret ediyor. En geniş anlamıyla Yeni Medya; kişisel bilgisayar, bilgisayar ağları, dijital mobil araçlar ve dijital TV ile radyo gibi geleneksel, medyanın ileri ve dijital biçimlerini içermektedir (Saka ve Dağsalgüler, 2007:166). Bu araçlara her an yeni araçlar da katılabilir. O yüzden araç merkezli bir analiz kısa vadeli bir ömre sahip olabilir.

Dördüncü bir nokta, her yeni teknolojiyle beraber yeni bir “teknolojik determinizm” dalgasına maruz kalmamız. Bundan kastım şu: En azından içinden geçtiğimiz kuşaksal geçiş dönemde daha genç kuşaklar her türlü internet aracına sahip olsalar ve aktif internet kullanımını Türkiye’de çok yüksek olsa da bu onların interneti verimli/üretken bir şekilde kullanacağı, ya da internet kaynaklarının geniş bir çerçevede kullanılacağı anlamına gelmiyor. Yeni Medya araçları otomatik olarak öğrenilmiyor*. Bir öğrenim ve deneyimleme süreci bu yüzden kaçınılmaz oluyor. Her teknolojiyle birlikte insanlığın daha iyi bir noktaya geleceğine, “küresel köy” olunacağına, bir takım eşitsizliklerin ortadan kalkılacağına inanıldı. Her Yeni Medya ile birlikte, insanlık adına güzel gelişmelerin olduğuna şüphe yok. Ancak hiçbir medya kendi başına “özgürleştirici” ya da “baskıcı” sonuçlara yol açmıyor. Sosyal/siyasal aktörlerin elinde iyi ya da kötü sonuçlara yol açabiliyor. Yeni Medya Arap baharında etkin bir araç iken, Çin’de ve İran’da siyasi iktidarın muhalifleri kontrol altında tuttuğu bir araca dönüşebiliyor (Morozov, 2012).

Beşinci nokta da bir önceki noktayla ilişkili: yeniyeneye olan aşırı tepki. Bu tepki biraz da determinist bir şekilde ütöpik hayaller kuran Yeni Medya taraftarlarına yönelik oluyor. Nesnel olmayan, doğası doğru düzgün anlaşılammış bir Yeni Medya taraftarlığı öte tarafta tepkisel bir karşıtlık yaratabiliyor. Aktivizmi Facebook sayfalarına hayran olmakla sınırlayanlara kar-

* Saka, Erkan (2012). “Yeni Medya Okuryazarlığı” T24 <http://t24.com.tr/yazi/yeni-medya-okuryazarligi/4724>, Erişim Tarihi 17.06.2012

şı dijital aktivizmi küçümseme eğilimleri ya da evrensel habercilik ilkelerini tamamen göz ardı ederek Twitter gibi mecralar üzerinden yanlış enformasyon yayılmasına karşı yurttaş gazeteciliği uygulamalarını küçümsemek gibi çok sayıda örneğimiz var. Tepkisellik dışında, bilmemek ya da yanlış bilgilendirilmiş olmak da Yeni Medya teknolojilerine şüpheyle bakılmasına yol açılabilir. Örneğin Wikipedia'nın güvenilir bir kaynak olmaması iddialarını kanıtlamak çok zor. Herhangi bir yanlışlık çok kısa sürede düzeltilirken, Britannica'da bir yanlışlığın düzeltilmesinin ne kadar zaman alacağını tahmin etmek zor değil (Giles, 2005:900-901). Aynı şekilde internet mecralarının iftirayla, hakaret ve yanlış bilgi yeri olduğuna dair inanışlar da daha çok bilgi eksikliğine dayanıyor. Çoğu sitenin gayet hızlı işleyen moderasyon süreçleri var. Size yapılan hakaret için mahkemeye gitmek yerine öncelikle site yönetimine başvursanız mesele büyük olasılıkla çözülmüş oluyor*.

Altıncı nokta ise, "teknoloji" kelimesinin kullanımıyla beraber Yeni Medya denince akla daha çok cihazın kendisinin gelmesi. Oysa o cihaz- medya aracı- değil cihazın işlevi, kullanım pratiği, kullanım protokolleridir önemli olan. Henry Jenkins yakınsama bağlamında bu teknolojik indirgemeciliğin altını uzun uzun çizer Jenkins, H. (2006). O yüzden basılı bir gazete haberinin aynen internet ortamına kopyalanması ile internete geçmiş, internet gazeteciliği yapılmış olmaz. O mecranın doğasına ve de o mecranın kullanım biçimine göre aktarılan haber içeriği ve bizzat yapısının revize edilmesi, multimediyatik hale getirilmesi, web metinleri arasında ilişkisinin kurulması, web üzerinden okuyan kişiye göre cümle yapılarının değiştirilmesi gibi süreçler gerekmektedir. Aynı şekilde televizyon ile internetin birleşmesinden doğacak şey de yepyeni birşey olacak, iki mecranın da dışında bir yeni kullanım pratiği oluşacaktır.

Medya ve Kamusal Alan

Yeni Medya'nın çıkışının tetiklediği kuramsal alanlardan biri Habermas'ın 'Kamusal Alan' (Habermas, 1991) fikrinin yeniden düşünülmesidir. Kamusal alan, bireyler ve devletin birbirleriyle ilişkilerini yürüttükleri tahayyül edilen bir yerdir. İfade özgürlüğü, özgür basın, siyasi tartışmalara özgür katılım vb özellikler böylesi bir ilişkinin ön koşullarıdır. Kapitalist şirketler, devlet etkisi ve kitle iletişim araçlarının gücü artarken tedrici olarak yozlaşmakta/ düşüşe geçmektedir ki bunu Habermas yeniden feodalleşme olarak tanımlar. Bu yeni durumda, tornadan çıkma kamuoyu yoklamaları ya da medya uzmanlarının kanaatleri, özgür iradeli bireyler arasında ortaya çıkan rasyonel bir diskur olan önceki iletişim türünün yerini almaktadır. Tam bu noktada Yeni Medya teknolojilerinin yükselişi, Habermas'vari ifadelerle, kamusal alanın yeni bir altın çağı için olasılıklar yaratmaktadır. Yeni Medya, otoritelerin aracı müdahalelerinin merkezîyetçiliğinin kırılmasına yardımcı olabilir ve tüm sınırlılıklarına karşın bireyler arasında kamu tartışmaları için erişim imkanı oluşturabilir (Saka ve Dağsalgüler, 2007:161).

Yeni Medya öncesinde de yoğun bir kuramsal arayış sürüyordu (örn. Calhoun, 1992) elbette. Yeni Medyanın varlığı yeni çözümleme alanları yarattı. Habermas'ın kamusal alanın

* Röportaj [Röportaj Sedat Kapanoğlu]. "Herif demek suç, Allah belanı ..." (2010). <http://zaman.com.tr/haber.do?haberno=1018606&title=roportaj-sedat-kapanoglu-herif-demek-suc-allah-bel%E2ni-versin-demek-serbest>, Erişim Tarihi, 17.06.2012.

kurulmasında kitle medyasına verdiği önem ve bu medyanın kapitalist çıkarlar doğrultusunda amacından sapmasına karşı* Yeni Medya sıradan vatandaşlara kamusal alana müdahale araçları sunabiliyordu**. 2000'li yılların başından itibaren bu alanda birbiri ardına çalışmalar yapıldı (Papacharissi, 2002). Eickelman ve Anderson (2003) Yeni Medyanın İslam dünyasında kamusal alan oluşturucu konumuna işaret ederken belki de gelecek Arap Baharı dalgasının erken işaretçilerinden biri oluyordu. Benzer bir çalışma da Anderson'dan (2003) gelmişti. Bizzat Batı dünyası içinde de karşı kamusal alan oluşturma (Downey ve Fenton, 2003), sanal alanın kamusal alana dönüşmesi (Papacharissi, 2002) gibi çalışmalar ve kuramsal açılımlar görülüyordu. Kamusal alan fikriyle demokratikleşme arasında ilişki kurmak pek de zor değildi ve Yeni Medya ve demokrasi ilişkisi üzerine de birçok çalışma yapıldı (Jenkins ve Thorburn, 2004). Bu çalışmaların neredeyse hepsi Yeni Medyanın demokratikleşmeye katkısı olabileceği üzerine kuruluyordu.*** İnternetin teknolojik yapısı maliyetsiz yeniden üretim ve anında yayılımı getirmekte, radikal adem-i merkezliyetin toplum, kültür ve siyasal kurumlar üzerinde dramatik ve kestirilemeyen etkileri olabilecekti (Poster, 1997: 3; Saka ve Dağsalgüler, 2007:168). Yeni Medya bir tarafta Bertelsen'in (1992) önerdiği üzere insanların hükümetin karar alma süreçlerine doğrudan katılımına imkan verebilecekti. Bu durumda artık temsilin gerekli olmayacağını savunan teorisyenler vardı. Örneğin Stromer-Galley "Yeni teknoloji plebisit hükümeti mümkün kılabilir zira insanlar internete bağlanır, bilgilendirilir, sorunlarını, çözümleri ve sonuçlarını siyasal bir forumda tartışır ve oy kullanabilir. California, Florida ve Minnesota'da bazı akımlar bu teknolojiyi doğrudan demokrasi için uygulamaya çalışıyor" (Stromer-Galley, 2000: 113) diyordu. Yine aynı makalede yurttaşlar için daha iyi bir temsiliyetin mümkün kılınmasının da mümkün olabileceği de vurgulanıyordu:

"Yurttaşlar ve siyasal liderler arasındaki doğrudan iletişim kanalları temsilcilerin gündeminde, tartışmalarında ve aldıkları kararlarda daha yüksek sese izin vermektedir; böylelikle temsil hala temel olmaktadır. İnternet, insanlara salt oy kullanan kişiler olmanın ötesine geçerek yurttaş olarak hareket etme fırsatları tanımak suretiyle, halihazırdaki ve yeni liberal demokrat hükümet biçimlerini geliştirmektedir" (Stromer-Galley, 2000: 113).

Herhalükarda temsil krizine Yeni Medya yeni çözümler önerebilir (Barnhurst, 2011), siyasi iletişim alanında bir yenilik getirebilirdi (Dahlgren, 2005).

Bu çalışmaların çoğu kamusal alana ulaşım noktasında yeni olanakların ortaya çıkışına işaret ediyor. Keltly (2008) ise açık kaynak hareketlerini incelerken bir adım daha ileri giderek alanın kendisini yaratabilme potansiyelinden bahsediyor Yeni Medya bağlamında. Yeni Medya ile ortaya çıkan kamusal alan yaratıcısı/katılımcısı özneye en çok işaret edenlerin başında ise Henry Jenkins (2006) geliyor. Ruiz ve arkadaşları (2011) ile Goldberg'in işaret ettiği üzere (2011) bu katılımcılığın elbette sınırları var ama Yeni Medya okuryazarlığının**** da genişlemesiyle Yeni Medyanın tetiklediği katılımcı kültürün etkileri ve sivil inisiyatifler (Bakardjieva, 2012) daha ağır basacaktır.

* Ayrıca bkz. Kellner 2000

** Yılmazkol, Özgür (2007) Medya Okumaları –kitapyurdu: kitap. <http://www.kitapyurdu.com/kitap/default.asp?id=117658>, Erişim Tarihi 18.06.2012

*** Özellikle Dahlgren bu bağlamda dikkat çekiyor: Dahlgren, 2001a, 2001b ve Dahlgren ve Siapera, 2007.

**** Kavramla ilgili olarak bkz: Brunner ve arkadaşları, 1999 ve Jenkins, 2009

Yeni Medya ve Gazetecilik

Özellikle gazetecilik bağlamında, Aylin Dağsalgüler’le birlikte önceki bir çalışmada kamusal alanla Yeni Medya arasındaki pozitif ilişkiyi savunmuştuk (2007). Aslı Tunç ve Vehbi Görgülü’nün yaptığı haritalandırmada (2012) * Türkiye’de de dijital medyanın ne kadar yerleşik olduğu görülüyor. Sözeri’nin yaptığı çalışmada (2011) da Kurban ve Sözeri (2011) saha raporunda da sosyal medya, profesyonel gazeteciliğin yerini alan değil birbirini tamamlayan bir pozisyonda gözüküyor. Erken dönem iddialarının aksine Yeni Medya gazeteciliği öldürmüyor ama onu güçlendiriyor ve haber yapımı sürecini genişletip şeffaflaştırıyor. ABD’de yapılan bir araştırmaya göre çevrimiçi haber kaynakları daha çok kullanılıyor ama kullanıcılar bu kaynaklara çok da güvenmiyor (Dube, 2012). Akıllı ödeme sistemlerini entegre edebildikleri takdirde gazetecilerin Yeni Medya ile bütünleşebilmeleri hızlanacak** ama her halükarda bir gazetecinin günlük profesyonel rutinleri Yeni Medya ile dönüşmüş durumda. Örneğin Terzis (2008), Avrupa Birliği üzerine çalışan gazetecilerin rutinini nasıl değiştiğini makalesinde detaylı bir şekilde gösterir.

Yeni Medya’nın gazeteciliğe etkisi hem genel olarak (Allen, 1999) hem de spesifik alanlarda görülüyor. Örneğin ekonomik ve siyasi sınırlamalara maruz kalan Afrika ülkelerindeki olumlu gelişmeler için Atton ve Mabweazara (2011), Bulgaristan’da futbol alanında gazetecilik otoritesinin yeniden tanımlanmasında *blog*ların önemi açısından Burroughs ve Burroughs’a (2012) bakılabilir. Yeni Medyanın gazeteciliğe etkisini iki özel durum üzerinden işleyeme çalışacağım. Bunlardan birisi uzun süredir bizzat deneyimlediğim *blog* fenomeni. İkinci olarak da “yurttaş gazeteciliği” üzerinen eğileceğim. Her iki alt başlıkta dile getirdiğim özellikler ve analizlerin çoğunu üzerinde çalıştığımız Yeni Medya etkisi bağlamında genelleyebiliriz.

Blog’lar ve Gazetecilik

Daha önce daha uzunca belirttiğim üzere (Saka, 2011) *blogging* ile tanışmam 2004 yılında Rice University’de devam ettiğim antropoloji doktora programında yeterlilik sınavını geçtikten sonra saha çalışması kısmını gerçekleştirmek için Türkiye’ye dönerken başladı. Bir tür saha günlüğü olarak *blogging* yapmamızı, bölümden bir öğretim üyesi tavsiye etmişti. *Blog* formatıyla ilk tanışmam böyle oldu. Rice Üniversitesi’nin web sitesi üzerinden bana da bir *blog* sayfası açılmıştı. İlk başlarda bölüme yönelik rapor verme ve tez konum olan Avrupa Birliği ve Türk Gazeteciliğiyle ilgili bulabildiğim herşeyi depoladığım bir dijital arşiv olarak işlev gördü. İlk aylardan sonra yayına ara verdiğimde bir İspanyol profesörden aldığı eposta ile *blogging*’i daha ciddiye almaya başladım. Halen <http://elveiga.blogspot.com/> adresinde *blog* yazarlığına devam eden Prof. Francisco Veiga neden durduğumu sormuştu. Aşağıda da belirttiğim üzere tanışılan yeni kişiler yazma sürecinin devamında önemki bir motivasyon unsuru olabiliyor. *Blog* deneyimimde ikinci bir dönüm noktası Hrant Dink suikastidir. O zamana kadar *blogumu* yine de bir dijital arşiv olarak kullanıyordum. Ondan sonra tavrı almaya

* Tunç, Aslı ve Vehbi Görgülü (2012). Mapping Digital Media: Turkey | Open Society Foundations. <http://www.soros.org/reports/mapping-digital-media-turkey>, Erişim Tarihi 20.06.2012

** The future of journalism | openDemocracy. (2012). <http://www.opendemocracy.net/ourkingdom/angela-phillips/future-of-journalism>, Erişim Tarihi 22.06.2012

ve daha pozisyonel yazılar üretmeye başladım*. Bundan sonra *blog*'un gazetecilik üretimiyle ilişkisi de artmış oldu.

Çoğu daha sonra *mikro-blogging*** için de geçerli olabilecek özellikler öncelikle *blog* alanında görüldü:

Kirk ve Borders (2005) *blogculuk* yapan vatandaşların *blog* tarzı yazımlarına dair üç özellik sıralar: Yazım kısa ve duygusaldır. Aslında bir bakıma gazetecilik geleneklerinden çok uzak olmayan bir tarz vardır. *Blog* yazılarının başlıkları tıpkı gazete manşetleri gibi okuyucuların dikkatlerini çekmeyi hedefler. Yine geleneksel gazetecilik kriterlerine göre *blogcular* daha duygusaldır. İkinci özellik ise *bloglama* bir motivasyon aracı olarak işlev görür. Gelen yorumlar, ilgili kişilerle tanışma vs. gibi özellikleriyle belli bir tema çerçevesinde *bloglama* sürekli bir motivasyon aracına dönüşür. Son olarak da *blog*'lar katılımcı bir boyut katar yazım sürecine. Yazarlar ve okuyucular arasında çok sayıda ortak faaliyet söz konusu olabilir. Wall (2005) da *bloglama* ve gazeteciliği birlikte düşünürken iki şekilde kişiselleştirme olabileceğinden bahseder: “öncelikle fikir vermek ve kişisel yorum yapmakla kişiselleştirme başlar. İkinci olarak bazı *blogcular* haber konusu olan olayla ilgili özel bilgi sağlayabilir”. Mattheson da kişisel olanla kamusal alandaki tartışmalar arasındaki ilişki üzerine düşünürken, “insanların doğal hallerinde, ana lehçelerinde, normalde haber odasından geçemeyecek durumların *blog*'lar sayesinde sızmasına” (2004:452) değinir. Geleneksel medya kuruluşları çalışanların kişisel çıkışlarını hep engellemiştir. Örneğin CNN, muhabiri Kevin Sites'in Körfez Savaşı sırasında *blog* tutmasını engellemiştir. Tabi kişisel değerlerin kamusal alanda altının çizilebilmesinin arka planındaki, daha büyük sosyo kültürel dönüşümlerin de payı unutulmamalıdır (Fairclough, 1995).

Kendi *blog* deneyimimde de yukarıda çizilen özellikler görülebiliyordu. Anında geri besleme olanakları, sınırsız bir izleyici/okuyucu kitlesine ulaşabilme ihtimali, yazarı düzenli aralıklarla yazmaya teşvik etmesi gibi daha birçok özelliğiyle *blog* hem vatandaşlar hem de gazeteciler için yeni olanaklar sunar.*** Yukarıda da belirtildiği üzere, *blog* özel alanla kamusal arasında arabulucu bir konumda bulunmak suretiyle güçlü bir medya haline gelir. Bu arada da vatandaşların Foucault'nun kişinin kendisiyle ilgilenmesi (*care of the self*)**** fikrini tam da bir kamusallık içinde uygulayabilmesinde ve kamusal alana müdahalesinde önemli bir işlev görebilir.*****

Yeni Medya uygulamalarının gazetecilikle birleşmesinin geleneksel gazetecilik otoritesini sarstığı kesindir ama vatandaşlarla gazeteciler arasında ortaya çıkan daha diyalojik (Bakhtin ve Holquist, 1981) bir üretim süreci kamusal alanı ayakta tutan yapılardan biri olmaktan çıkmış olan gazeteciliği yeniden sürece katabilir. *Blog*'lar çok sesliliği ve bazı durumlarda çok yazarlılığı içermenin yanında bir “toplumsal anlatı” yaratımına da hizmet ederler (Law-

* Erkan's Field Diary şu adreste yayını sürdürüyor: <http://erkansaka.net>

** Mikro-blogging, özünde bir tür blogging olarak sınıflandırılabilir. En önemli fark blogcunun üretiminin yazılım tarafından sınırlandırılmış olmasıdır. Twitter ve öncesinde Tumblr, mikro-blogging'e verilebilecek en iyi örneklerdendir.

*** Bu özelliklerden uzun uzadıya burada bahsediyorum: bkz. Saka, 2008

**** Bu fikirle ilgili daha çok bilgi için bkz. Foucault ve Hurley (1990) ve Foucault, M. (1987).

***** Özellikle gençlerin benlik gelişiminde ve kamusallaşmasında *blog*'un faydalı olabileceğinden dair daha uzun bir bölüm burada bulunabilir; bkz. Saka, 2011

son-Borders ve Kirk, 2005). *Blog*'lar diğer *blog*'larla ve okuyucularla diyalojik bir temas içindeyken bir kolektif anlatı üretirler ve özellikle demokratik bir konumlama olarak kendini ifade etme ve ağ kurma faaliyetini (Kahn ve Kellner, 2004) zenginleştirirler. Antropolog George Marcus, sahada ve araştırma sırasında işbirliği yapmanın artık nedenlerle değil bizzat yeni ekolojiler ve araştırma türleri yüzünden olduğunu söylerken (Mccarthy vd. (2007) belki Yeni Medya ekolojilerinin de bu tür işbirliklerini mümkün ve hatta zorunlu kıldığını düşünebiliriz. Bu Yeni Medya ekolojisinin unsurları arasında *hiperlink*'lerle* pekiştirilen doğrusal olmama hali, metne sınırsız müdahale ve değiştirme imkanı (Landow,1997), metni multimedya ile destekleme fırsatı da sayılabilir. Bu özelliklerden yola çıkan bazı teorisyenler *blog*'ların da dahil olduğu yeni hali "postmodern gazetecilik" olarak tanımlamışlardır (Robinson, 2006).

Yurttaş Gazeteciliği

İnternet tarihinde sosyal medya döneminin başlamasıyla sıradan kullanıcının medya üretimini kolaylaştıracak araçların da sayısı arttı. Sıradan kullanıcıların gündem belirleme gücü *Twitter*'ın *trending topics*'lerinde** (Kwak vd., 2010) kendini buldu. Bir bakıma *Twitter* kitleler için bir mikrofon haline geldi (Murthy, 2011:779). Bundan çok önce Dünya Ticaret Örgütü (DTÖ) Seattle Zirvesinde protestocular Yeni Medya kanalları yoluyla örgütlenmiş, mobilize olmuş ve eğitilmiş ve de internet üzerinden bu eylemlerin haberlerini yapmıştı bile. Sosyal ağlar döneminde haberleştirme süreci daha da kolaylaştı. Böylece "zamanında izleyici olarak bilinen insanlar" artık haber üretici olmuşlardır (Rosen, 2006).

Bu bağlamda son yıllarda iyice popüler olan bir kavram olan yurttaş gazeteciliği büyük ölçüde Yeni Medya araçlarıyla mümkün olabilen bir alan yarattı***. Yeni bir alan olduğu için tanım çabaları da hala sürüyor. Ancak profesyonel gazeteciliğin yaptığı yerel habercilik ya da insan odaklı habercilikten farklı olarak bu alanda haberin bizzat profesyonel gazeteci olmayan vatandaş tarafından üretilmesi esastır. Yurttaş gazeteciliği kavramını teorize eden ve yaygınlaştıran isimlerden Mark Glaser kavramın arka planında yurttaşların modern teknoloji araçlarını kullanarak tek başlarına ya da birlikte haber üretebilmelerinin olduğunu belirtmiştir.**** Yochai Benkler de aynı minvalde yüz milyonlarca kişinin kendi anlam dünyasını iletilebileceği kapasiteye ulaştığı bir dönemde olduğumuzu belirtmiştir (Benkler, 2006). Yurttaş gazeteciliğinin yapılma biçimlerine gelince, yurttaşlar varolan haberlere yorum, *blog*lama, fotoğraf ve video ekleyerek katkıda bulunabilir, bağımsız haber ve enformasyon siteleri açabilir, haberlerin kolektif olarak üretildiği siteler kurabilir, haber vermede eposta listeleri gibi araçları kullanabilir ya da kişisel yayın yaptıkları siteler kurabilirler (Lasica, 2003). Bütün

*'Bağlantı' ya da 'ilişim' olarak Türkçeye çevrilebilecek bu kavramdan kastedilen, internet sayfalarında kullanıcının başka bir web sayfasına ya da uygulamaya yönelmesini sağlayan köprülerdir.

** 'en çok bahsedilen konular'

*** Daha önce öğrencilerim için hazırladığım çevrimiçi araçlar listesi aslında yurttaş gazeteciliği için de kullanılabilecek araçları içeriyor: Saka, Erkan (2012). "Öğrencilerim için çevrimiçi araçlar" T24. <http://t24.com.tr/yazi/ogrencilerim-icin-cevrimici-araclar/5146>, Erişim Tarihi 29.06.2012.

**** MediaShift. YourGuidetoCitizenJournalism|PBS. (2008). <http://www.pbs.org/mediashift/2006/09/your-guide-to-citizen-journalism270.html>, Erişim Tarihi 27.06.2012

bunlar Terry Flew'ın (2005) yurttaş gazeteciliği için bahsettiği üç önemli unsuru içerir: (a) Açık yayın, (b) kolektif, işbirliği içinde üretim ve (c) içeriğin yaygınlaştırılması.

J.F. Kennedy suikastini amatör kamerayla çeken Abraham Zapruder* bazılarınca yurttaş gazeteciliğinin öncüsü sayılsa da 'Yurttaş Gazeteciliği' kavramının ortaya çıkması 1988'deki ABD başkanlık seçimi sürecine dayandırılır. Öncelikle profesyonel gazetecilerin "kamu gazeteciliği" üzerine ve "halk için" habercilik tartışmasıyla başlayan süreç daha sonra bizzat yurttaşların haber üretimini vurgulamaya başlamıştır. Yukarı kısımda da üzerinde durulan *blog*'lar yurttaş gazeteciliğinin çıkışına vesile olan araçların başında gelir. Kavramın kısa tarihçesinde Seattle'daki DTÖ Zirvesi protestolarına mutlaka değinilir. Protestoların haberleştirilmesinde birinci rol oynayan Indymedia Hareketi bir süre sonra dünyanın her tarafından 200'den fazla şehirden haber verir hale gelmişti (Kidd, 2003). Kısa süre sonra Güney Kore merkezli ve "Her yurttaş bir muhabirdir" sloganıyla ortaya çıkan *OhMyNews* (Kim ve Hamilton, 2006) başka bir dönüm noktası olacaktı. Dünya Ticaret Merkezi'ne 11 Eylül 2001'de yapılan saldırılar sonucunda Amerikalılar kendilerini ifade etmek için *blog*'lara sarılmıştı. *Blog*'ların kitleleştiği bu dönem aynı zamanda yurttaş gazeteciliğinin de aşınlaşması demektir.** Yurttaş gazeteciliği batı ülkelerinde özellikle ABD merkezli çıkmış gibi gözükse de hızla dünyanın diğer bölgelerine yayıldı. 2004'teki Endonezya merkezli deprem ve sonrasında tsunaminin getirdiği afetin sonuçları yurttaşlar tarafından haberleştirilmişti.*** 2009'da ise yurttaşların *Twitter* kullanarak İran seçimlerine başka bir boyut getirdiğini görecektik (Grossman, 2009). Günümüze gelindiğinde bir taraftan 'Arap Baharı' (Henriksson, Teemu (2011), diğer tarafta ise 'Occupy Wall Street' hareketlerinde yurttaş gazeteciliğinin konumu artık tartışılmaz hale geldi****. Tabi ki yurttaş gazeteciliğini anmak için böylesi büyük hareketlerin olması gerekir. İnternet araçları gündelik hayata girdikçe hayatımızın her anından haber üretilebilmesi de mümkün oluyor. Son yıllarda yurttaşların ilk defa sosyal medya üzerinden duyduğu büyük haberleri sıralayarak bu bölümü bitireyim: Mısır'daki İsyân (*Facebook* üzerinden), Hudson nehrine düşen uçak (*Twitter*), İngiliz Kraliyet düğününün ilanı (*Twitter*), Bahreyn'de protestocuların öldürülmesi (*YouTube*), Whitney Houston'un ölümü (*Twitter*), Usame bin Ladin'in saklandığı eve baskın (*Twitter*)*****.

Genel olarak Yeni Medya üzerinden haber yapımına özel olarak da yurttaş gazeteciliğine yönelik bir dizi eleştiri de var. Bunların başında da yurttaş gazeteciliğinin profesyonel gazeteciliğin önemli değerlerinden objektifliğe pek de yer vermediği gelir. Ancak objektifliğin profesyonel gazetecilik için ne kadar evrensel bir değer olduğu da ne kadar uygulanabildiği de zaten tartışmalı bir konudur. Objektiflik öncelikle Amerikan gazetecilik geleneğinde

* Ecrans - La mort de JFK dans le viseur de Zapruder. (2007). <http://www.ecrans.fr/La-mort-de-JFK-dans-le-viseur-de-1957.html>. Erişim Tarihi 27.06.2012

** Bu bağlantılar için bkz: MediaShift . Your Guide to Citizen Journalism | PBS. (2008). <http://www.pbs.org/mediashift/2006/09/your-guide-to-citizen-journalism270.html>, Erişim Tarihi 27.06.2012

*** Old media must embrace the amateur - FT.com. (2008). <http://www.ft.com/cms/s/0/e2bba176-ae0a-11da-8ffb-0000779e2340.html>, Erişim Tarihi 27.06.2012

**** Arap Baharı'ndaki sosyal medyanın kullanımı üzerine: Erkan'ın ZETE yazısı: Tunus ve Yemen'de yaşanan bir sosyal medya ... (2011). <http://erkansaka.net/archives/8514>. Erişim Tarihi 28.06.2012

***** How Social Media is Replacing Traditional Journalism as a News... (2012). <http://socialmediatoday.com/roymorejon/567751/how-social-media-replacing-traditional-journalism-news-source>. Erişim Tarihi 2.06.2012

bulunur (Schudson, 2001), Avrupa kökenli gazetecilik geleneklerinde ise objektiflik iddiası hiçbir zaman öncelikli bir kriter olmamıştır (Pedelty, 1995). Uygulamaya gelince en objektif sayılabilecek Batılı medya kuruluşlarının bile sistematik önyargılara sahip olduğuna dair bü-yüyen bir literatür vardır. Savaş muhabirlerinin arasında yaptığı etnografik çalışmada Pedelty (1995) bu durumu gösterirken, Edward Said de (1997) aynı duruma söylemsel analiz sonucu işaret etmiştir. Her türlü gazetecilik faaliyetinde bir takım kriterlerin olması gerekiyor ama özellikle objektiflik bağlamında yurttaş gazeteciliği eleştirisi zayıf kalır.

Başka bir eleştiri noktası niteliğin düşük oluşuyla ilgilidir. Tom Grubisich'in çeşitli yurttaş gazeteciliği sitelerini inceledikten sonra vardığı kanı, içerik ve kalite bakımından gördü-ğü zayıflıktı (2005:148). Ancak sonraki yıllarda kalite yükselimine kendisi de işaret etmişti. Aslında geleneksel medya ile yurttaş gazeteciliği birbirinin yerini alacak değil de birbirini tamamlayan pratikler olarak görüldüğünde bu eleştirinin ağırlığı da azalabilir.

Üçüncü bir eleştiri noktası ise hukuki süreçlerle ilgilidir. Yurttaş gazetecileri yasalar karşısında daha korunaksızdır. Geleneksel gazetecileri koruyan kanuni düzenlemeler bunları kapsamadığından başları hem ulus devletin kurumları hem de başka toplumsal ve ekonomik aktörlerle derde girebilir*.

Tüm bu ve benzeri eleştirilere karşı dijital medya çağında yurttaşlar, geleneksel medya kaynaklarından gelen haber akışına karşı bir aracı haline gelip, akışı bir süzgeçten geçirebilir hale geliyorlar (Wiesslitz ve Ashuri, 2011:1035-1051).

Sonuç yerine

Yeni Medya'yı tahayyül ederken küreselleşme olgusunu da belirtmek gerekir. Yeni Medya fiziki mekanla sosyal mekan arasında radikal bir kopuşa neden olmuş ve toplum ilişkilerimizde fiziki mekanı daha az önemli hale getirmiştir (Croteau ve Hoynes 2003). İnsanların ulus devlet sınırlarının ötesinde aktivitelerini artırmalarının önemli bir boyutu mesafe sınırlamasını büyük ölçüde ortadan kaldıran elektronik iletişim ve sonrasında Yeni Medya teknolojileri oldu (Flew, 2002). Antropolog Appadurai da (1990:25-48) internetin yayılmasından önce küreselleşmenin beş büyük boyutundan birini medya olarak işaret etmişti. Yeni Medya teknolojileri küreselleşmenin vaatlerini daha da ileriye taşıyacak araçlar olmuştur. Özellikle başta mekan ve ayrıca toplumsal ve siyasal sınırlamalar olmadan benzer düşünceli insanların bir araya gelebileceği sanal cemaatlerin kurulabilmesini mümkün kılmıştır (Rheingold, 2000). Başlarda bahsettiğim toplumsal muhalefet çevrelerinin Yeni Medya araçlarını kullanması da bu olumlu beklentileri pekiştirmiş ve bu Yeni Medyanın sosyal değişim için bir araç olduğu inancı artmıştır. Son olarak toplumun bazı kesimlerinin, özellikle de gençlerin Yeni Medya kullanımı sosyal sermayelerini (Portes, 1998) artırmalarında işe yaramış, hem demokratik siyasi katılım biçimlerini (Saka, 2011), hem de küresel interaktif oyun dünyasının olduğu gibi ekonomik ve teknolojik gelişmelerin motor gücü haline gelmişlerdir (Flew, 2005).

Yeni Medyanın olumlu yönlerinin olumsuz yönlerine baskın çıkacağına inanan bir pers-

* Sıralanabilecek diğer eleştiriler için bkz: Citizen journalism - Wikipedia, the free encyclopedia. (2005). http://en.wikipedia.org/wiki/Citizen_journalism. Erişim Tarihi 29.06.2012

pektifle hazırlandı bu metin. Ancak bu yazının konusu olmasa da Yeni Medya ile birlikte bazı olumsuzlukların da ortaya çıktığına şüphe yok. Epistemolojik olarak Yeni Medyanın cazibesi teknolojik determinizme yol açabiliyor. Özellikle ilk dönem internet literatüründe bu eğilim sıkça görülür. Günümüzde sosyal medyanın çıkışı da benzer bir eğilimi güçlendirmiş, bu medyanın ana bir toplumsal belirleyici olduğuna inanç artmıştır. Yukarılarda da belirtildiği üzere bu araçlar kendiliğinden değişim getirmedeği gibi kullanıcılara da medya üretimi yaptırmayı garanti etmez ama onun üretimin yolunu açar. İnternetin ticarileşmesiyle büyük şirketlerin hâkimiyet kurması ve bireysel yaratıcılığın azalmasına yol açabilir. İlk dönem internet aktivistlerinden Lovink'in (2002) kaygısı budur. Yeni Medya araçları emperyalist amaçlar için de kullanılabilir (Morozov, 2012), siber suçlar gibi yepyeni bir suç alanını da ortaya çıkarabilir, siber savaşlar dönemi de başlayabilir (Clarke ve Knake, 2010). Ayrıca sonuç kısmının başında vurguladığım küreselleşme argümanının aksinin de görülmesi mümkündür. Ulus devlet modeli üzerine kurulu dünya sisteminde, toplumsal ve siyasal farklılıklar ülkeden ülkeye de bölgeden bölgeye de farklı internet pratikleri ortaya çıkabilir ve tıpkı küreselleşme literatüründe 'küreyerelleşme'ye (Robertson, 1995) doğru bir evrilme olduğu gibi, internet ve ona dayalı medya kullanımında da farklı ve daha yerel geleneksel ortaya çıkabilir...

Referanslar

- Allan, Stuart. (1999). *News culture*. Buckingham: Open University Press.
- Anderson, J. W. (2003). "New media, new publics: Reconfiguring the public sphere of Islam". *Social Research: An International Quarterly*, 70(3):887-906.
- Appadurai, A. (1990). "Difference and disjuncture in the global cultural economy". *Theory, Culture and Society*, 7(2):295-310.
- Atton, C., and Mabweazara, H. (2011). "New media and journalism practice in Africa: An agenda for research". *Journalism*, 12(6):667-673.
- Bakardjieva, M. (2012). "Reconfiguring the mediapolis: New media and civic agency" *New Media and Society*, 14(1):63-79.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination*, trans. Caryl Emerson and Michael Holquist Austin: University of Texas Press
- Barnhurst, K. G. (2011). "The new "media affect" and the crisis of representation for political communication". *The International Journal of Press/Politics*, 16(4):573-593.
- Benkler, Y. (2006). "Part One. The Networked Information Economy." *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, London:Yale University Press, p. 35-133.
- Bertelsen, D. A. (1992). "Media form and government: Democracy as an archetypal image in the electronic age" *Communication Quarterly*, 40(4):325-337.
- Brunner, C., and Tally, W. (1999). *The new media literacy handbook: An educator's guide to bringing new media into the classroom*. New York:Doubleday,
- Burroughs, B. and Burroughs, W. J. (2012). The Masal Bugdudv hoax: Football blogging and jour-

- nalistic authority. *New Media & Society*, 14(3):1-16
- Calhoun, C. (1992). *Habermas and the public sphere*. Cambridge: The MIT Press
- Citizen journalism - Wikipedia, the free encyclopedia. (2005). http://en.wikipedia.org/wiki/Citizen_journalism. Erişim Tarihi 29.06.2012
- Clarke, R. A., and Knake, R. K. (2010). *Cyber war: The next threat to national security and what to do about it*. New York: HarperCollins
- Crosbie, V. (2002). *What is new media*. Online: <http://www.sociology.org.uk/as4mm3a.Doc>, Erişim Tarihi 29.06.2012
- Croteau, D., and Hoynes, W. (2003). *Media society: Industries, images, and audiences*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Pr
- Cybermedia - Wiktionary. (2009). <http://en.wiktionary.org/wiki/cybermedia>. Erişim Tarihi 12.06.2012
- Dahlberg, L. (2001a). *Extending the public sphere through cyberspace. Information, Communication & Society*. Taylor & Francis Ltd: London
- Dahlberg, L. (2001b). "The Internet and Democratic Discourse: Exploring The Prospects of On-line Deliberative Forums Extending The Public Sphere". *Information, Communication & Society*, 4(4):615-633.
- Dahlberg, L., and Siapera, E. (2007). *Radical democracy and the internet: Interrogating theory and Practice*. Basingstone: Palgraand Macmillan
- Dahlgren, P. (2005). "The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation". *Political Communication*, 22(2):147-162.
- Downey, J., and Fenton, N. (2003). "New Media, Counter Publicity and The Public Sphere". *New Media & Society*, 5(2):185-202.
- Ecrans - La mort de JFK dans le viseur de Zapruder. (2007). <http://www.ecrans.fr/La-mort-de-JFK-dans-le-viseur-de.1957.html>. Erişim Tarihi 27.06.2012
- Eickelman, D. F., and Anderson, J. W. (2003). *New media in the Muslim world: The Emerging Public Sphere*. Indiana: Indiana University Press
- Erkan's Field Diary, 2004, <http://erkansaka.net>
- Fairclough, N. (1995). *Media discourse*. London: Bloomsbury Academic
- Flew, Terry (2002). "Educational media in transition: Broadcasting, Digital Media and Lifelong Learning in The Knowledge Economy". *International Journal of Instructional Media*, 29(1):47-60.
- Flew, Terry (2005). "Creative economy". *Creative industries*. John Hartley (ed.) Massachusetts: Blackwell Publishing, pp. 344-360.
- Flew, Terry (2005). *New media: An introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Foucault, M. (1987). "The Ethic of Care for the Self as a Practice of Freedom: An Interview with Michel Foucault on January 20, 1984 in The Final Foucault: Studies on Michel Foucault's Last Works". *Philosophy & Social Criticism*, 12(2-3):112-131.
- Foucault, M. and Hurley, R. (1990). *The care of the self*. London: Penguin Books
- Giles, J. (2005). "internet encyclopaedias go head to head". *Nature*, 438(7070):900-901.
- Goldberg, G. (2011). "Rethinking The Public/Virtual Sphere: The Problem with Participation".

- New Media & Society*, 13(5):739-754.
- Grossman, L. (2009). "Iran protests: Twitter, the medium of the movement". *Time Magazine*, p.17.
- Grubisich, T. (2005). "Grassroots journalism: Actual content vs. shining ideal". *Online Journalism Review*, 6(2005):148.
- Gupta, A. and Ferguson, J. (1997). *Anthropological locations: Boundaries and grounds of a field science*. California:Univ of California Pr.
- Habermas, J. (1991). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*. Cambridge:The MIT Press
- Henriksson, Teemu (2011) Citizen journalism: Al Jazeera's key to successful reporting of Arab <http://www.editorsweblog.org/2011/04/13/citizen-journalism-al-jazeeras-key-to-successful-reporting-of-arab-uprisings>. Erişim Tarihi 27.06.2012.
- How Social Media is Replacing Traditional Journalism as a News ... (2012). <http://socialmedia-today.com/roymorejon/567751/how-social-media-replacing-traditional-journalism-news-source>. Erişim Tarihi 2.06.2012
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York:NYU Press
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge: The MIT Press
- Jenkins, H., and Thorburn, D. (2004). *Democracy and new media*. Cambridge: The MIT Press
- Dube, Jonathan (2010). "New report: internet more important than newspapers, but still not ..." <http://www.cyberjournalist.net/new-report-internet-more-important-than-newspapers-but-still-not-trustworth/>, Erişim Tarihi 22.06.2012
- Kahn, R., and Kellner, D. (2004). "New media and internet activism: from the 'Battle of Seattle'to blogging". *New Media & Society*, 6(1):87-95.
- Kellner, D. (2000) "Habermas, the Public Sphere and Democracy: A Critical Intervention" *Perspectives on Habermas*. L. E. Hahn (ed.) Chicago: Open Court. s.259-288
- Kelty, C. M. (2008). *Two bits: The cultural significance of free software*. North Carolina: Duke University Press Books
- Kidd, D. (2003). "Indymedia.org: A new communications commons". *Cyberactivism: Online Activism in Theory and Practice*. Martha MacCaughey and Michael D. Ayers (ed.) London: Routledge. pp.47-69.
- Kim, E., and Hamilton, J. W. (2006). "Capitulation to capital? OhmyNews as alternative media". *Media, Culture & Society*, 28(4): 541-560.
- Kurban, D., and Sözeri, C. (2011). *Case study report: Does media policy promote media freedom and independence? The case of Turkey*. TESEV: İstanbul
- Kwak, H., Lee, C., Park, H., and Moon, S. (2010). *What is Twitter, a social network or a news media? Proceedings of the 19th international conference on World wide web*. New York:ACM.
- Landow, G. P. (1997). *HyperText 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology (Parallax: Re-visions of Culture and Society Series)*. Maryland: Johns Hopkins University Press.
- Lasica, J.D. (2003) "What is Participatory Journalism?" *Online Journalism Review*. <http://www>.

- ojs.org/ojs/workplace/1060217106.php, Erişim Tarihi 27.06.2012
- Lawson-Borders, G., and Kirk, R. (2005). "Blogs in campaign communication". *American Behavioral Scientist*, 49(4):548-559.
- Lévy, P. (1997) *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Plenum Trade.
- Lovink, G. (2002). *Dark fiber: Tracking critical internet culture*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, L. (2002). "New media from Borges to HTML". *The New Media Reader*, Cambridge The MIT Press, pp.13-28.
- Marcus, G. E. (1995). "Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography". *Annual Review of Anthropology*, 24:95-117.
- Matheson, D. (2004). "Weblogs and the epistemology of the news: some trends in online journalism". *New Media & Society*, 6(4):443-468.
- McCarthy, E. and Valerie Olson (2007) "After Writing Culture. An Interview With George Marcus" <http://www.scribd.com/doc/85422928/After-Writing-Culture-an-Interview-With-George-Marcus>, Erişim Tarihi 24.06.2012
- MediaShift. Your Guide to Citizen Journalism | PBS. (2008). <http://www.pbs.org/mediashift/2006/09/your-guide-to-citizen-journalism270.html>, Erişim Tarihi 27.06.2012
- Morozov, E. (2012). *The net delusion: the dark side of internet freedom*. New York: Public Affairs
- Murthy, D. (2011). "Twitter: Microphone for the masses?". *Media, Culture & Society*, 33(5): 779-789
- Old media must embrace the amateur - FT.com. (2008). <http://www.ft.com/cms/s/0/e2bba176-ae0a-11da-8ffb-0000779e2340.html>, Erişim Tarihi 27.06.2012.
- O'Reilly, T. (2005). "What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". www.oreillynet.com/lpt/a/6228, Erişim Tarihi 17.06.2012
- Papacharissi, Z. (2002). "The virtual sphere: The internet as a public sphere". *New Media & Society*, 4(1):9-27.
- Pedelty, M. (199). *War stories: The culture of foreign correspondents (Vol. 35)*. New York: Routledge.
- Portes, A. (1998) "Social capital: its origins and applications in modern sociology". *Annual Review of Sociology*, 24:1-24.
- Poster, M. (1997). "Cyberdemocracy: internet and the public sphere" *internet Culture*. David Porter (ed.) Routledge: London, pp.259-271.
- Rabinow, P., Marcus, G. E., Faubion, J. D., and Rees, T. (2008). *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. North Carolina: Duke University Press
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Cambridge: The MIT Press.
- Robertson, R. (1995). "Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity". *Global Modernities*. M. Featherstone, S. Lash and R. Robertson. California: SAGE. pp.25-44
- Robinson, S. (2006). "The mission of the j-blog: Recapturing journalistic authority online". *Journalism*, 7(1): 65-83.
- Rosen, J. (2006). "The people formerly known as the audience". *PressThink*, June, 27. <http://arc->

- hive.pressthink.org/2006/06/27/pp1_frmr.html, Erişim Tarihi 17.06.2012
- Röportaj [Röportaj Sedat Kapanoğlu] “Herif demek suç, Allah belanı ...” (2010) <http://zaman.com.tr/haber.do?haberno=1018606&title=roportaj-sedat-kapanoglu-herif-demek-suc-allah-bel%E2ni-versin-demek-serbest>, Erişim Tarihi 17.06.2012
- Ruiz, C., Domingo, D., Micó, J. L., Díaz-Noci, J., Meso, K., and Masip, P. (2011). “Public Sphere 2.0? The Democratic Qualities of Citizen Debates in Online Newspapers”. *The International Journal of Press/Politics*, 16(4): 463-487.
- Said, E. W. (1997). *Covering Islam: How the media and the experts determine how we see the rest of the world*. New York: Vintage Books
- Saka, E. (2008). “Blogging as a research tool for ethnographic fieldwork. E-seminar”, *EASA Media Anthropology Network*. www.media-anthropology.net/saka_blogging.pdf, Erişim Tarihi 20.06.2010.
- Saka, E. (2011). “Blogging ve Gençliğin internet üzerinden Katılım süreçleri üzerine bir deneme”. *Katılımın e-hali: Gençlerin Sanal Alemi*. A. T. Aydemir (hazl). İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği. s. 331-342
- Saka, E. ve Dağsalgüler, A. (2007). “Yeni İletişim Teknolojileriyle Habermas’ın Kamusal Alanı’nı Yeniden Düşünmek”. *Medya Okumaları*. Özgür Yılmazkol (ed.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. s. 161-173
- Saka, Erkan (2012) “Yeni Medya Okuryazarlığı” *T24*. <http://t24.com.tr/yazi/yeni-medya-okuryazarligi/4724>. Erişim Tarihi 17.06.2012
- Saka, Erkan (2012). “Öğrencilerim için çevrimiçi araçlar” *T24*. <http://t24.com.tr/yazi/ogrencilerim-icin-cevrimici-araclar/5146>. Erişim Tarihi 29.06.2012
- Saka, Erkan (2011) “Erkan’ın ZETE yazısı: Tunus ve Yemen’de yaşanan bir sosyal medya ...” <http://erkansaka.net/archives/8514>, Erişim Tarihi 28.06.2012
- Schudson, M. (2001). “The objectivity norm in American journalism”. *Journalism*, 2(2):149-170.
- Sözeri, C. (2011). “Does social media reduce the impact of corporate journalism?”. *IAMCR 2011-Istanbul*.
- Stromer Galley, J. (2000). “Online interaction and why candidates avoid it”. *Journal of Communication*, 50(4):111-132.
- Terzis, G. (2008). “The EU correspondent”. *Journalism*, 9(4):537-550.
- The future of journalism | openDemocracy. (2012). <http://www.opendemocracy.net/ourkingdom/angela-phillips/future-of-journalism>, Erişim Tarihi 22.06.2012
- Tunç, Aslı and Vehbi Görgülü (2012). *Mapping Digital Media: Turkey | Open Society Foundations*. <http://www.soros.org/reports/mapping-digital-media-turkey>. Erişim Tarihi 20.06.2012
- Wall, M. (2005). “‘Blogs of war’ Weblogs as news”. *Journalism*, 6(2):153-172.
- Wiesslitz, C., and Ashuri, T. (2011). “‘Moral journalists’: The emergence of new intermediaries of news in an age of digital media”. *Journalism*, 12(8):1035-1051.
- Yılmazkol, Özgür (2007) *Medya Okumaları* –kitapyurdu: kitap. <http://www.kitapyurdu.com/kitap/default.asp?id=117658>. Erişim Tarihi 18.06.2012.

Özet

Siber Medya Sonrası Kamusal Alan ve Gazetecilik Pratikleri

Bu makalede Yeni Medya'nın bazı temel özelliklerinden bahsediliyor. Bir tanımlama denemesinden çok yeni medyaya nasıl yaklaşılabileceğine dair bir dizi öneriyle birlikte bu medya türünün diğer medya türlerinden ayrıldığı ana noktalar ve başlıca eleştiriler dile getiriliyor. Bu önerilerin içinde yeni medyanın hâlâ gelişimini tamamlamamış bir medya türü oluşunun vurgulanması, medya tüketicileriyle üreticilerin ayrıştığına belirtilmesi ve yeni medya kullanımının da birtakım öğrenilme süreçlerinden geçmesi gerektiği iddiası da var. Bu sınır belirleme denemesinden sonra medyanın ana kurucu öğelerinden biri olduğu kamusal alan fikriyle yeni medyanın yükselişi arasında ilişkiler kuruluyor. Yurttaşların özel alanları dışındaki konuları kamusal bir ölçekte müzakere edebildikleri bir alan olarak tahayyül edilen kamusal alanın geç modernlik döneminde çeşitli nedenlerle işlerliğini zayıflamıştı. Müzakere sürenin ana unsurlarından kitle medyasındaki sahiplik yapıları da bu zayıflamanın önemli nedenlerinden biri sayılıyordu. Yeni Medya'nın bir tür teorik ve pratik kriz yaşanan kamusal alan fikrine açılım getirebileceği bu makalenin sonraki bölümlerinde vurgulanıyor. Öncelikle genel olarak yeni medya teknolojilerinin yurttaşların kamusal iletişime katkıda bulunabileceği bir yapıya sahip olduğuna işaret eden literatüre bakılıyor. Daha sonra kamusal alanın oluşumunu sağlayan ama sonraki dönemlerde etkisini kaybeden kitle medyasının ana parçalarından olan gazetecilik üzerinde yoğunlaşıyor. Yeni medya teknolojilerinin gazetecilik üzerinde getireceği dönüşümler iki somut gelişme üzerinden, *blog*'lar ve yurttaş gazeteciliği, işleniyor. Bu dönüşümlerin yurttaşların bizzat haber üretimine katılımıyla gazeteciliği de zenginleştiren ve dolayısıyla kamusal iletişimi artıran bir boyutu olduğu iddiasıyla makale sona eriyor.

Anahtar sözcükler: Kamusal alan, siber medya, yeni medya, yurttaş gazeteciliği, blogculuk

Abstract

Public Sphere and Journalism Practices After Cyber-Media

This article begins with underlining essential characteristics of new media. The article does not intend to describe what new media is. Instead it offers a series of propositions to understand new media. Differences from the traditional media types and some of the major critiques of new media are also outlined along with the propositions offered. A few perspectives can be listed as such: New media is still in a process of development, not a complete media type in itself. Consumers and producers converge in this type of media. Usage of New media does not happen automatically but it demands some sort of learning processes. After this attempt of boundary making for the new media, the article begins to discuss the relations between the rising new media and public sphere whose one of the essential and founding principles is mass media. Public sphere is imagined to be a field in which citizens can nego-

tiate non-private issues at a public level and in the late modernity because of several reasons the working of the idea of public sphere has radically weakened. Particularly the ownership patterns in mass media was one of the major reasons of this weakness. In the later parts of the article it is emphasized that new media can provide an opening to this theoretical and practical crisis of the idea of public sphere. In order to argue this point, there is initially a focus on a new media literature. This literature demonstrates possible support new media can create for citizens to intervene public communications. Later, the focus shifts to journalism which is an essential component of mass media whose weakening was one of the factors of public sphere crisis. Transformations on journalism triggered by new media technologies are suggested by focusing on two journalism related issues, blogging and citizen journalism. The article concludes with the argument that journalism is enriched by integrating citizens into the news making process through new media which in turn improves public communications.

Keywords: Public Sphere, cyber media, new media, citizen journalism, blogging

TÜRKİYE’DE İNTERNET, KAMUSALLIK VE DEMOKRATİK KANAAT OLUŞUMU*

Burak Özçetin – Umut Tümay Arslan**

Mutlu Binark***

Türkiye’de ve dünyada internet kanaatlerin şekillenmesi ve dolaşımı açısından son derece önemli bir alan/araç olarak öne çıkmaktadır. internetin insanların yaşamındaki önemi arttıkça interneti konu alan çalışmaların sayısı fazlalaşmakta; çalışmaların çoğu internetin toplumsal ve ideolojik işlevleri sorununa odaklanmaktadır. İnternetin kanaatlerin ve ideolojilerin şekillenişinde nasıl bir rol oynadığı, siber uzamın mevcut toplumsal ilişkileri ve bunların anlamlandırılma biçimlerini nasıl değiştirdiği ve alternatif ya da yeni bir toplumsal ilişki formu haline gelip gelmediği soruları önem kazanmaktadır. Bu tartışmaların odağında ise siber uzam ile demokrasi arasındaki ilişkiyi sorunsallaştıran bir dizi soru yer almaktadır:

* Bu çalışma, 2012 Ocak ayında sonlanan, “İnternet Mecraları, Kanaat Oluşumu ve Dolaşımı: Kamusal ve Mahrem Arasında” başlıklı, 110k051 no’lu TÜBİTAK SOBAG (Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Destek Grubu) tarafından desteklenen araştırma projesinin bulgularına dayanmaktadır. Desteklerinden dolayı TÜBİTAK’a, özellikle de Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Destek Grubu’na teşekkürü borç biliriz. Yaşama Dair Vakıf, gerek araştırma sorunsalının oluşumunda gerekse analizlerde etkin bir şekilde yer aldı. YADA adına araştırmaya değerli katkılarını sunan Saygın Alkurt, Emrah Göker ve Uğraş Ulaş Tol’a teşekkür ederiz.

** Yrd. Doç. Dr., Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi.

*** Prof. Dr., Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi.

· *Siber uzama taşındığı kadarıyla kanaat üretimi toplumsal ve siyasal yaşamı nasıl etkiler?*

· *Siber uzamda gerçekleşen kanaat üretim süreci demokratik kültürü besler mi yoksa sekteye mi uğratur?*

· *Siber uzamla siyasi etkileşim/eylem arasında ne tür bir ilişki vardır?*

· *Siber uzamın geldiği nokta siyaset ve demokrasi ile ilgili bildiklerimizi yeniden düşünmemizi gerektiren ontolojik bir kaymayı mı ifade eder? Yoksa, siber uzamın siyasi, kültürel ve ideolojik önemini fazlasıyla abartan bir kuru güdültü ile mi karşı karşıyayız?*

Zizi Papacharissi (2002:12), internetin giderek artan önemi ile birlikte birçok toplumsal meselenin de yeniden aydınlatılmaya ve tartışılmaya muhtaç hale geldiğini belirtir: internetin, Habermas ve takipçilerinin anladığı şekliyle ideal bir kamusal alanın yapıtaşı olan rasyonel müzakereyi destekleyip desteklemediği; farklı kamusal alanların varlığına ve farklı grupların seslerini duyurmalarına izin verip vermediği; çevrimiçi tartışmaların bir kargaşa mı doğurduğu yoksa demokrasi kültürünü derinleştirip güçlendirdiği ve internetin devrimci potansiyelinin kitlesel ticari kültür tarafından söğrölup söğrulamayacağı, cevaplanmayı bekleyen soruların başında gelmektedir.

Bu çalışmada öncelikle bu sorulara cevap aranacak ve literatürdeki temel tartışmalar aktarılacaktır. Bununla birlikte, internet, kamusal alan, tartışma etiği ve demokrasi arasındaki ilişkinin ve bu ilişkiden türeyen yeni soruların sadece kuramsal düzeyde tartışılmasının eksik kalacağı da açıktır. Siber uzamda demokrasi kültürünün, kamusal alanın ve tartışma etiğinin bireylerin katılım ve kullanım pratikleri somutunda da ele alınması gerekmektedir. Bu nedenle, bu çalışmanın ikinci bölümü 2012 Ocak ayında sonlanan, “**İnternet Mecraları, Kanaat Oluşumu ve Dolaşımı: Kamusal ve Mahrem Arasında**” başlıklı, 110K051 no’lu TÜBİTAK SOBAG araştırma projesinin bulgularından yararlanarak, konunun niteliksel ve niceliksel boyutları, alan çalışması bulgularından hareketle kısaca tartışılacaktır.

İnternet, kamusal alan, demokrasi ve tartışma etiği

İnternet: alternatif bir kamusal alan?

İnternet, kamusal alan ve demokrasi arasındaki ilişkinin nasıl kavramsallaştırılması gerektiği konusundaki tartışmalarda iki temel yaklaşımın varlığından bahsedilebilir. Bir yanda internetin demokratik bir kamusal alan olarak düşünülebileceğini iddia eden iyimser/ütöpik yaklaşımlar; diğer yanda ise bu iyimser kabulleri sorgulayan şüphecilik yaklaşımlar yer alır.

İlk kamp, yani iyimserler, interneti ve yeni iletişim teknolojilerini insanları birbirine yakınlaştıran, demokrasi kültürünü sağlamlaştıran, kanaatlerin özgürce dolaşımına ve önyargıların yıkılmasına olanak sağlayan yeni mecralar olarak ele alır. Kitle iletişim araçları ile demokrasi arasındaki köklü ilişki gerek demokrasi gerekse iletişim yazınının en çok ele alınan tartışma konularından biridir. John Keane, *Medya ve Demokrasi*’de (1999:34-42) basın özgürlüğü fikrinin, İngiltere’de demokrasinin gelişmesi, despotizme karşı duruş, insanların mutluluğu ya da hakikate ulaşma istencine göndermede bulunan farklı gelenekler

tarafından dillendirildiğini ifade eder. Bu bağlamda, özgür medya hayali demokratik bir toplumsal düzenin vazgeçilmez unsurlarından biri olarak ele alınmış gelmiştir. Medya, bir yandan denetleyici bir güçtür: siyasi iktidarın despotik ve yozlaşmış yönelimleri üzerinde baskılayıcı, sınırlandırıcı ve sorgulayıcı bir aktördür. Buna ek olarak, farklı fikirlerin, pozisyonların kendini ifade etme, tanıtma (ve elbette diğer fikirlerle “çarşıma”) –fırsatı bulunduğu bir müzakere alanı olarak da ele alınır. Habermas’ın burjuva kamusalılığı hakkında çizdiği çerçeve, basının dördüncü kuvvet olduğuna dair bu iyimser inanca yaslanır. Benzer bir şekilde, T. H. Marshall’ın yurttaşlık kuramından hareket eden Graham Murdock ve Peter Golding de yurttaşlığın üç temel (sivil, siyasal, toplumsal) boyutuna dikkat çekmekte ve demokratik bir yurttaşlığın yerleşebilmesinde iletişim hakkının toplumsal hakların vazgeçilmez uzantısı olduğunu belirtmektedir:

“Birincisi, insanlar kendi haklarının neler olduğunu bilmek ve bu hakları etkili bir şekilde kullanmak için enformasyon ve bilgiye erişmek zorundadır. İkincisi, siyasal tercihleriyle ilgili enformasyon, yorum ve tartışmaya erişebilmeli ve eleştirilerini durulacakları, muhalefetlerini harekete geçirebilecekleri ve alternatif eylem önerilerini gerçekleştirebilecekleri iletişimsel kolaylıklara erişebilmelidir. Üçüncüsü, kendilerini ve isteklerini iletişim sektöründe temsil edebilmeli ve kendi temsiliyetlerinin geliştirilmesine katkıda bulunabilmelidirler” (Murdock ve Golding’den akt. Timisi, 2003:18-19).

Medya ve demokrasi arasındaki ilişki aynı zamanda teknoloji-demokrasi tartışması ile de iç içe geçmiştir. Burada, kitle iletişim araçlarının teknik aygıtının çağdaş toplumsal ilişkilerin belirlenmesinde rastlantısal değil, kurucu bir rol oynadığını (Stevenson, 2008:197) iddia eden teknolojik yaklaşımların ütopyacı tonuyla da bir örtüşme vardır. Mesela, “araç mesajın kendisidir” (*Medium is the Message*) diyen McLuhan’ın, teknolojik gelişmelerin dünyayı “küresel bir köye” dönüştüreceğine dair inancı ile bir paralellik kolaylıkla keşfedilebilir. Teknolojik determinizmin ve teknolojinin kendinde dönüştürücü gücüne duyulan sonsuz inancın bir ifadesi olarak ele alınabilecek olan bu çerçevede, iletişim teknolojilerindeki yenilikler, insanları, toplumları, ulusları, devletleri ve fikirleri birbirlerine yakınlaştırmaktadır.

Ütopik yaklaşımlar, yeni medya teknolojilerinin gelişimi ve yaygınlaşmasının demokrasinin ve demokrasi kültürünün derinleşmesi ve sağlamlaşmasına katkıda bulunduğunu iddia eder. Buna göre “özellikle internet ve ilgili teknolojiler kişisel ifade yollarını artırabilecek ve vatandaş etkinliğini destekleyecektir” (Papacharissi, 2002:9-10). Sanal toplulukların çevrimiçi iletişimleri demokrasi ve sivil toplumun gelişmesinde önemli katkılarda bulunacaktır (Fernback ve Thompson, 1995). Özetle, iyimser yaklaşımlar siber uzamda vatandaşların siyasal ve toplumsal karar alma süreçlerine daha fazla katılabilmelerini ya da etkide bulunmalarını sağlayacak olan bir potansiyel görmektedir. Siber uzam, fikirlerin ve kanaatlerin özgürce tartışıldığı, tek taraflı olmayan ve görmezden gelinebilecek seslerin kendine ifade şansı bulunduğu demokratik bir ütopya’dır.

İnternetin sağladığı tartışma platformları yeni fikir paylaşma, oluşturma ve çarpıştırma olanakları yaratmaktadır. Örneğin Miskinov (2010:64) internetin sağladığı e-müzakere (*e-deliberation*) olanağı ile birlikte bireylerin geleneksel kitle iletişiminde olduğu üzere

yukarıdan aşağıya işleyen iletişim süreçlerin pasif algılayıcısı/nesnesi olmaktan çıktıklarını; bu süreçlere aşağıdan müdahale ederek kendilerini ifade edebildiklerini ve gerçekleştirdiklerini vurgular. Miskinov'a göre bu, kamusal (toplumsal) ile özel (bireysel) arasındaki katı ayrımın yeniden tanımlandığı ve erozyona uğradığı yeni bir uğrağa işaret eder:

“Çevrimiçi kamusal müzakere gündelik yaşamın yeni bağlamında ortaya çıkar ama mevcut toplumsal çerçeveden ve geleneklerden bağımsızdır. Çevrimiçi vatandaş etkileşimi ve tartışma, mevcut siyasal iletişim sistemlerini genişletir ve çoğullaştırır. Böylelikle sosyopolitik meseleler sadece siyasal seçkinlerin kaygısı olmaktan çıkar ve herkesin meselesi haline gelebilir” (Miskinov, 2010:64).

Geleneksel kitle iletişiminin yerini aldığı iddia edilen yeni iletişim teknolojilerin ayırıcı özelliklerinden biri içeriğin kullanıcılar tarafından üretilmesidir. İçeriğin kullanıcılar tarafından üretilmesi ise geleneksel medyanın tekeli, sansürcü ve tek-merkezli yapısına alternatif iletişim kanallarının doğması ile birlikte ele alınır. Örneğin Rasmussen (2008), yeni medyanın, görece eski olan kitle iletişim araçlarından temel farkını tanımlarken, eski/geleneksel medyanın merkezîyetçi yönü üzerinde durur. Rasmussen'e göre, televizyon, radyo ve yazılı basın, daha merkezîyetçi ve bilgi gönderen ile bilgi alanın pozisyonlarının daha belirgin olduğu araçlardır. Bu kurucu nitelik üzerinde şekillenen kitle iletişimi aktif ve katılımcı bir kamusal alan yaratma konusunda kısıtlı imkânlarla sahiptir. Oysa yeni medya, bu kurucu nitelikten azade oluşuyla, bireylerin aktif katılımı için daha açık bir alternatif yaratmaktadır (Rasmussen, 2008:74). Rasmussen yeni medyada şekillenen bilgi aktarım biçiminin, basılı yayındaki kadar yapısal, kurallı olmadığını belirtir. internet yazarlığı, basılı yayındaki gibi şablonlar içinde değil, tam tersine kişinin kendi şablonunu yarattığı, bu konuda bir otorite tarafından düzeltmeye tabi tutulmadığı ve bundan daha önemlisi yayınında 'objektif olma' kaygısı taşımadığı bir ortam hazırlar. Rasmussen, kamusal alanı temsili ve takdimi (*representational, presentational*) olarak iki yönü ile ele alır. Temsili yön, kamusal alanın heterojen, farklı grupları kapsayan ve kültürel çeşitliği barındıran özelliklerine işaret eder. Kamusal alanın bu yönü üzerinden şekillenmesinde dijital medyanın önemi büyüktür. Takdimi yön ise, bireylerin sesi olma vaadi ile ortaya çıkan merkez figürler ile şekillenir ve takdimi yönün daha homojen bir yapısı vardır. Rasmussen, toplumun çoğulculaşmasının ve bireyselleşmesinin, kamusal alandaki farklılaşmanın artmasına yol açacağını söyler (2008:78-9).

İnternet ve kamusal ilişki üzerine yürütülen tartışmalarda kamusal alandaki kimliklerin inşası ve temsili hususu da önemli bir konum işgal eder. Kamusal alanın eşitsizliğine ve bu eşitsizliğin farklı toplumlarda tezahürlerine karşı bir mevzi gibi kavranan internetin sağladığı eşitlikçi yapı önemli bir tartışma konusudur. Poster (1995), kamusal alanın eşitsizliğine ve bu eşitsizliğin farklı tezahürlerine karşı, internetin daha eşitlikçi bir özellik gösterdiğini iddia eder. Poster'a göre kimlik, gerçekte köklerini fiziksel vücut üzerinden alırken ve ilişki içinde anlamlandırılırken, internet bireye kendi kimliğini kurma/yaratma olanağı verir. Bu kimlik çok çeşitli formlara dönüşebilecek kadar esnekler. Televizyon, radyo ve basılı medyanın demokrasi kültürü ile bağdaşmadığı ve hatta demokrasi kültürünün gelişmesi için bir tehlike olduğu düşüncesine karşılık, iletişimi merkezileşmeden uzaklaştıran internet ortamının

demokrasi kültürüne kolektif bir katılımı nasıl sağlayabileceği sorusu bu noktada ön plana çıkmaktadır.

Kahn ve Kellner ise, yeni medyanın toplumsal hareketleri besleme ve yayma gücü üzerinde durmaktadır. İnternet üzerinden iletişim ile şekillenen yeni toplumsal hareketlerin örgütlenmeleri en iyi örneklerini, Zapatista hareketinde ve Seattle’da Dünya Ticaret Örgütü karşıtı mücadele bulur (Kahn ve Kellner, 2004). Yazarlara göre, 11 Eylül sonrası oluşan politik aktivizm ve 2003 yılında Irak savaşı ve George Bush karşıtlığı üzerinden şekillenen savaş karşıtı oluşumlar, internet örgütlenmelerinin diğer önemli örneklerindedir. Siber aktivizmin bir kolu da Kahn ve Kellner’in bir direniş olarak betimlediği ‘*hacking*’ eylemleridir. Kahn ve Kellner’e göre, yeni medyadaki gelişimin yarattığı tekno-kültürün devrimsel bir şekilde siyaseti yeniden şekillendirme gücü de göz ardı edilemez (Kahn ve Kellner, 2004).

Ütopik ve iyimser yaklaşımın karşısında yer alan şüpheci yaklaşımlar, internetin demokratik bir kamusal alan olarak düşünülmemeyeceğini; hatta bazı durumlarda otoriter güçler tarafından antidemokratik uygulamaların aracı olarak bile kullanılabilirdiğini belirtmektedirler. Evgeny Morozov, *Diktatörler bizi web’de nasıl izler* (2010) adlı çalışmasında internetin demokratik eylemi ve eylemcileri desteklediği kadar, kolluk kuvvetlerince isyancıların tespitinde ve takibinde kullanıldığını altını çizer. Morozov (2010), günümüz devrimlerinin artık internet üzerinden örgütlendiği ve internetin ‘örgütsüz örgütlenme’ (*organizing without organizations*) olarak ele alınması iddiasına şu sözlerle karşı çıkacaktır: “‘Örgüt olmadan örgütlenebilirsiniz’ ama devrimciler olmadan devrim yapamazsınız.” Morozov, gerçek siyasal eylemin, ancak gerçek insanlar arasında ve gerçek kamusal alanda mümkün olduğunu belirtmektedir. İnsanlar tanımadıkları insanlar hakkında ve insanlarla birlikte sadece internette düzenlenen imza kampanyalarına katılmaktadır; internet üzerinde tartışmaktadır; ama kimse tanımadığı ve kimliğinden emin olmadığı kimselerle birlikte canını tehlikeye atacak siyasal eylemlerde bulunmamaktadır.

İnternetin alternatif bir demokratik kamusal alan olamayacağını iddia eden görüşler, bahsi geçen yeni iletişim teknolojilerinin ayrıcalıklı bir kesimin erişimine açık olduğunu vurgulamaktadır. Buna göre internete ve dolayısıyla var olduğu iddia edilen alternatif kamusal alana dâhil olmak ekonomik ve simgesel sermayeye sahip bir azınlığın ayrıcalığıdır. Sorun sadece bir bilgisayar ya da internet bağlantısı elde etmek sorunu değildir. Aynı zamanda, bu teknolojileri kullanabilmeyi sağlayacak olan bir bilişsel/egitsel arka plan gerektirir. Bu arka plana sahip olmanın kendisi de bir ayrıcalık meselesidir (Barber, 2006:8). Buna ek olarak şüphelilere göre, internet demokrasinin, rasyonel tartışmanın ve ortak kanaat üretiminin bir alanı olmaktan çok tepkisel, anlamsız ve öfkeli söylemlerin (*flaming*) baskın olduğu, sistematik olmayan, kargaşa içerisindeki bir alandır. Ayrıca şüpheci yaklaşımlar interneti farklı fikirlerin çatıştığı, tartıştığı ve karşılaştığı bir alan olmaktan ziyade, katılımcıların kendileri gibi düşünen diğerleriyle yan yana gelmeyi tercih ettiği (*benzerseverlik-homophily*); gerçek hayattaki gibi küçük kapalı cemaatçiklerin oluştuğu bir mecra olarak görürler. Bu çalışmada da alan araştırmasında, özellikle okur yorumları analizinde bu yargıyı destekleyecek nitelikte bulgularla sıkça karşılaşmıştır.

Polat, internetin neden (kelimenin Habermasçı anlamıyla) bir kamusal alan olarak düşünülmemeyeceğini ise şu nedenlerle açıklar:

“İlk olarak internet herkesin erişimine açık değildir. Aksine, akılcı eleştirel kamusal tartışmaya erişimi olma açısından hali vakti yerinde olan kişilere sınırlıdır. internette siyasal tartışma herkes tarafından görülememektedir. Bu yüzden, çevrimiçi akılcı eleştirel tartışma gerçekleşiyor olsa bile yeterince kamusallaşmamaktadır.

İkincisi, internet, kamusal alan için esas olan bütünlük ve akılcı uyumdan yoksundur. Çevrimiçi söylem ‘bir’ kamusal alan yaratabilmek için çok fazla parçalı ve merkezsizdir. Çevrimiçi müzakere aynı kafada insanlar arasında gerçekleşir görünmektedir ki bu siber-söylemin birbirini dışlayan siber-cemaatler boyunca parçalanması anlamına gelmektedir (...). Bireyler tartışmaya öylesine dalarlar ve tartışmadan çıkarlar; bu da belirli bir konu hakkında ortak bir anlayışın gelişmesini engeller.

Üçüncüsü, internet, reklam gelirleri potansiyeli sebebiyle halihazırda ticari çıkarlar tarafından sömürgeleştirilmiştir” (Polat, 2005:449-450).

İnternetin alternatif bir kamusal alan olarak düşünülüp düşünülmemeyeceğine dair tartışmaya Papacharissi kamusal alan ve kamusal mekân arasında yaptığı ayrımı dâhil olmaktadır:

“Şu netleştirilmelidir ki, yeni kamusal mekân yeni kamusal alanla eşanlamlı değildir. Kamusal mekân olarak internet, siyasi müzakere için bir forum sağlar. Kamusal alan olarak ise, internet düşünce ve görüşlerin demokratik alışverişini destekleyen tartışma ortamını yaratır. Sanal mekân tartışmayı geliştirir, sanal alan ise demokrasiyi” (Papacharissi, 2002:11).

Papacharissi’ye göre internet siyasal tartışma için ek bir mecra ya da uzam sunsa da hâlâ mevcut siyasal sistemin aksaklıklarından mustarıptır. Yani, “internet kamusal bir mekân sağlar; fakat bir kamusal alan inşa etmez” (Papacharissi, 2002:13). İnternetin bir kamusal alan olarak tahayyül edilmesi önündeki en önemli engel, internete erişimin kısıtlılığıdır. İnternet olsa olsa “dışlayıcı, seçkin ve ideal olmaktan uzak” bir kamusal alan olabilir – bu açıdan bakıldığında on yedinci ve on sekizinci yüzyıl burjuva kamusal alanından da bir farkı yoktur (Papacharissi, 2002:13). Ayrıca, internete erişimi olan kesimler arasında da çevrimiçi tartışma sıklıkla bir azınlığın hâkimiyeti altındadır. Örneğin *Usenet* ve *AOL* grupları üzerine yapılan araştırmalar, internetteki tartışmaların seyrini belirleyenlerin, sayıca çok olan liberaller değil, internette bir azınlık teşkil eden muhafazakâr kullanıcılar olduğunu göstermektedir (Papacharissi, 2002:14).

L. Dahlberg, internet ve kamusal alan üzerine yapılan çalışmalarda üç önemli metodolojik soruna dikkat çeker. Birincisi, zaten tartışmalı bir konu olan kamusal alanı kavramsallaştırmadaki eksiklerdir. Bu soruna karşı Dahlberg, güçlü bir normatif kavramsallaştırmanın gerekliliğini önermektedir ve bu normatif kavramsallaştırmanın yine Habermas’ın ‘iletişimsel rasyonallite’ kuramının sunduğu kriterler üzerinden şekillenmesi gerektiğini savunur. İkincisi, kamusal alan tanımının görgül düzeye evrimindeki sorulardır. Çünkü tanım bu düzeye indirgenirken, kavramın anlamsal olarak önemli bir şekilde değer kaybettiği gözlenebilir. Dahlberg’e göre, bu aşamada oluşturulan kriterlerin nasıl görgül

düzeve evrimleştirileceği hassas bir şekilde çoklu olası göstergeleri inceleyerek ortaya çıkarılmalıdır. Son olarak, bir diğer sorun ise küçük örneklemelerden yola çıkarak geneli temsil ve tasvir etme çabasının doğurduğu tanım sorunlarıdır. Bu sorunun çözümü için Dahlberg karşılaştırmalı vakıa analizi metodunu önermektedir (2004: 3-6). Dahlberg'in bu metodolojik sorun saptamaları, bu çalışmada özellikle internette kamusalılık, tartışma etiği ve e-müzakare olgularının ele alınmasında yönlendirici olmuştur.

İnternet demokratik tartışma kanallarını derinleştirmeye ve geliştirmeye yönelik alanlar açmakla birlikte, ayrımcı, dışlayıcı, ırkçı, cinsiyetçi nefret söylemlerine de fazlasıyla ev sahipliği yapmaktadır (Çomu, 2011). Özellikle *Facebook* ve *Twitter* gibi sosyal paylaşım ağlarında, video paylaşım ağlarında nefret söylemi üreten ve yayan gönderilere çok sık rastlanmaktadır. Alan çalışmamızda özellikle Türkiye'de çevrimiçi haber sitelerinin okur yorumlarında bu olguyla sıkça karşılaştığımızı bu noktada belirtelim. Dahlberg (2001:618), internetteki sanal cemaatler ve tartışma grupları üzerine araştırmasında, bu grupların çoğunda söylemin tahrik, dedikodu ve iftira, 'laf atma' ve diğer niteliksiz etkileşimden oluştuğunu belirtmektedir. Dahlberg'e göre siber uzamda çok çeşitli iletişim şekilleri (bunları kimi ihtilafli konularda eleştirel tartışmayı da içermektedir) gözlemlenmektedir. Bunların çoğunda katılımcılar kendileri gibi düşünen insanları aramaktadır ve bu ortamlarda katılımcıların çıkarları, değerleri ve önyargıları sınanmaktan ve dönüşmekten ziyade daha da sağlamlaşmaktadır. Kelly vd. ise tartışma platformlarına katılımı tek bir açıklamadan ziyade farklı motivasyonların varlığının altını çizmektedir:

Her ne kadar sosyal ağlarda benzerseverliğe (*homphily*) doğru güçlü bir eğilim olsa da bu yargının çevrimiçi tartışma ortamları için de zorunlu olarak doğru olacağını varsaymamalıyız. Bazı çevrimiçi tartışmacılar iddialarının güçlendirilmesini isterler, kimileriyle farklı bakış açıları ile karşılaşmak. Bireysel motivasyonlar, davranışlar ve son olarak da tartışma ağlarının kendileri farklılaşmaktadır. Kişisel ilişkileri zedelemekten ziyade siyaset tartışabilmek aslında siyasal tartışmadan çekinenleri özgülleştirir (Kelly vd. 2005:2).

Şu ana kadarki tartışmalardan internet, kamusalılık ve demokrasi arasındaki ilişkinin tek yönlü olarak değil de çok boyutlu, çelişkileri ve birbiriyle çatışan unsurları içeren bir süreç olarak ele alınması gerektiği sonucuna ulaşılmaktadır. Kanımızca, internet ve demokrasi ilişkisi üzerine düşünürken ikili karşıtlıklara ya da birbirlerinden keskin bir şekilde ayrılan iki yaklaşımdan biri arasında bir seçim yapma zorunluluğu yoktur. Yapılması gereken, internet-demokrasi ilişkisini, sadece potansiyeller ve sınırlılıkları ile birlikte değerlendirerek ele almak değil, aynı zamanda bu ilişkiyi potansiyelleri ve sınırlılıkları en başından belli bir durumdan çok, sürekli değişebilen bir süreç olarak kavramaktır. Bu türden bir yaklaşım sadece internet içeriğinin çözümlenmesi ile değil aynı zamanda internetin siyasal, toplumsal ve ekonomik yapılar içerisindeki konumunu ve bunlarla özgül eklemlenme biçimlerini de ele almayı gerektirmektedir. Benjamin Barber'ın (2006:5-9) demokrasinin gerekleri ve internetin özelliklerini düşünerek oluşturduğu aşağıdaki tablo genel durumu özetler niteliktedir:

Demokrasi şunlara ihtiyaç duyar:	internet ise:
Vatandaşlar arasında etkileşim “yatay iletişim” <i>Asli demokratik ilişki liderlerle vatandaşlar arasında değildir; vatandaşlarla vatandaşlar arasındadır.</i> <i>Gerçek demokrasiler bizim diğerleri ile konuşabilme kapasitemiz ve salahiyetimizle belirlenir.</i>	Noktadan noktadır (point-to-point) (telefon gibidir, TV gibi değil) <i>Fakat biz nadiren birbirimizle konuşuruz. internet bunu başarabilmek için bir fırsattır.</i>
Aşağıdan yukarı vatandaş katılımı	Etkileşimseldir/Katılımcıdır (Pasif izleyicilik yoktur) <i>Televizyon izleyicisi dünyaya karşı duyarsız, pasif ve atıldır; sadece izler. Fakat internette insanlar etkindir, dahil olmuştur.</i>
Çoğulculuk/Farklılık politikası	Farklaşmıştır/Heterojendir (Sonsuz sayıda site, blog vs.) <i>internet teklik ve homojenliğe karşıdır.</i>
Demokrasi aynı zamanda şunlara ihtiyaç duyar:	(Ancak) internet ise:
Müzakere/Yavaşlık İhtiyatlı muhakeme <i>Demokrasi dikkate dayanan bir süreçtir. Yavaş ve tedbirli hareket etme ile ilgilidir.</i>	Hızlıdır! Yeterinde düşünmeden/acele muhakeme <i>Müzakere yavaş, hatta aşırı yavaş bir tempoda ilerler. Buna karşılık internet hızlıdır. internet demokrasi için kötü bir araçtır, çünkü hızlı bir şekilde karar almayla alakalıdır.</i>
Dolayım/Seçme İrfan ve bilgeliğin rolü <i>Sınıf bir öğretmen tarafından, gazete editör tarafından, kilise, sinagog ya da cami papaz, rabbi ya da imam tarafından yönetilir.</i>	Dolayımsızdır Seçici değildir, aşırı enformasyon yüklemesi ile sonuçlanan sonsuz “bilgi” akışı vardır. <i>internette bir dolayım ve yönetim eksikliği vardır. Her türlü olguya, yalana ve bilgiye sınırsız erişimle kullanıcılar nasıl olur da ihtiyatlı muhakemede bulunabilirler?</i>
Evrensel erişim Eşitlik	Sınırlı erişim “Dijital uçurum/ayırım”: eşitsizlik <i>internet hem donanım hem de yazılım gerektiren teknik bir araçtır; en önemlisi ise bu makineyi kullanmak ve edinmek için eğitim gerektirir.</i>

Kamusal/Ortak zemin “Bizim alanımız”	Özel/Bölünmüş “Benim alanım” <i>internet bazen tam anlamıyla narsizmin yansıdığı bir alandır; kişinin kendi imgesini yansıttığı bir aynadır. internet “ben”le ilgiliyken siyaset “biz”den hareket eder.</i>
Popüler kontrol	Tekel (Özel olarak kontrol edilen portallar: örneğin Google, MS Explorer) <i>Buradaki soru siber uzamın kimin sahipliğinde olduğudur. Teoride internet hepimize aittir; ama pratikte yazılım ve donanım ve erişim noktaları özeldir: özel şirketler, firmalar ve sermayenin mülkiyetindedir.</i>

Rasyonel tartışmanın mekânı internet?

Kamusal alan kavramı, özellikle J. Habermas’ın, Kant’ın tasarısına dönüş olarak ele alınabilecek kavramsallaştırması ile birlikte demokrasi tartışmalarının merkezi kavramlarından biri olmuştur. Kamusal alan kavramının çekirdeğinde yer alan düşünce şuydu: “Kendi kendine konuşma, bireyi kendiyile ve kimlikleriyle baş başa bırakır, oysa kamu işleri üzerine tartışma onu kendine özgü niteliklerinden kurtarır, kabalığından uzaklaştırır” (Maigret, 2011:272). Habermas, bu yargıyı burjuva kamusal alanının yaşadığı dönüşümü merkeze alarak tartıştı ve sonraki çalışmalarında dil, iletişimsel rasyonalite ve tartışma gibi kavramları geliştirerek müzakereci demokrasinin temellerini attı. Habermas’a göre kamuoyunun eleştirel işlevi onun aleniyetiyle ilgiliydi: “Kamu kendisini özel alandan ayrı bir alan olarak ortaya koyar” (2000:59) ve bu ortaya koyma sürecinde aleniyet ilkesi belirleyicidir. Kamusal alanın ilk ortaya çıktığı yer “burjuvazinin erkek üyelerinin, soyluların ve entelektüellerin edebiyat yapıtları üzerine tartışmak için buluştuğu kahvehaneler ve salonlardı” (Stevenson, 2008:88). Kamusal topluluk fikri, “bir fikir olarak ancak bunlarla kurumlaşmış, bunlarla nesnel bir iddia halini almış ve gerçeklik değilse bile etkinlik kazanmıştır” (Habermas, 2000:106). İlk başta kendi içlerine kapanmış bir nitelik arz eden bu topluluklar zamanla (Raymond Williams’ın, “sanat” ve “kültür”ün toplumsal hayatın yeniden üretiminden kopmuş bir alan olarak modern anlamlarını kazandığını söylediği 18. yüzyılla birlikte) dışa kapalı olmayan bir nitelik kazanmıştır. Habermas’ın sözleri ile

“kamusal topluluk başlangıçta ne kadar dışlayıcı olmuş olursa olsun, kapısını sürgüleyemez ve klik haline gelemmez; bu topluluk daima, mülkiyet ve tahsil temeli üzerinde, tartışma nesnelereyi oluşturan pazara hâkim olmak isteyen özel şahıslardan, okuyuculardan, dinleyicilerden ve seyircilerden oluşan, kendisinden daha geniş bir topluluk içinde var olmuştur. Tartışılabilir sorular yalnızca taşıdıkları anlama değil, herkes tarafından ulaşılabilirlikleriyle “genel” hale gelirler; herkes bu tartışmaya dâhil *olabilmelidir*” (2000:107 [vurgu yazara ait]).

Nick Stevenson'a (2008:88) göre, edebi eleştiriden siyasi eleştiriye evrilen bu toplumsal ilişki,

“daha üstün argümanın otoritesinin yerleşik statükoya karşı durabileceği bir toplumsal alan açmıştır. İkinci olarak, feodalizm koşulları altında sınımsız kapatılmış olan toplumsal tartışma alanları, kilise ve sarayın sağladığı “aura”larını kaybetmiş ve katılımcıların statülerini hiçe sayan sohbetler aracılığıyla gitgide sorunsallaştırılmıştır” (Stevenson 2008:88).

Lakin *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü* (2000), yazılı basının da yardımıyla ortaya çıkan bu özerk kamusal alanın 1870'lerle birlikte yerleşen tekelci kapitalizm tarafından ortadan kaldırılacağını söyleyerek Frankfurt Okulu kuramcılarının karamsar kültür eleştirisini andıran bir sonuca varır. Stevenson'un ifadesi ile “burjuva kamusal alanının trajedisi, tam da kendini yaratan toplumsal güçlerin en sonunda çöküşüne ve yok oluşuna yol açacak olmasıdır” (2008:89). Genel olarak iletişimin, özelde ise basının gitgide ticarileşmesi ile “edebi biçimlerin yerini mal sahibinin özel çıkarlarının yönlendirdiği uzmanlaşmış gazeteciler; siyasal egemenliğin akıl aracılığıyla teşhir edilmesi arayışının yerini de, ekonomik ve siyasal manipülasyon mekanizmaları aracılığıyla ideolojik bir konsensüsün dayatılması almıştır” (Stevenson 2008:89). Habermas'ın ifadeleriyle,

“yayıncılık kuruluşlarının başlangıçtaki temeli, en azından bu en ileri alanlarda, neredeyse tersine dönüyor: liberal kamu modeline göre, akıl yürütülen kamusal topluluğun kurumları devlet erkinin müdahalelerine karşı, özel ellerde bulunmalarıyla güvencelemişlerdi. Ancak ticarileşmeleri ve ekonomik, teknolojik ve örgütsel yoğunlaşmaları ölçüsünde son yüzyıl içinde toplumsal güç komplekslerine dönüştüler. Öyle ki, tam da özel ellerde kalmaları, yayıncılığın eleştirel işlevlerini pek çok yönden tehdit eder hale geldi” (2000:318-319).

İnternetin bir kamusal alan olarak ele alınıp alınamayacağına dair tartışmada, kamusal alanın bahsi geçen yapısal dönüşümüne de bir o kadar dikkat etmelidir. Yukarıda Barber'ın demokrasinin popüler kontrol ve kamusalılığı gerektirirken; internetin kayda değer bir oranda tekelci eğilimleri içinde barındırdığı ve aşırı bireyci, tüketime yönelik yapılanışına dikkat çekmesi bizim için oldukça önemlidir. Burada vurgulamak istenen, internet, kamusalılık ve demokrasi arasındaki ilişkinin karmaşık ve çok yönlü yapısını ele alabileceğimiz bir çerçeveye ve yaklaşıma duyulan ihtiyaçtır.

Kantçı ve Habermasçı izleği takip eden Seyla Benhabib'e göre (1999:102-3) demokrasiyi anlamanın en iyi yolu “onu bir toplumun önde gelen kurumlarındaki kolektif ve kamusal erk kullanımını örgütlemeyi sağlayan bir model olarak düşünmektir; bu modelin temeli ise bir kolektivitinin refahını etkileyen kararların, ahlaksal ve siyasal bakımdan eşit bireyler arasındaki özgür ve akla dayalı bir müzakere usulünün sonucu olarak görülebileceği ilkesidir.” Karar alma süreçlerinde “özgür ve akla dayalı bir müzakere usulü”nün, ya da pratik rasyonalitenin kalkış noktasını ise şu iki temel önerme oluşturur:

“1) Hiçbir birey farklı bireylerin etik ve siyasal meselelerini algılayacakları çeşitli bakış açılarını tek başına önceden görüp tahmin edemez;

2) Hiçbir birey herkesi etkileyen belirli bir karar açısından önemli görülen bütün bilgilere tek başına sahip olamaz” (Benhabib, 1999:107).

Daha da geriye gidildiğinde, tartışma Hannah Arendt'in Kant'tan “çıkarsadığı” (Deveci 1999) genişletilmiş zihniyet kavramına kadar uzanır.

“(…) kamusal olarak bir görüşü dile getirme sürecinin kendisi, bireysel tercih ve kanılar üzerinde belirli bir dönüşlülüğü (*reflexivity*) dayatır. Bireyler kendi bakış açılarını ve konularını başkalarına sunarken, müzakere ettikleri insanlara dönük kamusal bir bağlam içinde iyi nedenler beyan ederek bunları desteklemek zorundadırlar. Kamu önünde iyi nedenler beyan etme şeklindeki bu süreç, bireyi müzakereye katılan öteki herkes için neyin iyi bir neden sayılacağı konusunda düşünmeye zorlar. Böylece insan, görüş birliğini “kazanmaya çalıştığı” ilgili herkesin bakış açısından düşünmeye zorlanır (...) İlgili herkesin bakış açısından akıl yürütme hem insanın görüşlerine belirli bir tutarlılık getirir, hem de Hannah Arendt'in Kant'ı izleyerek “genişletilmiş zihniyet” (*enlarged mentality*) adını verdiği bakış açısını benimsemeye götürür” (Benhabib, 1999:108).

Benhabib, müzakereci demokrasiye adını vermiş olan müzakere süreçlerinin bazı temel ilkeleri takip etmesi gerektiğini söyler –ki az sonra görüleceği üzere bu temel ilkeler aynı zamanda *e-müzakere* kuramcılarının çerçevesine de önemli derecede etkide bulunacaktır. Siber uzamda demokratik bir kamusalığın teminatı ve dayanağı olarak düşünülen sağlıklı bir e-müzakerenin temel ilkeleri çalışmanın ilerleyen bölümlerinde tartışılacaktır. Benhabib'den evvel, Habermas'ın tartışma etiği kavramını inşa ederken önerdiği tartışma kurallarına göz atmak faydalı olacaktır:

“(1.1) Hiçbir konuşmacı kendisi ile çelişmemelidir.

(1.2) *A* konusunu *F*’ye dayandıran tüm konuşmacılar, *A*’yı andıran tüm konular söz konusu olduğunda bu *F*’yi uygulamak zorundadırlar.

(1.3) Farklı konuşmacılar aynı ifadeyi farklı anlamlarda kullanamazlar.

(2.1) Her konuşmacı sadece neye inanıyorsa onu ileri sürmelidir.

(2.2) Tartışmaya konu olan bir iddia ya da norma karşı çıkan kişi bunu yapma nedenini de açıklamak zorundadır.

(3.1) Konuşma ve eylemde bulunma yeteneği bulunan her özne tartışmaya katılmaya izinlidir.

(3.2) a. Herkes her türlü iddiayı sorgulama hakkına sahiptir.

b. Herkes tartışmaya istediği iddiayı taşıma hakkına sahiptir.

c. Herkes kendi tutum, arzu ve ihtiyaçlarını açıklamaya izinlidir.

(3.3) Hiçbir konuşmacı (3.1) ve (3.2)'deki haklarını kullanmaktan içsel ya da dışsal zorlama ile men edilemez.” (Habermas, 1990:87-89)

Habermas'ın tartışma etiği çerçevesini takip eden Benhabib ise şu genel ilkelerin altını çizer:

“1. Böyle bir müzakereye katılımında eşitlik ve simetri normları uygulanmıştır; konuşma edimlerini başlatma, soru sorma, sorgulama ve tartışma açma bakımından herkes aynı fırsata sahiptir;

2. Herkesin belirlenen konuşma konularını sorgulama hakkı vardır;

3. Herkesin bizzat söylem usulünün kuralları ve bunların uygulanma ve yürütme tarzı hakkında dönüşlü (*reflexive*) savlarda bulunma hakkı vardır” (Benhabib,1999:105).

Kamusal alan, tartışma etiği ve demokrasi arasında kurulan bu ilişkiler, siber uzamı konu alan yakın dönem tartışmalarda da büyük yoğunlukla gündeme gelmiştir. Özellikle siyasal tartışma gruplarında, forumlarda ve sosyal medya ağlarında gerçekleşen e-müzakerenin nitelikleri siber uzam ve kamusal tartışmalarında önemli bir yer edinmiştir. Burada da bir yandan siber uzamın alternatif bir kamusal alan olarak düşünülüp düşünülmeyeceği konusu ele alınacak; bir yandan da rasyonel ve demokratik bir e-müzakerenin olanakları ve olası prensipleri tartışılacaktır.

Siber uzamın demokrasi kültürünün derinleşmesine katkıda bulunacağı yönündeki beklentinin, internetin bir kamusal alan olarak tahayyül edilebileceği iddiası ile desteklendiği, bu çalışmanın yukarı kısımlarında vurgulandı. Habermas’ın kamusal alan ve iletişimsel eylem kuramından hareket eden Dahlberg (2004:6), “kamusal alan olarak bilinen demokratik akıl yürütme uzamını kuranın, enformel etkileşimlerde yer alan iletişimsel rasyonalite olduğunu vurgular” demektedir. Miskinov da benzer bir şekilde internetteki siyasal tartışma forumlarında Habermasçı bir iletişimsel rasyonalitenin izlerini arar: “Söz edimleri aracılığıyla gerçekleşen toplumsal etkileşimde diğer katılımcılara karşı makul/mantıklı (*reasonable*) ve uyumlu (*accomodative*) olma ihtiyacı iletişimsel rasyonalitenin pragmatik yanını oluşturur; bu yüzden mantıksal ya da metafizik olarak incelenmekten ziyade pragmatik olarak ele alınmalıdır” (Miskinov, 2010:61). İşte tam da bu yüzden kamusal alanın sınırlarında belirleyici olan iletişimin formudur; içeriği değildir. Dahlberg’e göre (2004:6), Habermas kamusal alandan bahsederken sınırları çizilmiş, belirgin bir kamudan bahsetmez; “bireylerin, toplulukların, sivil toplum örgütlerinin, toplumsal hareketlerin ve medya kurumlarının eleştirel söylemleriyle inşa olunan çoğul ve örtüşen karmaşık kamu ağlarına” göndermede bulunur. Demokratik bir kamusal alanın tesisi için rasyonel iletişimin ve tartışmanın belirli koşulları ve kuralları yerine getirmek durumundadır. Dahlberg’in, Habermas’dan beslenerek oluşturduğu kural listesi 6 maddeden oluşmaktadır.

“i. Temalaştırma ve problematik doğruluk iddialarının makul/akılcı eleştirisi

Tartışma problematik doğruluk iddialarının temalaştırılması ve karşılıklı olarak rasyonel bir şekilde sınanmasını içerir. Argümanlar sadece iletişimde yer alanlara yönelik olarak değil söz konusu iddialardan potansiyel olarak etkilenebilecek herkese yönelik olarak dillendirilmeli; yani ‘daha geniş’, ‘ideal’ ya da ‘sanal’ tartışmacılar cemaatine yönelik olmalıdır.

ii. Düşünümsellik

Tartışmada katılımcılar başlangıçtaki tercihlerini –tercihler ne olursa olsun– sorgulamalı ve aşmalıdır. Bu şu anlama gelir, iletişimsel rasyonalite düşünümselliği gerektirir: kişinin kendi değerlerini, varsayımlarını, ve çıkarlarını mevcut tüm diğer ilgili iddialar ve akıl yürütmeler ışığında eleştirel olarak değerlendirmesi.

iii. İdeal rol üstlenme

Rasyonel tartışmada katılımcılar kendilerini söz konusu iddialardan potansiyel olarak etkilenebilecek olanların yerine koyarlar ve durumu bu diğer perspektiflerden değerlendirirler.

Katılımcılar hermenötik olarak açık olmalı ve diğer katılımcılarının kendilerini ve dünyayı nasıl anladıklarına duyarlı olmalıdır. Bu işlem hem tarafsızlığı hem de saygıyla dinlemeyi içerir.

iv. Samimiyet

Tartışma dürüstlük ya da söylemsel açıklığa dayanır; aldatmayı dışlar. Rasyonel iletişim katılımcıların ne kastediyorlarsa onu söylediklerini varsayar ve konuyla ilgili tüm bilgileri (niyetler, çıkarlar, ihtiyaçlar ve arzular da dâhil olmak üzere) sunmak için samimi bir çaba içerisine girerler.

v. Formel ve söylemsel eşitlik

Tartışma, bahis konusu iddialardan potansiyel olarak etkilenen tüm katılımcılara açıktır. Dahası her katılımcı her türlü savı öne sürme ve sorgulama ve tutum, arzu ve ihtiyaçlarını ifade etme fırsatına sahiptir.

iv. Devlet ve şirket iktidarından özerk olma

Vatandaşların etkileşimde bulunduğu kamusal alanı inşa eden tartışma devlet ve şirket çıkarlarının etkisinden muafır” (Dahlberg, 2004:7-10).

Dahlberg’in sıraladığı bu kurallar, özellikle internetin kamusal alan olarak olabilirliği ve demokrasi kültürünün gelişmesinde oynayacağı rol açısından önemli bir değerlendirme çerçevesi çizmektedir.

Medenilik (Civility), Nezaket ve Demokratik Tartışma

İnternette demokratik ve rasyonel tartışmanın kurallarını tartışırken önemli bir sorunun yanıtlanması gerekmektedir: bahsi geçen ideal koşullar içerisinde ‘nezaketin’ yeri ne olmalıdır? Siber uzamdaki tartışmaların çoğunda tarafların birbirlerine karşı kaba davrandığı, birbirlerinin düşüncelerinden çok kişiliklerine saldırdıkları sıkça gözlemlenen bir olgudur. Burada da okur yorumları analizlerinde de görüleceği üzere, insanlar siber uzamdaki tartışmalarda gündelik toplumsal ilişkiler içinde oldukları hallerinden çok daha savruk, cüretkâr ve kontrolsüz olabilmektedirler. Siber uzamda sıkça karşılaşılan kontrolsüz tavırların demokratik ve rasyonel tartışma üzerinde nasıl bir etkide bulunduğu ise ilginç bir tartışma konusudur. Konu hakkında ayrıntılı araştırmalar yürüten Papacharissi, meseleyi ‘kabalık’ ile ‘gayri medenilik’ (incivility) arasında bir ayrıma giderek tartışır. Bu ayrım, siber uzamda gerçekleşen tartışmalarda karşılaşılan sorunlu tutumları kategorize edebilmek açısından oldukça işlevseldir. Papacharissi siber uzamdaki tartışma platformları üzerine yapılan araştırmalarda ‘kabalık’ ile ‘gayri medeni’ davranışların birbirine karıştırıldığını vurgular. Oysa her türlü kaba davranışın anti-demokratik ve gayri medeni olarak kodlanması yanlıştır. Papacharissi’ye göre (2004:260), medenilik nezaket ve kibarlığa indirgenildiğinde sert ve hararetli tartışmanın demokratik potansiyelini ve erdemini gözden kaçırmamıza yol açar:

“Medenilik her zaman demokratik tartışma için bir gereklilik olarak görülmüştür. Genelde kibarlık ya da nezaket olarak tanımlanan medenilik, işlevsel demokratik bir toplum göstergesi olarak ele alınmıştır. Vatandaşlık, demokrasi ve kamusal tartışma üzerindeki konuşmalar medeniliği bir erdem olarak ele alırlar ve onun yokluğunun demokratik bir toplum için yıkıcı sonuçları olacaktır” (Papacharissi, 2004:260).

Lyotard'ın internetteki canlı, kaotik ve sistematik olmayan tartışma ortamının özgürleştirici vurgusunu takip eden Papacharissi, internetteki tartışmaları biçimsel kurallara hapsedme çabasının, demokratikleşmeye sanıldığı kadar katkıda bulunmadığını iddia eder. Lyotard, gerçek demokratik özgürleşimin rasyonel uyum ve kurallı tartışmadan ziyade anarşi, bireysellik ve ihtilafı mümkün olduğunu vurgulamaktadır (akt., Papacharissi, 2004:266). Her türlü kabalığı demokrasi kültürüne bir darbe olarak ele almanın ardında, bu davranışların dolaysız bir biçimde anti-demokratik olduğu iddiası yatmaktadır. Papacharissi, ilk olarak demokrasi ile müzakere arasında kurulan bağı sorunsallaştırır. Bu tavır, tartışma ve konuşmanın demokrasinin ruhu olduğu iddiasına bir karşı çıkıştır aynı zamanda. John Dewey'in yazılarında formüle edilen, en olgun çağdaş yorumunu Habermas'ın çalışmalarında bulan tartışma-demokrasi eşleşmesi sorunludur; çünkü tartışma ve konuşma nadiren eşitlikçidir ve yeri geldiğinde son derece aristokratik ve kısıtlayıcı olabilmektedir (Schudson, 1997). Tartışmanın demokrasinin ruhu olamayacağı önermesi, yukarıda ana hatları tartışılan türden bir tartışma etiğinin koşullarının sağlanmasının mümkün olmadığı yargısı ile buluşur. Örneğin Calhoun, Habermas'ın kamusal alan tahayyülünün imkânsız bir rasyonalitenin trajik ve stoik bir şekilde kovalanmasına dayandığını söyler (akt., Papacharissi, 2004:266). O zaman yapmamız gereken şey, internetteki tartışma ortamlarında karşılaşılan her türlü olumsuzluğu anti-demokratikliğe ya da iletişimsel rasyonalitenin/tartışma etiğinin ihlaline indirgemeden, gayri medenilik ile nezaketsizlik arasında ayırım yapmaktır: insanlar, basitçe birbirlerine karşı kaba davrandıklarında değil, bir bütün olarak toplumsal gruplara karşı saldırgan tavır aldığında demokrasiyi zedelerler. "Gayri medeniliğin olumsuz kolektif bir yönü vardır: yani, demokrasinin kolektif geleneklerine saygısızlık söz konusudur" (Papacharissi, 2004:267).

Papacharissi bu noktalardan hareketle üç soruya verilecek cevapları içeren bir medenilik filtresi belirler. Bu üç soru şunlardır:

"(1) Tartışmacı demokrasiye bir tehdit dillendiriyor mu? (örneğin demokratik bir hükümeti güç kullanarak devirmekten söz ediyor mu?)

(2) Tartışmacı stereotiplere başvuruyor mu? (örneğin bir kişiyi etiketliyor mu? Bu etiketler 'liboş' gibi hafif, ya da 'i.e.', 'ucube', 'hain' gibi daha ağır ifadeler olabilir)

(3) Tartışmacı diğer bireylerin haklarını tehdit ediyor mu? (örneğin kişisel özgürlük, ifade özgürlüğü)" (Papacharissi 2004:274)

Eğer bu sorulardan herhangi birine ya da daha fazlasına "evet" cevabı verilebiliyorsa, o tartışma gayri medenidir. Bununla birlikte, stereotipler aşağılayıcı bir amaçla kullanıldıysa olumsuz; bir argümanı dillendirmek için kullanıldıysa nötr olarak adlandırılabilir. Ayrıca, gayri medeni saldırı doğrudan tartışmada yer alan kişilere yönelikse 'kişilerarası'; o anda tartışmada yer almayan birilerine (örneğin siyasetçi, sanatçı, akademisyen vb.) yönelikse 'diğerine yönelik' olarak adlandırılabilir. Bu çalışmada, özellikle okur yorumlarını ve yorum sayfalarındaki tartışmaları değerlendirirken bu ayırım korunmaya çalışılmıştır.

"internet Mecraları, Kanaat Oluşumu ve Dolaşımı: Kamusal ve Mahrem Arasında": Araştırma Bulguları

Bu çalışmaya kaynaklık eden, TÜBİTAK SOBAG 1001 Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Projelerini Destekleme Programı tarafından desteklenen, 110K051 no'lu araştırma projesi

Ekim 2010-Ekim 2011 tarihleri arasında tamamlanmıştır. Araştırma niceliksel ve niteliksel olmak üzere iki evreden oluşmaktadır. Aşağıda araştırmanın öne çıkan ve konumuzla doğrudan ilgili olduğu düşünülen, niceliksel ve niteliksel bulgular kısaca sunulacaktır. Projenin niceliksel ve niteliksel evrelerinin ayrıntılı ve katmanlı düzeyleri göz önüne alındığında, bu, son derece özet bir sunum olacaktır.

Niceliksel safha bulguları: Türkiye’de internet kullanımı ve internet kullanıcıları

Araştırmanın niceliksel safhasındaki temel amaç, Türkiye’de internet kullanımının genel bir görüntüsünü oluşturmak ve internet kullanıcı tipolojilerini açığa çıkarmaktır. Bu amaçlar çerçevesinde, niceliksel safhada Ankara, İzmir ve İstanbul olmak üzere üç metropolde 622 internet kullanıcısı ile yüz yüze görüşme yapılmıştır. Araştırma sadece internet kullanıcılarına odaklanmıştır; bu yüzden görüşmenin yapıldığı tarihten önceki son üç ay içerisinde internete en az bir kez girmiş olmak koşulu aranmıştır. Katılımcılara, yaş ve şehir için belirlenen alt ve üst kotalara bağlı kalarak rastgele örneklem seçimi yoluyla ulaşılmıştır. Alan çalışmasında uygulanan anket formlarında kullanıcılara sosyo-demografik ve sosyo-ekonomik özellikleri, internete erişim olanakları, bilgisayar ve internet kullanım alışkanlıkları, en sık kullandıkları mecralar, *Facebook* ve *Twitter* kullanım pratikleri, internet yoluyla dâhil oldukları etkinlikler ve internetten haber alma ve bilgi edinme pratikleri sorulmuştur. Anketler, 40 katılımcıyla yapılan pilot çalışmaların ardından, Temmuz 2011 ile Eylül 2011 arasında tamamlanmıştır.

Araştırma bulguları, Türkiye’de kentli nüfusun internete erişim olanaklarının gelişkin olduğunu, düzenli internet kullanıcılarının % 92,1’inin evinde bilgisayar, % 87,5’inin ise internet bağlantısı olduğunu göstermektedir. Evde internet bağlantısı olanağının yıllara göre dağılımına bakıldığında, son beş yılda istikrarlı bir artışın varlığından söz etmek mümkündür. Evinde internet bağlantısı olanların % 57,2’si evinde 5 yıldan daha az süredir, % 27,4’ü ise 10 yıldan daha fazla süredir bu olanağa sahiptir. Ki kare testleri, son beş yılda özellikle DE sosyoekonomik kategorisi içerisinde yer alan kullanıcıların evlerinde internet bağlanma oranlarının arttığını göstermektedir. İnternet kullanım sıklığına gelince, kullanıcıların yarısından fazlası (% 55,0) son bir hafta içerisinde her gün internete girdiğini belirtmiştir. Katılımcıların yaklaşık % 20’si de son bir haftada 4-6 gün arası internete girdiğini belirtmiştir. Bu durum, düzenli internet kullanıcılarının internete girme sıklığının yüksek olduğunu göstermektedir.

İnternette en popüler olan etkinlikler arasında “internetten gazete okumak” (en az günde bir kez, % 57,0), “sosyal ağlara katılmak” (en az günde bir kez, % 50,3) ve “e-posta kontrolü ve gönderme” (en az günde bir kez % 48,9) öne çıkmaktadır. Buna karşın, alışveriş, rezervasyon ve benzeri etkinliklerle, içerik üretmeye yönelik etkinliklere katılımın azlığı dikkat çekmektedir. Katılımcıların % 75’i “kişisel *blog* oluşturmak ya da kişisel *blog*’a yazı yazmak” gibi etkinlikleri hiç yapmadıklarını belirtmiştir. Bununla birlikte, yaklaşık her iki kullanıcıdan biri (% 46) “internet üzerinden tartışmaya katılmak ve çeşitli konularda yorum yazmak” etkinliğini gerçekleştirdiğini belirtmiştir. Buradan, Türkiyeli internet kullanıcısının içerik üretmekten uzak durduğunu; daha çok tüketici bir konumda bulunduğunu; ürettiği içerikleri ise genel olarak kısa yorumlarla sınırlandırdığını söylemek mümkündür.

İnternet siteleri kullanımında *Facebook* (katılımcıların % 67’si ile) en ön sıradadır.

Ardından % 19 ile *Twitter* ve % 9 ile Ekşi Sözlük gelmektedir. *Lastfm**, *Yonja*** ve *Flickr**** ise en az kullanılan ve en bilinmeyen siteler olarak göze çarpmaktadır. *Facebook* kullanım oranı daha genç yaşlarda (18-25 için % 70,8; 26-32 için % 74,7) iken, 41 yaş ve üzeri için % 54,0'dır. *Facebook* ile *Twitter* kullanıcılarını ise sosyoekonomik özellikler ayırmaktadır. Genel eğilim, *Twitter*'in daha üst sosyoekonomik gruplara hitap ettiğini göstermektedir. Katılımcıların % 66,5'i interneti güvenli bir alan olarak görmezken; sırasıyla, banka hesap numaralarını, telefon numaralarını ve ev ve iş adreslerini paylaşmaktan çekinmektedirler. Bununla birlikte siyasi görüş (% 69,8), dini inanç (% 78,3) ve etnik kökene (% 81,4) gelindiğinde, katılımcıların bilgilerini çok daha rahat paylaştıkları görülmektedir.

Facebook bulgularına gelince, katılımcıların % 39,8'i kendini aktif bir *Facebook* kullanıcısı olarak tanımlamış; % 41'i ortalama kullanıcı olduğunu, % 19,2'si ise hesabının olduğunu ama çok kullanmadığını belirtmiştir. Katılımcıların % 95,8'i *Facebook*'ta kendi isimlerini kullanırken % 4,2'si başka isimlerle hesap açmaktadır. *Facebook* etkinliklerine bakıldığında ise, katılımcıların % 70'inin son bir hafta içerisinde *Facebook*'tan öğrenilen herhangi bir etkinliğe katılmadıklarını; bununla birlikte % 49,6'sının son bir hafta içinde *Facebook* üzerinden gazete haberi paylaştıklarını ve % 42,2'sinin ise son bir hafta içerisinde en az bir habere yorum yaptıklarını görürüz. *Facebook*'un sosyalleşme pratiği ile ilişkisine bakınca, *Facebook* kullanıcılarının % 13,6'sı *Facebook*'ta aktif oldukça sosyalleştiğini hissettiğini ifade etmiştir. Bu yargıya katılmayanların oranı ise % 76,7'dir. Araştırmada, internet kullanıcılarının % 1,9'unun; *Twitter* kullanıcılarının da % 9,8'inin kendini aktif bir kullanıcı olarak nitelendirdiği görülmüştür. *Twitter* kullanıcılarının yarısına yakını (% 46,5) *Twitter* kullanma amacının siyasi ve toplumsal olayları takip etmek olduğunu belirtmiştir.

Türkiye'de internet kullanıcılarının % 56,6'sı günde en az bir kere internet üzerinden haber okumaktadır. Haberlere yorum yapan kullanıcı oranı ise % 30,2'dir. Haber yorumlarından etkilendiklerini söyleyen katılımcıların oranı % 16,0ken, % 28,4'lük dilim yorumlardan kısmen etkilendiklerini belirtmiştir.

Araştırmanın niceliksel evresinin önemli katkılarından biri, geliştirdiği internet kullanım tarzı kategorileridir: *seyirciler*, *sosyalleşiciler*, *faydalanıcı/işlemciler*, *araştırmacılar/arayıcılar*, *faydalanıcı/toplayıcılar*, *üreticiler* ve *eleştiriciler*. Bu kategoriler birbirinden ayrışık değildir; yani kullanıcılar birden fazla kategoriye dâhil olabilmektedir.

internet kullanım tarzı kategorileri

Seyirciler	83,1%
Sosyalleşiciler	58,4%
Faydalanıcı / İşlemciler	54,8%

* Last Fm, <http://www.lastfm.com.tr/>. Söz konusu siteye kullanıcılar DNS ayarları değiştirilerek erişilebilmektedir. Söz konusu site, T.C. Beyoğlu Cumhuriyet Başsavcılığı'nın 26.06.2009 tarih ve 2009/45 sayılı kararı gereği TİB tarafından erişime kapanmıştır. Siteye erişim engeli şu anda AHİM de dava konusudur. Davaya ilişkin olarak İstanbul Bilgi Üniversitesi öğretim üyesi Prof.Dr. Yaman Akdeniz'den bilgi edinilebilir.

** Yonja, <http://www.yonja.com/>, Erişim Tarihi 07.08.2012.

*** Flickr, <http://www.flickr.com/>, Erişim Tarihi 07.08.2012.

Araştırmacılar / Arayıcılar	44,9%
Faydalanıcı / Toplayıcılar	40,8%
Üreticiler	33,6%
Eleştirciler	16,4%

Seyirciler, internette genellikle sörf, e-posta alıp gönderme, arama motorlarını kullanma, haber okuma ve *blog* takip etmek gibi işlemleri yaparlar. *Sosyalleşiciler* ise interneti sadece iletişim amaçlı olarak kullanırlar. Sosyal ağların yaygınlaşması ile birlikte bu kategori daha kapsayıcı hale gelmiştir. Faydalanıcı/İşlemciler, internet üzerinden e-devlet işlemleri, alışveriş yapmak, bilet satın almak ve benzeri aktiviteleri sık sık yapan kesimdir. *Araştırmacı-Arayıcılar*, internette bilgi edinme pratikleri gelişmiş olan, arama motorları dışında kanalları bilgiye erişim için sıkça kullanan kullanıcı kategorisine karşılık gelmektedir. *Faydalanıcı/Toplayıcı* kategorisindeki kullanıcılar ise internet üzerinden paylaşılan içerikleri bilgisayarlarında toplarlar. **Üreticiler** *blog* kullanır; internet sitesi oluşturur; mevcut internet sitelerine içerik eklerler. *Eleştirciler* ise internette haber almakla kalmaz, haber eklerler, aynı zamanda yüklenmiş olan içerikleri puanlar veya yorumlarlar.

Çalışmanın bu kısmında, araştırmanın niceliksel bulguları özet bir şekilde ortaya kondu. Niceliksel evrenin bulguları bize, Türkiye’de düzenli internet kullanıcılarının internetle ilişkisinin sınırları ve potansiyelleri hakkında önemli bilgiler sunmaktadır. İlk olarak, düzenli internet erişim olanağının son beş yılda istikrarlı bir şekilde artması ve bu artışın özellikle alt sosyoekonomik gruplar için daha hızlı gerçekleşmesi internetin yaygınlaştığını göstermektedir. Bu, internetin alternatif bir kamusal alan olabileceğine dair argümanları besleyen bir gelişmedir. Fakat bununla birlikte, internette geçirilen zamanın niteliği hakkındaki bulgular, internetin, kullanıcıların önemli bir kesimi için katılma yönelik değil, seyre yönelik bir alan olduğunu göstermektedir. Kullanım tarzı kategorilerinden **üreticiler** ve *eleştircilerin* toplam kullanıcılar içerisindeki oranının düşük olması bu yargıyı doğrular niteliktedir. Bununla birlikte, internet ve kamusalılık ilişkisinin anlaşılabilirliği için, internet içerisindeki mecraların ve bu mecralardaki performansların daha yakından incelenmesi gerekmektedir. Çalışmanın niteliksel evresinde, bu hedeflenmiştir.

Niteliksel evre bulguları

Araştırmamızın niteliksel evresinde gazetelerin okur yorumları sayfaları ve başlıca diğer sosyal medya mecraları (*blog*’lar, *Ekşisözlük*, *Twitter* ve *Facebook*) incelenmiştir. Bu makalenin sınırlılıkları ve amaçları göz önünde tutularak, çalışmanın bu son bölümünde araştırma bulgularından sadece okur yorumları analizine kısaca yer verilecektir. Okur yorumları analizi için Türkiye’de çevrimiçi en çok okunan ve ideolojik-politik eğilimler açısından farklı okuyucu profillerine seslenen üç ayrı çevrimiçi haber sitesi belirlenmiştir: *Haber 7* *, *Hürriyet*** ve *Radikal****.

* Haber 7, www.haber7.com.tr Erişim tarihi 07.08.2012.

** Hürriyet, www.hurriyet.com.tr Erişim tarihi 07.08.2012.

*** Radikal, www.radikal.com.tr Erişim tarihi 07.08.2012.

Bu mecraların okur yorumlarını incelerken, araştırmamızın temel sorunsalı, kamusal fikir, rasyonel müzakere ve okur yorumları arasındaki ilişki olmuştur. Siber uzam, kamusal fikir ve demokrasi ilişkisinden hareketle rasyonel müzakereyi önemi vurgulanmış ve siber uzamda popüler bir kanaat üretim mecrası olarak okur yorumları sayfalarında bunun izleri aranmıştır.* Bu çerçevede Mart-Mayıs 2011 tarihleri arasında, Türkiye’de siyasal bölünmelerin belirleyici üç hattı olarak ele alınabilecek Kürt sorunu, AKP taraftarlığı/karşıtlığı ve ordu taraftarlığı/karşıtlığı konuları ile ilgili haber ve haber yorumları incelenmiştir. Her mecrada en çok yorum alan haberler içerisinden rastgele seçim yaparak toplamda 1846 yorum (616 yorum *Radikal*’den, 630 yorum *Hürriyet*’ten ve 601 yorum *Haber 7*’den olmak üzere) ayrıntılı bir şekilde analiz edilmiştir. Okur yorumları ideolojik pozisyon/dünya görüşü/tavır; rasyonel müzakere/diyalog ve haberle kurulan ilişki eksenlerinde ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir.

İncelenen çevrimiçi haber sitelerinin okur yorumları sayfalarında ücretsiz üyelik sistemi mevcuttur. Geçerli bir e-mail adresi, üyelik için yeterlidir. Kullanıcı bilgilerinin doğruluğunu kontrol edecek bir mekanizma olmadığından kullanıcıların anonimliği göze çarpmaktadır. Bu noktada siber uzamdaki kimliklerin anonimliğinin beraberinde bir sorumsuzluğu getirdiği saptaması önem kazanmaktadır. İncelenen çevrimiçi haber sitelerinin kullanıcı sözleşmelerine bakıldığında, *Haber 7* kullanıcı sözleşmesi asgari nezaket ve etik kurallara (*netiket*) uymayı talep etmektedir: “küfür, hakaret içeren; dil, din, ırk ayrımı yapan” yorumlar ya da internet lisanında azarlama/bağırma olarak algılanan “tümüyle büyük harf kullanımı” yasaklanmıştır. Buna karşın, bu kuralların sıkı bir şekilde uygulanmadığı görülmektedir. *Radikal* kullanıcı sözleşmesi de netiket kurallarına vurgu yapar; ama buna ek olarak “okur yorumlarında anlaşılabilirlik”, “anlamlılık” ve “konuyu zenginleştirmek” gibi, demokratik kamusal müzakere kuralları ile yakından ilgili başka kriterlere de göndermede bulunmaktadır. Ayrıca, *Radikal* tek kelimeyle ya da cümlelik okur yorumlarını ya da haberden ziyade birbirleri ile tartışan yorumları eleyeceğini belirtmektedir. Okuyucu yorumu sözleşmeleri arasında en ayrıntılı olanı ve ‘sözleşme’ vasfını taşıyan *Hürriyet* okur yorumları sayfasına aittir. Kullanıcı içeriklerinin hukuki sorumluluğunun okuyucularda olduğunu belirten sözleşme, yasaklanan eylemleri ayrıntılı bir şekilde belirlemiştir. Site moderatörleri, yorumları kullanıcıların onayı olmadan silebilir ya da kısaltabilir. *Hürriyet*, kullanıcı bilgilerinin *Hürriyet* ya da işbirliği içinde olduğu kişiler tarafından doğrudan pazarlama yapmak amacıyla kullanılabileceğini de eklemiştir. Üç mecranın kullanıcı sözleşmelerinden ve okur yorumları sayfaları editörleri ile yapılan görüşmelerden hareketle şunlar söylenebilir: İlk olarak, okur yorumları sayfaları çevrimiçi haber siteleri açısından dinamik ve her an yenilenen bir yoklama işlevi görmektedir. İkincisi, site yönetimleri için en önde gelen beklenti, yorumcuların gazeteleri hukuki açıdan zorda bırakacak ifadelerden ve tavırlardan kaçınmalarıdır. Bununla birlikte, hukuki kaygı etik bir çerçeve ile desteklenmemekte, görüleceği üzere okur yorumları sayfalarında çok sefer ayrımcı, dışlayıcı, aşağılayıcı, cinsiyetçi vb. içeriklere rastlanabilmektedir. Çevrimiçi haber sitelerinin bazılarının okur yorumları sayfaları moderatörleri ile yapılan görüşmelerde, moderatörler, hakaret/küfür içerikli yorumlar silindikçe, taktik geliştiren,

* Araştırmada okur yorumları dört ayrı başlık altında incelenmiştir. 1. Okur yorumlarının haberle girdiği ilişki; 2. Okur yorumlarının ideolojisi; 3. Okur yorumlarının/yorumcuların birbirleriyle ilişkisi; 4. Okur yorumları ve rasyonel kanaat üretimi. Bu makalede ise 3. ve 4. başlıklara yoğunlaşmıştır. Okur yorumlarından burada kullanılan örnekler bire bir aktarılmıştır.

hakareti olabildiğince derin ve dolambaçlı ironiye bulandırıp etmeye çalışan yorumcuların türediğini vurgulamışlardır. Kimi moderatörler bunları da silmektedir, kimi sitelerde ise belli bir muğlaklık seviyesinde hakarete göz yumulmaktadır.* Üçüncüsü, site yönetimleri için argümanların akıcı, anlaşılır ve rasyonel bir şekilde ifade edilebilmesi temel kaygı değildir. Buna akıcılığa, imla ve yazım kurallarına ve net ifadelere yaptığı vurguyla *Radikal* istisna teşkil etmektedir.

Çevrimiçi haber sitelerinin okur yorumları sayfaları, rasyonel kanaat üretimi ve müzakere ilkeleri ışığında incelendiğinde çok da olumlu bir manzara ile karşılaşılmamıştır. İlk olarak, okur yorumları sayfaları, diyaloga ve karşılıklı etkileşime kapalı bir nitelik sergilemektedir. Karşılıklı tartışma ortamı sunmaktan çok, yorumcuların kanaatlerini dillendirip geçtikleri bir alan olma niteliği taşımaktadır. Yorum sayfaları moderatörleri ile yapılan görüşmelerde bu özellik sıkça vurgulanmıştır. Okur yorumları sayfalarında diyalog eksikliğinin önemli bir nedeni, yukarıda bahsi geçen benzerseverlik olgusudur. Bu sayfalara karakterini veren farklı kanaatlerin karşılaşmasından ziyade benzer argümanların ve tepkilerin art arda sıralanmasıdır. Okur yorumları sayfalarında kamusal rasyonel müzakereye ket vuran önemli bir unsur beyanlarda ve tartışmalarda kullanılan nezaketsiz dildir. Sayfalarda parlama (*flaming*), suçlama, alay etme, bağırma (tümüyle büyük harf kullanımı), hakaret ve küfretme gibi nezaketsiz davranışlara sıkça rastlanılmaktadır.** Okuyucu sözleşmeleri ve yorum sayfaları kurallarında bu türden davranışların yasak olduğu belirtilmekle birlikte denetim mekanizmasının yeterince işlemediği görülmektedir. Okur yorumları sayfalarındaki diyaloglarda sıkça benimsenen bir başka tavır, karşı tarafı okuduğunu anlamamakla ya da cehaletle suçlamaktır.*** Karşı tarafı okuduğunu anlamama ile suçlama “nezaketsiz” bir davranış olmakla birlikte, rasyonel müzakere prosedürünün eşitlikçi ve kapsayıcı yönü de zedelenmektedir. Bu tavır karşı tarafı müzakere sürecinde eşit “öteki” olarak görülmesi gereken akılcı bireyler olarak ele almaz ve sürecin ilk adımında dışlamaya yönelir. Okur yorumları ve rasyonel müzakere olanakları ile ilgili önemli bir diğer nokta da yorumlarda aşırı duygusallık ve kişiselliğin öne çıkmasıdır. Kantçı ve Habermasçı gelenekten hareket eden Dahlberg’in, doğruluk iddialarının evrenselleştirilebilir olması gerektiğine dair vurgusu ve bu yöndeki beklentisi haber yorumlarında genellikle boşa çıkmaktadır. Yorumcuların sorunları dar ve bireysel bir perspektiften ele almaları, sorunları tartışırken belirli bir soyutlama düzeyine geçmelerinin de önünü kesmektedir.

Okur yorumları sıklıkla haberde bahis olunan konunun dışında; çoğunlukla yorumcunun

* Milliyet okur yorumu moderatörü ile yüz yüze görüşme, Kasım 2011; Radikal okur yorumu moderatörü ile yüz yüze görüşme, Kasım 2011 ve Ensonhaber okur yorumu moderatörü ile yüz yüze görüşme, Kasım 2011 tarihinde gerçekleştirilmiştir.

** “Sen ve onu okuyan herkes anladı me demek istediğiöi ama AKP yandaşı olmak böyle bir şey herhalde, pişkinlik, sürekli hedef saptırma, çapsız karşı saldırılar ve hakaret etmeye çalışmalar”, Radikal, 06.04.2011.

“Saçmalayanlar var (x ve y rumuzlu yorumcular)”, Haber 7, 02.04.2011.

“Sayın akkoca ancak camur at izi kalsın düşünden ileriye gidemeyen zavallıolarsınız.” Hürriyet, 02.04.2011. (Bu ve bundan sonraki yorumlar yazım ve ifade yanlışları korunarak aynen alınmıştır. Makalede okuyucu rumuzları ile ilgili herhangi bir analize yer verilmediği için, rumuzların sadece baş harfleri verilmiştir).

*** “3’ünü nasılnı öldürür ? haberi okursan anlarsın aslında.” Haber 7, 02.04.2011.

birikmiş öfkesini dışa vurduğu, bunu yaparken de hakaretimiz, aşağılayıcı ve son derece şiddetli ve saldırgan bir üslup kullandığı bir araç halini almaktadır. E-müzakere literatüründe bu türden çıkışlara parlama (*flaming*) adı verilmektedir. Parlama ile amaçlanan belirli bir iddiayı ya da argümanı dile getirmekten ziyade, olumsuz duygu ve hissiyat aktarımını gerçekleştirmektir. B. Cammaerts'e göre, parlama, küfürleşme veya hakaretleşme, çevrimiçi ortamlarda katılımcıların, diğer katılımcıların söylemsel pratikleri tarafından rahatsız edilerek, ortamdan ayrılmalarına, çekilmelerine yol açmaktadır (2008). Okur yorumlarında parlama genellikle beddualar ("bela okuma") ve hakaretlerle ifade bulmaktadır.*

Okur yorumları arenası, aynı zamanda genel kabul gören ifadelerin, klişelerin ve yaygın kanaatlerin sıkça ifade edildiği bir alan olarak da göze çarpmaktadır. Konu ne olursa olsun mutlaka her haberin altında malumu ilam eden ya da bilindik düşünce şekillerini yeniden gündeme getiren yorumcular vardır.**

Okur yorumları sayfalarında karşı karşıya kalınan bu olumsuz tabloya aykırı örneklerle de rastlamak mümkündür. İncelenen üç haber sitesi arasında *Radikal* okur yorumları sayfası, yorumcuların netiket kurallarına daha fazla uyduğu; daha rasyonel, ayrıntılı, kanıtlara dayanan ve diğer yorumcuları dikkate alan yorumların yer aldığı bir mecra özelliği taşımaktadır. Bu noktada, yorumlarda kullanılan ortalama kelime sayısı önemli ipuçları vermektedir. *Radikal* okur yorumları sayfasında yorum başına ortalama 59 kelime kullanılırken, bu sayı *Haber 7*'de 37,5, *Hürriyet*'te ise 23,72'dir.

Nezaketsizliğe ek olarak, kamusal müzakereye ket vurmanın ötesinde, müzakereyi olanaksız kılan başka bir unsur ise medeni olmayan davranışların yaygınlığıdır. Çalışmanın kavramsal çerçevesinde Papachiarissi'nin çalışmalarına referansla siber uzamda nezaketsiz ve medeni olmayan davranışlar arasında bir ayrıma gidilebileceği; bunlardan

* Örneğin, "Yozgat'ın Çayıralan İlçesi'nde yapılan kazı çalışmasında cesetleri bulunan 2'si kardeş 3 çocuğun katil zanlısı komşusu çıktı," alt başlığıyla verilen "'Korkunç katliamın zanlısı komşuları çıktı!' (26.03.2011) başlıklı Haber7 haberine yazılan yorumlardan birkaçı:

İDAAAMMM !!!

ceza hukuku yenilenmedikçe, idam cezası yürürlüğe girmediği sürece maalesef biz bu haberleri daha çok okuruz... ibret-i alem için sallandırın canileri !!! masumların kanı için...

K. A.

İdam idam idam

B.

deliye döndüm ..işyerindeyim ağlamamk için kendimi zor tutuyorum

Yaşatmak istemeyeni yaşatmayacaksın..adalet yokki..işkenceyle cürüyüp ölmeli..bunu içerde yaşatcaklarını sanmıyorum...Memleket dinden imandan çıkardılar sonuç güvenilir insanlar

M. T.

MİDEM BULANIYOR

Şu anda kaleme aldığım haberi yorumlarken,tüylerim diken diken oldu...Ey vicdansızlar!...Ey Ruh-sağlığı bozuklar!...Ey sapıklar!...işte bunlar ölümü hakedenler,hadım etmeyi bırakın ip-te sallandırmak lazım ki,herkes ders alsın...konuşana,yazana,kalem tutanları değil,vicdansızları,sapıkları,tecavü zcülerı,katilleri atın zindanlara...bir daha çıkmamak üzere...Hayatımdan endişe duyuyorum,ölüm her an başucumda olduktan sonra...bu ülkede herkese silah imkanı tanındıktan sonra nasıl rahat yaşarım..

M. Ö.

Başka bir habere yapılan yorum:

"ALLAH belalarını versin demekten başka hiç bir şey yapamıyorum", 03.04.2011, Hürriyet.

** "Biz bu filmi daha önce görmüştük." 12.04.11, Hürriyet.

ilkinin kamusal müzakerede bir nebze kabul edilebilir olmakla birlikte, medeni olmayan davranışların müzakereyi olanaksız kıldığı vurgulanmıştı. Medeni olmayan davranışlara ise stereotipleştirici, bireyi ya da grubu hedef alan/tehdit eden, demokrasiyi hedef alan ve ırkçı/ayırımı ifade ve tutumlar örnek gösterilmişti. Araştırmada, netiket kurallarını ihlal eden birçok davranışa ek olarak medeni olmayan ifade ve tavırlara da sıklıkla rastlanmıştır. Hatta denilebilir ki, bunlar, okur yorumları sayfalarını karakterize eden davranış kalıplarıdır. Okur yorumları sayfaları, bu açıdan da akılcı, kamusal ve demokratik müzakere olanaklarının kısıtlı olduğu bir alan olarak tanımlanabilir.*

Ancak bu kötümser tabloya karşın, iki noktanın altını çizmek yerinde olacaktır. Birincisi, ender de olsa tarafların karşısındakini dinlediği; rasyonel haklılık iddialarında bulunduğu ve savlarını kanıtlamak için ayrıntılı ve bütünlüklü/tutarlı iddialar inşa ettikleri örneklerle rastlamak mümkündür. İkincisi, yorumcular arasında karşılıklı tartışma olmadığı durumlarda da ya haber söylemiyle ya haberde görüşleri seslendirilen birincil tanımlayıcılarla** girilen tartışmalarda da rasyonel müzakere prosedürleri açısından olumlu örneklerle rastlamak mümkündür.***

Özetle, buraya kadar nezaketsizliğin rasyonel müzakereyi zedelediği, medeni olmayan

* Başörtülü bir kadın milletvekili adayı ile ilgili habere yapılan bir yorum: “İtiraf ediyorum ve samimiyetle soyluyorum ki , BDP li bayan adaylardan 100 lerce daha guzel bir bayan,” S.N., Hürriyet, 12.04.2011. ÖSYM ile ilgili bir habere yapılan yorum: “Yüzler aynı yüzüzlükler aynı. Hep aynı görünüşlü aynı bıyıklı adamlar, her yeri doldurmuşlar, her kadro hep aynı tip insanlarla dolmak zorunda mı? Demek ki öyle.” Radikal, 15.04.2011. BDP’li kadın milletvekili adayları ile ilgili bir yorum: “meclisin güzellik ortalaması düşecek .tipler kayık beyinler kayık. ucubeler”, N. X., Hürriyet, 10.04.2012.

** Hall ve arkadaşlarının (1997), haberin ideolojik ve bürokratik yapılanışını tartışırken kullandığı “birincil tanımlayıcılar” kavramı, haber metnine konu olan olayı tanımlayan, konunun çerçevesini çizen ve haber metninde sesine yer verilen, hükümetlerde ya da diğer kurumlardaki akredite kaynakları tanımlar.

*** Örneğin, ‘Erdoğan HSYK Kararnamesini değerlendirdi’ başlıklı habere yazılan “sistemin düzgün çalışmasından sorumlusunuz” başlıklı şu yorum: Bu ülkenin hükümeti, özellikle Adalet Bakanlığı mahkemelerin performansından sorumludur. Hepimizin bildiği 100 tane evrensel doğruyu sıralayıp sonra da biz mahkemeye müdahale etmiyoruz demeniz, tüm görevlerinizi eksiksiz yerine getirdiniz manası taşımaz. Mahkemeler ve hakimler karar verme aşamasında bağımsızdırlar doğru. Ancak hükümetinizin veya devlet içindeki başka bir oluşumun sürece en masumundan «gecikmesi» için bir müdahalesi varsa, yargı sistemimiz ağır çalışıyorsa, bizi ilgilendirmez diyemezsiniz. Sistemin düzgün çalışmadığını, gözle görülen «geciktirme operasyonlarının» kamu vicdanında rahatsızlık yarattığını, mahkeme kararıyla suçlu oldukları kanıtlanmamış insanların yüzlerce gün hapisshanede misafir edildiğini, ki bu insanların içinde iyi veya kötü üst seviyede yıllarca devlete hizmet etmiş değerli insanlar var, daha da kötüsü bu demeciniz tamamen iyi niyetle bile verilmiş olsa da, biz vatandaşların gözünde birilerinin bu işi bilerek ve isteyerek uzatmasına hükümetinizin seyirci kaldığını düşünüyoruz. İki takım arasındaki haksız penaltının bile saatlerce tartışıldığı, hakeme küfreden oyuncunun 3 maç mı, 5 maç mı ceza alacağı olay olan ülkemizde, insanların tüm özgürlüklerinin kısıtlanarak yüzlerce gün fiili hapis cezasına çarptırılması, karşılığında biz görevimizi yaptık, sorumluluğumuz yok demeniz, bekleyen bakalım mahkeme ne karar verecek diye bizi oyalamanız, daha da kötüsü bu ülkede muhalif insanları resmen sindirmeniz, vatanş olarak benim size vereceğim performans notunu kırmamı gerektiriyor. İsrarla belirtiyoruz, Sayın Başbakan, Sayın Adalet Bakanı sizin isteminiz olsun olmasın fark etmez, sistemin ağır çalışmasından, adaletin gecikmesinden sorumlusunuz. «Biz de üzölüyoruz» açıklamalarınız kesinlikle inandırıcı değil.” U.

tavırların ise rasyonel müzakereyi imkânsız kıldığı tartışılmıştı. Araştırma kapsamında yapılan ayrıntılı okur yorumları analizlerinin sonucunda şu tavırların yaygınlığı gözlemlenmiştir: belirli bir siyasal grubun, milliyetin, dini grubun, cinsel kimlik ve yönelimin ve yaşam tarzının dışlanması; bireyi ya da grubunu hedef alan tehditkâr ifadelerin kullanılması ve demokrasi fikri ve pratiklerine karşı tahammülsüzlük. Söylemsel pratiklerdeki bu tahammülsüzlük kolaylıkla nefret söylemine dönüşebilmekte, özellikle diğer internet mecralarında-örneğin *Facebook* ve *Twitter*'da- ırkçı, aşırı milliyetçi, yabancı düşmanı, cinsiyetçi, homofobik, transfobik, din ve mezhep ayrımı temelli nefret söylemini destekleyerek yayabilmektedir (Binark ve Çomu, 2012). Üstelik bu tahammülsüz söylem, nefret söylemine dönüştüğünde kendinden farklı olanlara yönelik önyargıları ve etiketleri birlikte işletmekte, nefret söylemleri üst üste binmektedir: “x hem i.e hem Kürt hem dönme hem hain hem i...e ...” olabilmektedir. Bu bağlamda incelenen haber ve yorum kaynakları arasında bir ayrım yapıldığıdaysa, *Haber 7* okur yorumları sayfasının dışlayıcı ve ayrımcı ifadelerin en sık görüldüğü bir alan olduğu görülmektedir. *Hürriyet* okur yorumları sayfası özellikle Kürt sorunu ile ilgili nezaketsiz ve gayri medeni ifadelerin sıkça kullanıldığı bir alan niteliğindedir. İncelenen üç kaynak arasında, *Radikal* okur yorumları sayfasında ayrımcı, dışlayıcı ve düşmanlıkları körükleyen nefret söylemlere çok nadir rastlanmakta; tam aksine, yorumcular sık sık bu türden yaklaşım ve söylemleri eleştiren gönderiler yazmaktadır.*

Sonuç

İnternette kanaat üretiminin basitliği çok hızlı bir şekilde kanaat üretilmesine, üretilen kanaatlerin genellikle basit, kısa, karmaşık, tepkisel ve duygusal olmasına yol açmaktadır. Olumsuz açılımları olan bu olgu, aynı zamanda, kanaat üretiminin yaygınlaşması ve demokratikleşmesi olarak de ele alınabilir. Basit ve çoklukla tepkisel ve kaotik de olsa bu kanaat üretim şekli seslerini başka kanallardan duyuramayan kesimler için bir ifade kanalı açmaktadır. İnternette kamusal müzakere ve kanaat üretimi ile ilgili vurgulanması gereken önemli bir nokta da “benzerseverlik” (*homophily*) olgusudur. Akılcı kamusal müzakere, müzakereye giren kişilerin müzakere öncesi ve sonrasındaki konumları açısından bir değişim olması gerektiğini vurgulamaktadır. Akılcı ve demokratik tartışma ile “genişletilmiş zihniyet” kişinin bireysel perspektifini aşması ve kendini kendisi gibi düşünmeyenlerin perspektifine açması anlamına gelmektedir. Buna karşılık internet birbirine benzer olan kişi, grup ve kanaatlerin bir araya geldiği; kanaatlerin dönüşmekten ziyade mevcut kanaatlerin güçlendiği bir ortamdır. İnternette kanaat üreten figürler ideolojiden bağımsız özerk bir alan içinde konuşuyormuş, kendi biricik sesiyle var oluyormuş gibi davranırlar. Ama aynı zamanda internet, kendisine benzer, kendisi gibi düşünen bir kalabalıkla birliktymiş hissini de vermektedir. Kısaca, bu işleyişte, sadece biçimsel düzeyde işleyen, –beğenmeler (*like*), oylamalar, ayar vermeler vb.– bir ideolojik haz boyutu da vardır. Deyim yerindeyse bu

* Örneğin, CHP-BDP belediyelerinin yaptığı bir işbirliği hakkında çıkan habere yazılan “barış” başlıklı şu yorum: “barış için böyle çalışmaların olması önemli. barış tabandan gelir, halklar arasındaki kardeşlik tohumu yeşertirsen ve insanlar bir birini anlamay başlarsa barış o zaman gelir. otuz yıldır türk halkına verilen kin ve nefret duygularının silinmesi açısından bu çalışmaların devamının gelmesi gerekmektedir.” bager2

duygusal yatırım, söz konusu işleyişin enerjisini oluşturmaktadır.

Araştırmamız, Türkiye’de internette demokratik bir kamusalılık ve rasyonel müzakere izlerine çok fazla rastlanmadığını gösterir niteliktedir. Araştırmada incelenen mecralarda, internetin kişilerarası karşılıklı etkileşim ve akılcı müzakere olanakları açısından önemli sınırlılıklara sahip olduğunu söylemek mümkündür. Sınırlılıklardan ilki, kullanıcıların bu türden faaliyetleri gerçekleştirme alışkanlıklarının olmamasıdır. Niceliksel kısımda içerik üreticilerinin ve eleştiricilerin internet kullanıcıları içerisinde küçük bir azınlığı oluşturduklarını belirtmiştik. Bu küçük azınlığın internetteki performanslarına bakıldığında ise internetin rasyonel müzakere alanı olarak deneyimlenmediği görülür. Bunun yerine internet hem nezaketsiz, hem de medeni olmayan tavırların sıkça karşılaştığı bir alan görünümündedir. Türkiye’de akılcı kamusal müzakere geleneğinin ayrıca zayıf olması bu kısıtlılığı perçinlemektedir. Bununla birlikte internetin parçalı yapısı içerisinde rasyonel müzakere adacıkları ve olanakları da ortaya çıkmaktadır. Bu parçalı ve çelişkili yapı, internet-kamusalılık ilişkisi ile ilgili kesin ve tek taraflı yargılara varmayı güçleştirmekte; iyimser ve kötümser yaklaşımlara alternatif olarak farklı mecraları, farklı toplumsal ve tarihsel koşullar içerisinde bağlamsallaştıran bir yaklaşıma duyulan ihtiyacı göz önüne sermektedir.

Referanslar

- Barber, B. (2006). “How Democratic are the New Telecommunication Technologies?”, *IDP: Revista de los Estudios de Derecho y Ciencia Política de la UOC*, <http://www.uoc.edu/idp/3/dt/esp/barber.html> Erişim Tarihi 03.03.2011.
- Benhabib, S. (1999). “Müzakereci Bir Demokratik Meşruiyet Modeline Doğru” *Demokrasi ve Farklılık*, S. Benhabib (ed.) .İstanbul: Demokrasi Kitaplığı. s. 492-508
- Binark, M. ve Çomu, T. (2012). “Sosyal Medyanın Nefret Söylemi için Kullanılması İfade Özgürlüğü değildir!”, <https://yenimedya.wordpress.com/2012/01/20/sosyal-medyanin-nefret-soylemi-icin-kullanilmasi-ifade-ozgurlugu-degildir/>, Erişim Tarihi 20.01.2012.
- Binark, M. ve Löker, K. (2011). *Sivil Toplum Örgütleri İçin Bilişim Rehberi*. Ankara: STGM Yayınları.
- Cammaerts, B. (2008). “Critiques on the Participatory Potentials of Web 2.0”. *Communication, Culture and Critique*, 1:358-377.
- Çomu, T. (hazl.) (2011). *Yeni Medyada Nefret Söylemi*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Dahlberg, L. (2001). “The internet and Democratic Discourse”. *Information, Communication and Society*, 4(4):615-633.
- Dahlberg, L. (2004). “Net-Public Sphere Research: Beyond the “First Phase””. *The Public*, 11 (1):27-44.
- Dahlberg, L. (2004). “The Habermasian Public Sphere: A Specification of the Idealized Conditions of Democratic Communication”. *Center for Social and Political Thought*, 10, Ağustos, s. 2-18.

- Deveci, C. (1998). “Siyasetin Sınırı olarak Kamusalılık: Arendt’in Kant’tan Çıkarsadıkları”. *Doğu Batı*, 5, Kasım-Ocak, s. 101-116.
- Dirini, İ. (2011). “Okur Yorumlarıyla Yeniden Yeniden Üretilen Nefret Söylemi”. *Yeni Medyada Nefret Söylemi*, T. Çomu, (ed.) İstanbul: Kalkedon Yayınları. s. 55-94.
- Fernback, J. ve Thompson, B. (1995). “Virtual communities: Abort, retry, failure?” <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html> Erişim Tarihi 03.03.2010.
- Flickr, <http://www.flickr.com/>, Erişim Tarihi 07.08.2012
- Haber 7, www.haber7.com.tr, Erişim Tarihi 07.08.2012
- Habermas, J. (1990). *Moral Consciousness and Communicative Action*, Cambridge: The MIT Press.
- Habermas, J. (2000). *Kamusalın Yapısal Dönüşümü*, Çev.:T. Bora ve M. Sancar. İstanbul: İletişim.
- Hall, S. v. d. (1997). “The Social Production of News”. *Media Studies: A Reader*, Marris, P. (ed.) Edinburg: Edinburg University Press. s. 424-430.
- Hürriyet, www.hurriyet.com.tr, Erişim Tarihi 07.08.2012
- Kahn, R. ve Kellner, D. (2004). “Oppositional Politics and the internet”. *Cultural Politics*. 1(1):75-100.
- Keane, J. (1999) *Medya ve Demokrasi*. Çev.: H. Şahin, İstanbul: Ayrıntı.
- Last Fm <http://www.lastfm.com.tr/>
- Maigret, E. (2011). *Medya ve İletişim Sosyolojisi*. Çev.: H. Yücel, İstanbul: İletişim.
- Miskinov, Y. (2010). “Discursive qualities of public discussion on the Russian internet: Testing the Habermasian communicative action empirically”. *Online Deliberation Fourth International Conference*, C. F. Machintosh (ed.) University of Leeds, s. 60-75.
- Morozov, E. (2010). “The Digital Dictatorship”. *The Wall Street Journal*, <http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703983004575073911147404540.html>, Erişim Tarihi 20.02.2011.
- Nunes, M. (2006). *Cyberspaces of Everyday Life*. Minnesota: University of Minneapolis Press.
- Papacharissi, Z. (2002). “The Virtual Sphere: The internet as the Public Sphere”. *New Media and Society*, 4 (1):5,23.
- Papacharissi, Z. (2004). “Democracy online: civility, politeness and the democratic potential of online political discussion groups”. *New Media and Society*, 26 (2):259-283.
- Polat, R. K. (2005). “The internet and Political Participation”. *European Journal of Communication*, 20(4):435-459.
- Poster, M. (1995). “The Net as a Public Sphere? On Newsstands Now”. *Wired* dergisinden <http://www.wired.com/wired/archive/3.11/poster.if.html> Erişim Tarihi 03.03.2011.
- Radikal, www.radikal.com.tr, Erişim Tarihi 07.08.2012
- Rasmussen, T. (2008). “The internet and Differentiation in the Political Public Sphere”. http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/269_rasmussen.pdf Erişim Tarihi 03.04.2011. s.73-84.
- Rheingold, H. (1998). “Virtual communities, phony civil society?”. <http://www.rheingold.com/texts/techpolitix/civil.html> Erişim Tarihi 03.03.2010.

- Stevenson, N. (2008). *Medya ve Kùltürleri*. Çev.: B. Aksoy, Ankara: Ütopya.
- Timisi, N. (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*. Ankara: Dost.
- Yonja, <http://www.yonja.com/>, Erişim Tarihi 07.08.2012.

Özet

Türkiye’de İnternet, Kamusallık ve Demokratik Kanaat Oluşumu

İnternet kullanımı ve internete erişim olanakları arttıkça, internet kanaatlerin şekillenmesi ve dolaşımı açısından gitgide daha da önemli bir araç haline gelmiştir. Kimi araştırmacılar, siber uzamın alternatif bir kamusal alan olarak düşünölebileceđi iddiasını gündeme getirmekte ve internetin demokrasinin derinleştirilmesinde olumlu bir rol oynayacağıın altını çizmektedir. İnternet-kamusalılık bağlantısına daha şüpheli yaklaşan araştırmacılar ise, siber uzamın sınırlılıklarını vurgular ve internete erişimdeki eşitsizlikler ve siber uzamdaki anti-demokratik içeriklere (nefret söylemi, ırkçı, cinsiyetçi, ayrımcı içerikler vb.) işaret etmektedirler. “İnternet Mecraları, Kanaat Oluşumu ve Dolaşımı: Kamusal ve Mahrem Arasında” başlıklı TÜBİTAK SOBAG projesinin bulgularından yola çıkan bu çalışmada, siber uzam-kamusalılık ilişkisi niceliksel ve niteliksel araştırma bulguları eşliğinde tartışılmaktadır. Çalışma, internet, kamusalılık, tartışma etiđi ve demokrasi arasındaki ilişkinin ve bu ilişkiden türeyen yeni soruların sadece kuramsal düzeyde tartışılmasının eksik kalacağını iddia etmektedir. Bu yargıdan hareketle çalışmanın niceliksel kısmında internet kullanım alışkanlıkları ve internet kullanım kategorileri incelenmiş; niteliksel kısmında ise çevrimiçi gazetelerin okur yorumları sayfalarındaki yorumlar rasyonel müzakere süreçleri çerçevesinde analiz edilmiştir. Araştırmanın niceliksel sonuçları, Türkiye’de internet kullanıcılarının, internette içerik üretmekten uzak durduklarını; interneti daha çok, seyrir (sörf, e-posta alışverişi, çevrimiçi haber okuma, *blog* takip etme vb.) ve sosyalleşme (sosyal ağlar) amaçlı kullandıklarını göstermektedir. Niteliksel analizde ise, analiz edilen mecralarda üretilen içeriklerin büyük bir çoğunluğunun rasyonel müzakere prosedürlerine uygunluktan uzak olduđu görölmüştür.

Anahtar kelimeler: İnternet, siber uzam, kamusalılık, demokrasi, e-müzakere

Abstract

Internet, Publicity and Democratic Opinion Formation in Turkey

The importance of internet as a medium in making and dissemination of opinions has increased with the growth of internet use and access to internet. Some researchers argue that cyber space can be considered as an alternative public sphere, and it plays a positive role in deepening democracy. The skeptics, on the other hand, stress the limitedness of cyber space and point to inequalities in access to internet and anti-democratic contents (hate

discourse, racist, sexist, discriminatory content etc.) in circulation. In this study, which rests on TUBİTAK SOBAG research project titled “internet Channels, Opinion Formation and Dissemination: Between the Public and Private”, the relationship between cyber space and publicity is discussed with reference to quantitative and qualitative field research findings. The study maintains that the relationship between internet, publicity, discourse ethics and democracy; and new questions arising from this relationship should not be tackled with at theoretical level. For this reason, the quantitative phase of the study focused on internet usage habits and usage categories; and the qualitative part analyzed readers’ comments pages of online newspapers, alongside with rational deliberation procedures. The findings of the quantitative phase showed that, internet users in Turkey refrain from generating content on the web, and rather use internet for viewing (surfing, e-mail, reading online news, reading blogs etc.) and socialization (social networks) purposes. The qualitative analysis point that great majority of user generated content are far from meeting the requirements of rational deliberation procedures.

Keywords: internet, cyberspace, publicity, democracy, e-deliberation

YERLİ DİZİ ANLATILARI VE İZLEYİCİ KATILIMI: UÇURUM DİZİSİNİ EKŞİSÖZLÜK VE TWİTTER’LA BİRLİKTE İZLEMEK

Feyza Akınerdem*

Türkiye’de 20-25 yıllık bir geçmişe dayanan yerli yapım diziler, bu süre içinde *prime-time*’ın vazgeçilmez eğlence araçlarından biri haline geldi. Bunun yanı sıra, dünyada medya teknolojilerinin gelişmesi ve teknoloji araçlarının çeşitlenmesiyle birlikte medya üretim-tüketim biçimleri dönüştü. Özellikle internet teknolojileri bu üretim-tüketim biçimlerini, hem üretici için, hem de interneti aktif olarak kullanan televizyon izleyicileri için oldukça değiştirdi. Bütün bu teknolojiler Türkiye’de de hızla kullanılmaya ve yerel zevk ve beklentilere uyarlanarak tüketilmeye başlandı. Değişen tüketim biçimlerinden en göze çarpanlarından biri, dünyada ve Türkiye’de televizyon izleme zevkinin internet/sosyal medya ortamlarına doğru genişlemesi ve ‘izleyici katılımı’ kavramının ortaya çıkmasıdır (Jenkins, 2006; Mittel, 2006). Bu makalede, Şubat 2012 tarihinde Türkiye’nin popüler televizyon kanallarından biri olan ATV’de yayına girmiş olan *Uçurum* dizisinin anlatı formunu, yeni bir anlatı biçimi olarak ele alarak, izleyicilerin *Ekşisözlük* ve *Twitter* üzerinden bu anlatıya nasıl *katıldıklarını* inceliyorum.

Henry Jenkins (2006), medya kültüründe son 20 yılda gözlemlenen teknolojik ve kültürel

* Doktora Adayı, Psikoloji Bölümü, Open University, İngiltere.

değişimlerin tamamına “yakınsama kültürü” adını verir. Jenkins’e göre medya teknolojileri, bir tekamül süreci içinde birbirinin yerini almaktan ziyade, yeni ve eski dağıtım sistemlerinin farklı biçimlerde bir araya gelmesiyle yeni ve çeşitli kültürel pratikler ortaya çıkarırlar. Bu çerçevede Jenkins, yakınsamayı birbiriyle alakalı üç şekilde ele alır: bir metnin çeşitli medya platformları arasında yer değiştirmesi, çeşitli iletişim fonksiyonlarının birleşmesi ve son olarak da değişen izleyici aktiviteleri: farklı medya teknolojilerini kullanarak izleyicilerin üretim sürecine ‘katılması’ (2006:2). Örneğin bir sinema filmi aynı zamanda bir oyun, bir internet sitesi, bir oyuncak ve bir eğlence parkı olarak deneyimlenebilir; yahut akıllı telefonlar, televizyon, internet, video/fotoğraf fonksiyonlarını farklı şekillerde bir araya getirirler (Jenkins, 2006: 16 ve 96). Bunların yanında ve bunların bir sonucu olarak, izleyici aktivitesi de değişmiştir. ‘İzleyici katılımı’ olarak kavramsallaştırılan bu aktiviteyi Pierre Lévy “okur ve yazarın, üretici ve spekülâtörün, yaratıcı ve yorumcunun arasındaki ilişkinin, her bir katılımcının diğerlerinin varlığını anlamlı kıldığı döngüsel bir ilişki” olarak tanımlar (Lévy 1997’den akt. Jenkins, 2006: 95). Böylece yeni dağıtım teknolojileri ve yeni anlatı formları, üretici ve tüketiciyi aynı metni üreten katılımcılar olarak konumlandırır.

Stuart Hall’un (1980) medya çalışmalarında önemli bir eşik olan, aynı medya metninin/kodunun izleyiciler tarafından farklı biçimlerde okunduğu/çözüldüğünü öne süren semiyotik modelinden sonra, artık izleyici, metnin üretiminde kendi rolünü üstlenen bir katılımcı olarak ele alınmaktadır (Deller 2011; Mittel, 2006). Bu durumda medya metni yayınlandıktan sonra farklı biçimlerde okunan bir son ürün değil, yazılmakta olan bir metindir. İzleyici de metni okuyan değil, üretimine çeşitli biçimlerde dahil olan bir katılımcıdır: artık metni okuma, yeniden yazma ve düzeltme imkanlarının tadını çıkartır.

Melodramlardan Karmaşık Anlatılara:

Çeşitli bağlamlarda metin-izleyici ilişkisinin incelendiği televizyon dizisi araştırmalarına bakarak, dizi izleyicilerinin okuma biçimlerinin, anlatı biçimine göre farklılıklar gösterdiğini söyleyebiliriz (Abu-Lughod, 2005; Ang, 1985; Akınerdem, 2005; Mankekar, 1999). Melodram türünde popüler olmuş bir yerli dizi olan *Asmalı Konak* (2002-2003, ATV) üzerine yaptığım araştırmaya göre; melodram türü, ahlaki-normatif bir çatışmanın ve buna bağlı olarak ortaya çıkan birtakım çatışmalar silsilesinin kahramanlar tarafından çözülmesinin anlatıldığı doğrusal bir anlatı formuna sahiptir (Akınerdem, 2005). Bu anlatı formunda duyguların doğallığı ile ailenin toplumsal normları çatışır, dizi izlemenin keyfi tam da bu çatışmayı izlemektedir. Ancak bunun ötesinde, izleyici normatif çatışmanın sonunda nasıl çözüleceğini bekler: “hikayenin sonucu, bütün gelişmeyi kendine çeken bir kutuptur” (Ricoeur, 1980: 174). Sonuç önemlidir, zira izleyici duygularla normatif düzen arasındaki çatışmadan kimin galip çıkacağına bakacak ve çıkan sonucu, öznesi bulunduğu normlara göre yargılayacaktır.

Benzer melodramatik anlatılar arasında, sınıfsal eşitsizlikler ve geleneksel aile normlarının önüne set çektiği Feriha-Emir aşkının anlatıldığı *Adını Feriha Koydum* (Show TV, 2011-dev.); bir tecavüz sahnesiyle başlayıp, bir yandan tecavüzcüleri cezalandırırken, bir yandan da tecavüz mağdurunu bir nevi tecavüzcüsüyle evlendirerek çatışmayı çözen *Fatmagül’ün Suçu Ne* (Kanal D, 2010-2012); aile içi yasak bir aşk yaşayan iki aşğın cezalandırıldığı

Aşk-ı Memnu (Kanal D, 2008-2010) sayılabilir. Melodram izleyicisi bu çatışmaları izlemenin keyfini çıkarırken, sonunda gelen çözümü normatif olarak yargılar, kabul eder veya eleştirir.

Melodramın doğrusal olarak gelişen anlatısı Türkiye’de halen en yaygın anlatı formudur diyebiliriz, ancak son yıllarda dünyada popülerlik kazanan ve Türkiye’de de son birkaç sezondur yaygınlaşmaya başlayan farklı anlatı formları da vardır. Bu formlar, melodramda olduğu gibi tek bir türe özgü değildir. Aslında zaman zaman melodramla da kesişen birçok türde dizinin anlatı formunu, Mittel’in tanımladığı “karmaşık anlatılar” kategorisinde ele almak yerinde olacaktır. Mittel’e göre 90’lardan itibaren üretilmeye başlayan birçok dizide karmaşık anlatı formu kullanılır.

Mittel (2006), Jenkins’in değiştiğini ileri sürdüğü izleyici aktivitesini, popüler anlatı formlarının değişmesine bağlar ve 90’lardan beri yaşanan teknolojik gelişmeler ve televizyon dünyasındaki birtakım değişimlerin bu karmaşık anlatı formlarını ortaya çıkardığını ileri sürer. Mittel’e göre yönetmen-merkezli bir kültürel ürün olan sinemadan farklı olarak, senarist ve yazarların ön planda olması, dolayısıyla televizyon anlatılarının üretilmesinde en çok yatırımın senaryo/hikayeye yapılıyor olması, rekabeti de bu alana taşımıştır (2006: 31). Daha ilginç ve orijinal hikaye arayışı, daha girift anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Diğer bir dönüşüm ise, gerçek/reality televizyon formatlarıyla rekabet eden dizi üreticilerinin, bu formatların çeşitli özelliklerini, kurgusallığın imkanıyla birleştiren anlatı formlarına yönelmeleridir (Mittel, 2006:31). Son olarak Mittel, Jenkins’in de öne sürdüğü gibi, yeni teknolojik imkânların, izleyici tercihini öncelmesi ve izleyici katılımını mümkün kılmasının altını çizer. İzleyiciler önceleri video-kayıt cihazlarını, daha sonra da DVD’ler ve internet teknolojilerini, karmaşık anlatı formlarının kendilerine katılım için açtığı alanı doldurmak için kullanmış ve kullanmaktadırlar (2006:31).

Mittel’in bu anlatı formuna örnek olarak gösterdiği *Twin Peaks* (ABC, ABD, 1990-1991); *24*, (Fox, ABD, 2001-2010); *The Wire* (HBO, ABD, 2002-2008); *Lost* (ABC, ABD, 2004-2010) gibi diziler, döngüsel, ileri geri giden, kahramanları arasındaki ilişkiyi daha girift ve öngörülemez kuran anlatılardır. Mittel’e göre kurgunun sürekli izleyiciyi şaşırtması, ters köşeye yatırması, farklı bir zamansallık içinde bir ileri bir geri götürmesi ve oluşan boşlukların izleyici tarafından tahmin edilmeye çalışılması, karmaşık anlatı formunun temel özellikleridir (2006:35-37). Mittel’in öne sürdüğü gibi, bu özellikler sayesinde izleyici daha önceki anlatı formlarından daha büyük bir duygusal ve düşünsel yatırım yapmaya ihtiyaç duyar (2006:32).

Amerikan-İngiliz merkezli üretilen medya teknolojilerinin, türlerinin ve görsel ürünlerinin global olarak satılması, tüketilmesi ve yerel beğenilere uygun olarak yeniden üretilmesi süreçlerinin bir sonucu olarak, karmaşık anlatı formunda yazılmış dizilerin Türkiye’de de üretilmeye ve popülerleşmeye başladığını söyleyebiliriz. Elbette yukarıda örnekleri verilen melodramlar, hem anlatı formu hem de tür olarak halen Türkiye’de en yaygın olarak tüketilen dizilerdir. Ancak bu melodramlara, son yıllarda karmaşık anlatı formlarının kullanıldığı diziler eşlik etmeye başladı. 2009-2011 yıllarında yayınlanan *Ezel* (Show TV, 2009; ATV, 2010-2011), bu formun ilk ve en popüler örneklerindedir. Arkasından 2011-2012 yayın döneminde benzer formda birkaç dizi daha yayınlandı. *Kuzey Güney* (Kanal D, 2011-dev.) ve *Son* (ATV, 2011-2012) dizileriyle, 2012 bahar döneminde, hemen hemen aynı tarihlerde ya-

yına giren ve *Ezel*'in iki senaristinin ayrı ayrı yazdıkları *Suskunlar* (Show TV) ve *Uçurum* (ATV) dizileri, bu formun beğeni kazanmış uygulamaları olarak sayılabilir.

Ben bu yazıda, bu dizilerle ilgili izleyici aktivitelerinin, yukarıda değindiğim melodram formundaki dizilerde olduğundan ne kadar farklı olduğu sorusuna cevap bulmaya çalışacağım. Bu soruya cevap bulmak için, karmaşık anlatı formunun başarılı bir uygulaması sayabileceğimiz, 21 Şubat 2012 tarihinde ATV'de yayına giren *Uçurum* dizisini ele alacağım. Dizinin sosyal medya üzerinden nasıl okunduğunu, yorumlandığını ve yeniden yazıldığını görmek için, *Uçurum* dizisinin anlatısı ve dizi hakkında *Twitter* ve *Ekşisözlük*'te yazılan yorumları inceleyeceğim. *Uçurum* dizisini hem karmaşık anlatı formunun başarılı bir uygulaması, hem *Twitter* üzerinden, ekranda yayınladığı *Twitter* etiketleriyle izleyiciyle iletişime geçen ilk birkaç diziden biri, hem de şimdide dek yayımlanmış olan 18 bölümünün birkaçında “sosyal medyada en çok bahsedilen dizi” unvanını kazanmış olması nedeniyle tercih ettim. Şunu da belirtmek gerekir ki, *Asmalı Konak* dizisinin izleyiciler tarafından nasıl okunduğu üzerine yaptığım niteliksel araştırmada kullandığım yüz yüze konuşmaya dayalı yöntemlerle, beş yıl içinde internet teknolojilerinin kullanımının hızla yaygınlaşması sonucu sosyal medya odaklı yöntemler arasındaki fark, anlatı formu ve izleyici katılımının nasıl değiştiğinin başka bir göstergesidir.

Dizi-İnternet İlişkisi

Sosyal medyada dizilerden bahsedilme yoğunluğu, yapımcılar ve televizyon kanalları için bir izlenme oranı kıstasıdır. Şunu belirtmek gerekir ki Türkiye’de izlenme oranları ölçme sistemi, 14 Aralık 2011’den itibaren yasal soruşturmaya uğramıştır. Yeni bir sistem getirilene dek izlenme oranlarının ölçülmediği bir dönemde (her ne kadar çeşitli ortamlarda hâlâ izlenme oranlarının paylaşıldığını görsek de), yeni bir uygulama olarak sosyal medyada dizilerin bölümlerinin ne kadar konuşulduğuna bakarak izlenme oranları ölçülmektedir. Bu konuda kanallar arasında genel kabul görmüş bir usul olmasa da, bazı web siteleri “sosyal medyada bahsedilme oranları” araştırmaları yapmaktadırlar.

Sosyal medyanın televizyon izleme pratiklerine eşlik etmesi ve izlenme oranı kıstası haline gelebilmesi, medya üretim ve tüketim biçimlerinde bir değişime işaret eder. Mittel’in (2006) tanımladığı karmaşık anlatı formlarının gelişiminde, televizyon programcılığı-İnternet arasındaki yakınsama etkili olmuştur. Çünkü Gray ve Mittel’in (2011) dikkat çektikleri gibi, yeni dönem dizileri izleyiciyi salt izlemenin ötesinde kendi hafızalarını kullanarak diziyeye bir yatırım yapmaya zorlar.

Bu tarz metinlerle karşı karşıya gelen izleyici için sosyal medya yeni bir imkandır: yayınlanan bölümün senaryosunu tutarlı bulup bulmamak, beğenip beğenmemenin yanında, geçmiş bölümlerin muhasebesini yaparak gelecek bölümlerde neler olabileceğini tahmin etmek; senaryoda zaman atlatılarak, hikayenin zamanını ileri ve geri sararak boş bırakılan kısımları ‘tamamlamaya’ çalışmak; dizilerin setinden “sızdırılan” bilgileri kendi aralarında yaymak; bütün bunları yaparken dizinin senaryosunu etkilediğini hayal etmek ve bundan keyif almak mümkündür.

Yukarıda karmaşık anlatı biçimlerine örnek olarak saydığım yerli diziler, sosyal medyada sıklıkla bahsedilmiş/bahsedilen dizilerdir. *Twitter*; kah hikayenin kahramanları aracılığıyla anlatıya ekleniyor, kah dizi ekranında görünen *Twitter* etiketi aracılığıyla metinle izleyici arasında interaktif bir ilişki kurulmasına yarıyor. Diziler üzerine 140 karakter sınırına bağlı kalmadan izleyici yorumlarının yapıldığı çeşitli *blog*'lar, forumlar ve sözlükler de bulunuyor. Öncelikle *Ekşisözlük* yazarları eşliğinde anlatıyı hatırlayacağız. Böylelikle anlatının izleyicinin hikayedeki boşluklara ve geçmişle geleceğin yer değiştirme sekanslarına nasıl katıldığını gözler önüne sermeyi amaçlıyorum.

***Uçurum* Dizisini *Ekşisözlük*'le Birlikte Okumak:**

Hem dizinin izleyicisi, hem de sosyal medyayı aktif olarak kullanan bir araştırmacı olarak *Ekşisözlük*, diziyi izleme deneyimime çokça eşlik eder. Dizi esnasında veya yayınlanan bölüm sonrasında, *Ekşisözlük* yazarlarının dizi hakkındaki yorumları, dizi izleme zevkinin uzamasını ve çeşitlenmesini sağlar. Bunun da ötesinde, karmaşık anlatı formunda üretilmiş bir diziyi, izleyici yorumlarından bağımsız olarak aktarmak, eksik olacaktır. Zira daha önce de belirttiğim gibi artık izleyici üretim sürecinin bir parçasıdır.

Uçurum dizisi, Moldova'dan iş bulma vaadiyle Türkiye'ye getirilen ve İstanbul Aksaray'da bir çete tarafından seks kölesi haline getirilmek istenen iki kız kardeşin hikayesini anlatır. İki kız kardeşten büyüğü olan Eva, çetenin elinden kaçmayı başarır, ancak kız kardeşi Felicia, tecavüze uğrar, işkence görür ve köleleştirilir. Eva'nın yolu ise kaçır kaçmaz önce eski bir askerle, sonra da eski bir kabadayı ile kesişir. Bütün bu kahramanların İstanbul'da hayatlarının kesiştiği gün başlayan hikâye, kâh ileri doğru, kâh bu karakterlerin geçmişlerine doğru anlatılır ve geçmiş anlatıldıkça şimdiki zaman gittikçe karmaşıklaşır. Olaylar karmaşıklaştıkça karakterleri de iyi ve kötü ekseninde ikiye ayırmak zorlaşır. Dizinin karakterleri daha çok kendi içlerinde bölünmüşlerdir: herkesin bir iyi bir de kötü yönü vardır. Eski bir asker olan ve Eva'ya kardeşi Felicia'yı kurtarmak için yardım eden Adem, askerdeyken yakın bir arkadaşını 'kazayla' öldürmüştür. Eva ve Adem'in Arif abisi, Berber Arif, geçmişte kardeşini öldürmüş olan bir çetenin üyelerini teker teker öldüren bir seri katil-kabadayıdır. Eva ise tüm iyiliğine rağmen kardeşini kurtarabilme umuduyla masum birine, kardeşini köleleştiren çetenin başındaki Yaman'ın otistik kardeşi Kutlu'ya işkence yapmıştır. İyilikle kötülüğün aynı karakterde yer değiştirmesi, bir *Ekşisözlük* yazarının da dikkatini çekmiştir:

“çok geç saatte yayınlanmasına rağmen bırakıp yatamadığım, bağımlılık yapan dizi. kerem deren öyle bir yazmış ki, sevdiğiniz esaslı karaktere beddua edip nefret ettiğiniz en leş karaktere sempati besleyebiliyorsunuz” (real fiesta, 02.05.2012 00:30). Bu kısa özetten de anlaşılacağı gibi *Uçurum* dizisi, karmaşık anlatı formunun tüm özelliklerini taşır. Melodramlar gibi duygularla normlar arasında bir çatışmayı çözmekten ziyade, çatışmanın her zaman görüldüğünden daha girift ve çözümünün de zor olduğunu gözler önüne serer. Dizinin ilk bölümünden itibaren sakın ve bilge bir karakter olarak çizilen Berber Arif'in geçmişinden kısa kesitler sunarak, izleyiciye, bu işaretleri izleyen bir *Ekşisözlük* yazarının deyişle onun “sıradan bir berber olmadığının” (alis su hallerime, 29.02.2012 23:03) sinyallerini verir. Ber-

ber Arif'in, 'Taktak Arif' olarak izleyiciye tanıtılmasından, Arif'in kalan son düşmanını da boğazını keserek öldürmesiyle Taktak Arif resmi tamamlanana kadar geçen sürede, izleyiciye epeyce geniş bir yorumlama ve düşünme alanı bırakılmıştır:

"bu bölümde selçuk yöntem abinin bütün karizmasıyla kotardığı arif'in yaman'a attığı nutuk aklımda yer etti. "hayda bireee" dedirtti... mafyanın adamına ince ince cevaplar vermeler, eli titriyor olsa da bunu hiç belli etmemeler... helal olsun. zaten o sahenin asıl vurucu tarafı yaman gittikten sonra arif'in titremeye başlaması. böyle bir adam geçmişte ne yaşamış olursa olsun o adamın karşısında titrerdi. bu noktanın unutulmaması çok iyi olmuş. bu arada arif'in iyice derinleştirilmesini bekliyorum. hafiften ramiz dayıyı hatırlatıyor. işte soğukkanlılığı olsun, kitapvari/edebi/vuhuuu-holalay dedirten sözleri olsun, içindeki sonsuz iyilik olsun, yeri geldiğinde yumruğumu masaya vurarım olsun, sevdiğime dokundurtmamaları olsun... dizi başlamadan önce yayınlanan teaserda arif emmimiz elindeki ustarayı birisine saplıyordu. böyle birisine dönüşebilir." (sherlock holmes 90, 13.03.2012 22:28 ~ 22:30)

"Bu dizide asıl bomba Berber Arif'in işin içine girmesiyle patlayacaktır. O adam zamanında belli ki karanlık işlerdeymiş..." (ahmetdogan, 22.03.2012 00:05)

Nitekim Arif karakteri, izleyicide oluşturulan beklentiye uygun olarak hikaye içinde dönüşür:

"arif reis an itibarıyla piyasaya geri dönmüştür. son sahneyle tüyleri diken diken etmeyi başarmıştır." (ponce de leon, 11.04.2012 00:58)

Arif karakterinin geçmişinin parça parça anlatılmasından sonra, düşmanını şah damarını keserek öldürmesiyle, aslında hikayede bir düğüm çözülmemiş, daha da dolaşmıştır. Bu da izleyicilerin heyecanını artırır. Alınan keyif, melodramda olduğu gibi çözümü beklemekte değil, senaryonun daha ne gibi çözümsüzlükler ve çatışmalar üretebilecek kalibrede olduğunun görülmesindedir. Karmaşık anlatı formunun izleyicisi, çözüm değil düğüm arar.

Senaristin verdiği ipuçlarını izlemenin yanında, izleyici aynı zamanda senariste ipuçları vererek de metnin yazılma sürecine katılır yahut katıldığını hayal eder. Senaryoyla ilgili eleştiriler, yorumlar, beğeniler ve önerilerden oluşan çokça *Ekşisözlük* yorumu vardır:

"haftalardır uzatılan kutlu'yu kaçırılım da kızı alalım muhabbetinden bu hafta vazgeçildi. yok biz iyiyiz de kötülük edemeyiz de bıık bıık bunları geçelim. senaristin bildiğin vakit geçirip, konuyu uzatmasından başka bir şey değil. oysa ki bu zamana kadar arada ters köşeler, ortalama üzeri senaryo vs. diye mantık hatalarına, klişelere bile göz yumuyorduk ama bu hafta olmadı be hacı. oysa değiş-tokuş olsa ancak aradaki savaş devam etse çok daha farklı bir dizi izlerdik. şimdi sezon sonuna kadar aynı muhabbet. sen de haklısın senarist dostum, kim yazacak şimdi, böylesi daha kolay." (birayi acarken tirbusonu kiran bilge, 02.05.2012 02:25)

"müzikler sağlam, oyunculuklar sağlam, hikayelerin ilerletiliş biçimi sağlam. ama şu ta-

kas meselesi çok sıkı be. olmaz öyle. tamam, kalemin kuvvetli ama olmaz. istediğin kadar sürükleyici hikayeler yaz her bölüm. sen bu takas meselesini uzatırsan bu sürükleyici hikayelere yazık olur, izleyiciyi daha da sıkarsın. tamam, hak veriyorum sana keremcim, takastan sonrasını yazmak zor ama böyle de olmaz ki. her bölüm adem plan yapsın, planlar uygulan-sın, birileri zarar görsün, plan başarısız olsun, takas gerçekleşmesin. böyle olmaz ki. kerem aynı şeyi ezal'de de yapmıştı. orada da bazı şeyleri onlarca bölüm uzatmıştı. ben şahsen her bölüm takasla uğraşıl-sın istemiyorum. her bölüm feli, pınar'ı arasın, pınar eva'ya gitsin, adem ve diğerleri plan yapsın. yaman pınarlara adamını yollasın, pınar pişman olsun. böyle olmaz.” (sherlock holmes 90, 02.05.2012 16:43)

Örneklerde de görüldüğü gibi, izleyiciler senariste hikâyenin nereye evrilmesini istediklerini yahut istemediklerini, bazen doğrudan onunla konuşur gibi yazarlar. Senarist, kurguyu istediği yere çekmekte o kadar da özgür değildir, çünkü sosyal medya kullanıcıları isterse senaristin kendi yorumlarını okuyabileceğini, hatta mutlaka okuduğunu hayal ederler. Son kerede önemli olan kimin dediğinin gerçekleştiği değil, Lévy'nin bahsettiği döngüsel katılım ilişkisidir. Senaryodaki ipin ucu bir izleyiciye, bir senariste geçer. Sonuçta hangi izleyicinin attığı ipin ucunu tutacağına, ya da tutup tutmayacağına karar veren senaristtir. Ancak izleyici de bu hikâyeden nasıl keyif alıp alamayacağını açıkça yazar ve bu açıdan metinle neredeyse senaristle aynı seviyede ilişkiye geçer. Mittel'in bahsettiği izleyici katılımı tam da budur. Bu katılımı mümkün kılansa anlatının bizzat kendisidir, karmaşık anlatı formudur.

İzleyici kendisini senaristle eşitlediği gibi, bazen de bir karakterle özdeşleştirebilir. *Uçurum* dizisinde izleyici, Pınar'ın kendisini temsil ettiğini hayal eder. Pınar, Felicia'nın tesa-düfen ulaştığı ve yardım istediği bir karakterdir. Felicia'nın çağrısıyla Pınar aslında kötü olmakla iyi olmak arasında bir tercihe sürüklenmiştir. Ya gördüklerini unutup konforlu hayata devam edecek, ya da köleleştirilen kadınların özgürleşmesi için Adem ve Eva'ya yardım edecektir. *Ekşisözlük* yazarlarından biri, Pınar'ı anlatırken aslında izleyicinin köleleştirilen kadınlarla ilgili konumunu tasvir etmektedir:

“pınar karakteri için son bölümde çok hislendiğim dizidir. şimdi bence şöyle düşünmek lazım ki pınar hayatı boyunca eva ve feli'nin yaşadıklarını gazetelerden ve haber programlarından okumuş-izlemiş, ama muhtemelen hiçbir zaman yakından görmemiş, bunları yaşayan bir kadınla birebir tanışıp konuşmamış, “normal” denen bir hayatı yaşayan sıradan bir insan. yani ne olabilir, ökü-z bir insan olmadığından vurdumduymaz değildir, bu tip olayların yaşadığının farkındadır ama sadece dışardan.. yani bilmekle yakından görüp deneyimlemek bambaşka şeyler çünkü. işte pınar'ı tetikleyen de zaten feli'nin sesini duymak oldu. yani gazeteden haberini okumak değil, televizyonda haberini izlemek değil. kanlı canlı bir insanın telefonda ondan yardım istemesi, birebir sesini duyması onu harekete geçirdi.” (lillien nien-na, 03.05.2012 20:38)

Bir diğer *Ekşisözlük* yazarı ise Pınar karakterini açıkça izleyicinin temsilcisi olarak ko-numlandırır:

“pınar dizide kimi temsil ediyordu? Sıradan yurdum insanını, yani dizinin izleyenlerini. Kerem deren ne yaptı peki? Seyirciyi bugüne kadar yerden yere vurduğu yetmedi, daha iyi empati yapsın diye aldı o hapisane gibi bodruma attı. “bakın” dedi, “sizin de başınıza gelebilir”. Daha ne olabilir ki bu dizide demeye korkuyorum” (lantisim, 15.05.2012)

Bu örnekte senarist-izleyici-karakter arasındaki ilişki daha karmaşıktır. İşkence gören, tecavüze uğrayan ve seks kölesi haline getirilen kadınlar, bir otelin bodrum katına kapatılmışlardır. Pınar Felicia'ya yardım etmek isterken, 'kötü adamlar' ona haddini bildirmek için Pınar'ı, köleleştirdikleri kadınların yaşadığı bodruma götürürler. Köleleştirilen kadınlarla yüzleşen Pınar mıdır, izleyici mi? İzleyici aslında her hafta *izlediği* işkenceyle, ancak Pınar yüzleştiği anda *yüzleştiğini* hisseder. Böylece izleyici anlatıya artık sadece senarist *gibi* değil, bir karakter *gibi* katılmaktadır.

Dolayısıyla *Uçurum* dizisini izleyen *Ekşisözlük* yazarları, dizinin kendilerine izleyici olarak açtığı alanı, bu örneklerdeki gibi değişik pozisyonlar olarak doldurur. Diziyi izlerken veya bölüm bittikten sonra, uzunluk sınırlaması olmaksızın yorum yazabilen izleyiciler, senaryoyla, senaristle ve karakterlerle ilgili yorumlarını yazarak diziden alınan keyfi uzatır ve farklı mecralara yayarlar. Senaryoda beklediklerini bulsalar da bulmasalar da, artık onların yazdıkları da anlatının bir parçasıdır.

Twitter'da Uçurum dizisi:

Bir yandan yapımcı ve televizyon kanalı yönetiminin izlenme oranlarını ölçmek amacıyla kullandığı, bir yandan da izleyicinin metnin üretilme sürecine katıldığı bir başka mecra ise *Twitter*'dir. *Twitter* kullanıcılarının *Uçurum* dizisiyle ilişkisi *Ekşisözlük* kullanıcılarından birkaç yönüyle farklıdır. Öncelikle *Twitter* ekranı, *Ekşisözlük*'ten farklı olarak, “yazı” denemeyecek kadar, ağızdan çıkan sözler silsilesi gibi hızla akıp gider. Bu açıdan yazılan *twitler* üzerine geriye dönük bir araştırma yapmak da neredeyse mümkün değildir. Dizinin yayında akıp gitmesi gibi, *twitler* de *Twitter* ekranında akıp gider.

Bununla beraber, örnek bir izleyici yorumu paleti oluşturmak amacıyla, *Twitter* kayıtlarını belirli bir süre tutan *Twitturk* sitesinden elde edilen verilerle, son 1 aydır diziyi ilgili yazılmış *twitler* inceledim. Aynı zamanda dizinin karakterlerinden Mika'nın *Twitter*'da ‘en çok bahsedilen konular’ (*trending topics*) listesine girdiği, 12 Haziran 2012 tarihli bölümle ilgili çıkan internet haberlerini de kaynak olarak kullandım.

Uçurum dizisinde, *Twitter* üzerinden aktif olarak izleyiciyle iletişime geçmek üzere, her hafta ekranda bir etiket (*hashtag*) yayınlanır. Bu etiketlerin bir kısmı dizinin kendi ismidir, ilk iki ve son iki bölümde izleyiciye #Uçurum etiketi verilmiştir. Diğer bölümlerde ise, bölümün temasına uygun bir kelime/tamlama verilir (bkz. Tablo 1).

Twitter kullanıcıları, yazdıkları *twitler*de bu etiketi kullanarak hem birbirlerini, hem de dizi ekibini/yayıncıyı yazdıkları *twitler*den haberdar ederler. Dizi yayınlandıkça ve senaryo giriftleştikçe, izleyici dizinin kendilerine gösterdiği patikadan ilerler: her hafta ekranda beli-

ren bir *Twitter* etiketini takip eden izleyiciler, hem diziyle, hem de diğer izleyicilerle ortak bir mecrada buluşma imkânına sahip olur.

21 Şubat	#Ucurum
28 Şubat	#Ucurum
20 Mart	#eniyintikam
27 Mart	#kendimdencok
3 Nisan	#sozvermek
10 Nisan	#gecmisedonsem
17 Nisan	#benimmeselem
24 Nisan	#baskacareyok
1 Mayıs	#kararverdim
8 Mayıs	#geridekaldi
15 Mayıs	#kadinisterse
22 Mayıs	#baskahayatta
29 Mayıs	#olmedenonce
5 Haziran	#vazgecmem
12 Haziran	#Ucurum
19 Haziran	#Ucurum

Tablo1: Dizi yayınlandığı sürece yayımlanan etiketler

Ruth Deller (2011), *Twitter* üzerinden yaptığı izleyici araştırmasında, *Twitter* kullanıcılarının televizyon programı hakkında tweetleşmek için aynı anda ekran başında olmalarının gerekmesinin *Twitter*'ın önemli özelliklerinden biri olduğuna dikkat çeker. *Twitter* kullanıcıları, diğer izleyicilere/*Twitter* kullanıcılarına, dizi ekibine, senaristlere ve yapımcılara; oyunculuklarla, görsellikle ve hikayeye ilgili düşüncelerini, *Eksisözlük*'ten biraz farklı olarak, anında aktarırlar. Dolayısıyla *Twitter*, izleyiciye hem anlık paylaşım, hem de bir aradalık/kolektiflik imkanı vermektedir. Tweetlerin önemli bir kısmı dizinin başladığı saatte diziyi izlediklerine dair tweetlerdir: “#ucurum bomba harika bölüm...”, “uçurum, benim dizim başlar”, “bomba bir bölüm bizi bekliyor anlaşılır” gibi. Böylece senkronize olan izleyici, etiketler aracılığıyla anında ve bir arada diziyi izlemeye ve yorumlamaya başlar.

Sezon boyunca *Uçurum* dizisiyle ilgili etiketleri kullanan, dizinin *Twitter* hesabı olarak bilinen @ucurumatv, genellikle dizinin o haftaki etiketini ve başlama zamanını duyurur. Bunun yanı sıra dizi müziklerini yapan müzisyenler ve bazı oyuncular da diziyle ilgili *twitler*. Bu da *Twitter* kullanan dizi izleyicilerine dizi ekibiyle, yapım şirketiyle, kanalla yahut senaristle bir arada olduğu izlenimini verir. Bundan dolayı, anlık paylaşım ve bir aradalığın yanı sıra, izleyici katılımı ekibin kendini izleyiciyle iletişime geçerek açık etmesiyle mümkün olur.

Uçurum dizisiyle ilgili yazan *Twitter* kullanıcıları, bir yandan diziyle, anlatıyla ilgili yorumları, beklentileri, beğeni ve eleştirilerini dile getirirken, bir yandan da tematik etiketlerden ilham alarak aforizmalar üretirler:

“#ucurum un kıyısındaki insanlar aslında hep #baskahayatta ki insanlar...”

“#olmedenonce dünyayı daha yaşanılabilir bi halde görebilecek miyiz :L #ucurum”

Bu sözler ve yorumlar 140 karakter sınırında ve hızlıca akıp gider, ancak iki saatlik dizi seyri keyfini de çoğaltır ve izleyiciler bu keyfi kolektif olarak yaşarlar.

Bu örneklerden de görüldüğü gibi *Twitter*'da izleyici katılımı; kolektiflik, biraradalık, anındalık ve yeni metinler üretme süreçlerini kapsar. Bu katılım imkanlarının karmaşık anlatı formuyla ortaya çıktığını belirtmiştim. Peki, *Uçurum* dizisinin anlatı formu izleyiciye nasıl bir katılım alanı bırakmaktadır? *Ekşisözlük* yazarlarıyla birlikte aktardığım dizi anlatısının, bir bölümlük kısmının anlık ve kolektif olarak nasıl deneyimlendiğini, Mika karakterinin *Twitter*'da en çok bahsedilen konu olduğu bölüm üzerinden anlatacağım.

“TT Oldun Mutlu musun?”

Diziyi izleyen *Twitter* kullanıcıları sıklıkla anlık şaşkınlıklarını dile getirirler. Karmaşık anlatı formunun bir özelliği olarak dizide geçmişe dönük bir sır açığa çıktığında yahut iyi bilinen bir karakter izleyiciyi ters köşeye yatırıp kötülerin safına geçtiğinde, *twitler* hararetlenir. Buna örnek olarak, çete tarafından köleleştirilmiş kadınlardan Mika karakterinin Felicia'ya kaçma planında yardım ettiğini izlediğimiz 12 Haziran 2012 tarihli bölüm esnasında yazılan tweetler, katılımın çeşitli biçimlerine örnek gösterilebilir.

Mika karakteri, Felicia'dan çok daha önce köleleştirilmiş, bodrumda yaşayan kadınların en eskisidir. Bodrumdaki kadınlar arasındaki ilişkiler de hep ikircikli olarak kurulmuştur. İyi-lerin safında olmakla kötülerin safında olmak arasında güvensiz bir alanda bir arada yaşama-ya çalışırlar. Mika ise en tekinsiz karakterlerden biri olarak kurgulanmıştır. Öyle ki, önceki bölümlerde diğer kadınlar onun “kolayca ihanet edebilecek” biri olduğunu söylerler. Diğer taraftan da senaryoda Mika'ya geçmişte gördüğü işkenceler ve başarısız kaçış planlarıyla Felicia'ya benzer bir geçmiş kurgulanmıştır. 12 Haziran tarihli bölümde de Mika bu benzerlik üzerinden Felicia'yla yakınlaşıp, Felicia'nın kaçma planlarına dahil olur. Bölüm boyunca Mika, Felicia'nın kaçmasına yardım etmeye kararlı, bu konuda riskler almış, iyi niyetli bir arkadaştır. Nitekim son sahneye kadar Felicia'ya yardım ederek izleyicinin gönlünü kazanır ve izleyiciyi heyecanlandırır:

“#uçurum Mika ile Feli kurtulcak diye hatim indirdim burda”

“hadi kızlar kurtulacaksınız feli & mika #ucurum”

“Aman yarabbiiii felicyayla mika kurtulduuu”

Derken, Felicia kurtulma anında Mika'nın ihanet ettiğini fark eder, “Mika sen kimsin?” diye sorar. Bir flashback'le Mika'nın patronu Yaman'la anlaşıp Felicia'yı tuzağa düşürdüğünü öğrenen izleyici, Mika'yla ilgili şaşkınlığını ve öfkesini dile getirir:

“Mika sen nasıl bir kadinsin”

“Bırına beddua edicek olsam Mika gibi arkadasın olsun derim sok etti bızı #ucurum”

Mika'ya öfke ve hakaret yağarken, bir yandan da Mika karakterini canlandıran oyuncunun performansına ve senaryoya övgüler yağdırılır:

“mika sinirden uyutmuyor resmen. Beynimdeki şok olma duygusu #uçurum bombaaa harika”

“#ucurum soluksuz izledim yaa mika manyak çıktı şok ben!!!ne diyeyim yazana yönetene oyunculugunuza saglık tebrikler!”

Bütün bunlar olurken Mika Türkiye’deki *Twitter* kullanıcıları arasında ‘en çok bahsedilen konular’ (trending topics) listesine girmiştir:

“Hain Mika!!! TT oldun mutlulusun?”

Twitter kullanıcısı Mika’yı izlerken önce Felicia’yla özdeşleşip, Felicia’nın umutlanmamasıyla umutlanır. Mika’nın ihanetini öğrendiği anda, bir yandan Felicia gibi hayal kırıklığına uğrarken, bir yandan da bu özdeşleşmeden biraz uzaklaşıp, senaryonun kendilerini şaşkırtma becerisine hayran kalırlar. Sinirden uyuyamamak dizinin bir başarısı olarak görülür. Son örnekte de, bir yandan Mika ve *Uçurum* dizisine duydukları beğeni nedeniyle bolca *twit* atarak Mika’yı en çok bahsedilen konular listesine sokmuş olmanın altını çizirken, bir yandan da Mika’yı senaryonun içinden çekip kendi aralarına alırlar. Mika bütün bunları TT olmak için yapmış bir *Twitter* öznesine dönüşür. Mika, anlatının öznesi olarak Yaman’ın güvenini kazanmak için mi, yoksa *Twitter*’ın öznesi olarak TT olmak için mi Felicia’ya ihanet etmiştir?

Ekşisözlük’te Pınar, *Twitter*’da Mika bir anlatının öznesi, bir sosyal medyanın öznesi haline getirilir. İzleyici, kendine ve anlatının aktörlerine farklı özne konumları belirleyerek anlatıya katılır. Her iki mecrada da, izleyicinin anlatıdan zevk almak için, anlatıda değişen perspektiflere, zaman atlamalarına ve *flashback*’lere uyumlu olarak kendi konumunu da değiştirdiğini görürüz. Bu da, Mittel’in belirttiği gibi izleyicinin karmaşık anlatı formunda üretilmiş dizileri izlemek ve onlara katılmak için oldukça önemli bir duygusal ve düşünsel yatırım yaptığının göstergesidir (2006:32).

Sonuç

Bu makalede, medya teknolojileri ve formatlarıyla global medyayla etkileşmenin bir sonucu olarak tanışan Türkiyeli izleyicinin, ulusal yayıncılığın yerel zevklere uyarladığı formatlarla, sosyal medyada çeşitli konuşma alanları ve konuşma biçimleri ürettiğini göstermeye çalıştım. Bu açıdan bu makalenin daha çok biçimsel bir analizi içerdiğini söylemek gerekir. Bunun yanı sıra hem karmaşık anlatı formu hem de izleyici katılımının içeriğine dair daha uzun ve derinlikli analizler yapılmalıdır. Özellikle ulusal resmi dilin bir araya getirdiği sosyal medya kullanıcılarının hangi anlatılara nasıl katıldığını; ulusal yayıncılık, yerel zevk ve yargılar üzerinden incelemek gerektiğini düşünüyorum. Bu açıdan, sosyal medya ve yeni anlatı formları üzerine aha önce *Asmalı Konak* dizisi üzerine yaptığım araştırmaya benzer kapsamda araştırmalar yapılmasının gerekliliğini vurgulamak isterim.

Twitter’ın izleyici katılımı araştırmaları için oldukça elverişli bir mecra olduğunu söyleyen Deller (2011), internetin insanların kamusal meselelerle meşgul olmasındaki rolünü abartmamak gerektiğinin de altını çizer. Zira internet teknolojileri halen nüfusun az bir kısmı tarafından kullanılabilir. Yine de Deller’in, sosyal medyanın mümkün kıldığı tartışma ve konuşma biçimlerinin dikkate değer olduğuna ve ileride daha da çeşitli tartışma ve konuşma biçimlerini gündeme getirebileceğine dair tespitine katılmamak mümkün değil. Halihazırda bu yeni konuşma biçimlerini, Mittel’in (2006) önerdiği gibi yeni televizyon for-

matlarıyla ilişkili olarak ele almak, Jenkins'in yakınsama kültürü tanımından sonra alınması gereken önemli bir yoldur.

2010 yılı itibarıyla Türkiye'de henüz nüfusun % 42'sinin internete erişiminin olduğunu (Görgülü ve Tunç, 2012), internete erişebilen nüfusun da oldukça az bir kısmının sosyal medyayı aktif bir şekilde kullandığını ve bu kullanıcıların da çeşitli sosyal medya mecraları arasında bir tercih yaptığını düşünürsek, Türkiye özelinde hem karmaşık anlatı formunun, hem de sosyal medyadan bu anlatılara katılımın hâlâ yerli diziler ve izlenme biçimleriyle ilgili yapılacak araştırmaların sadece bir kısmını oluşturabileceğini teslim etmek gerekir. Fakat diğer taraftan, sosyal medyada bu kadar görünür olan izlenme biçimlerini incelemenin önemli olduğunu düşünüyorum.

Bunun yanı sıra karmaşık anlatı formunun tek bir anlatı biçimine değil, yeni ortaya çıkan çeşitli anlatı biçimlerinin ilk adı olarak kullandığımı, bu formların daha spesifik analitik kategorilerle incelenmesinin mümkün olduğunu da belirtmek gerekir. Ayrıca izleyici katılımının sadece karmaşık anlatı formlarına özgü bir izleme biçimi olmadığını vurgulamak gerekir. Katılım, aynı zamanda gerçek/*reality* televizyon formatlarının, hatta daha eski ama hâlâ daha popüler olan melodram formunun da izlenme biçimlerini tanımlar. Bu açıdan izleyici katılımı araştırmaları, sadece tek bir tür, form ya da formatı değil, bütün bir televizyon izleme deneyimini içerecek şekilde genişletilmelidir.

Referanslar

- Abu-Lughod, L. (2005). *Dramas of nationhood: The politics of television in Egypt*. Chicago, Chicago University Press.
- Akınerdem, F. (2005). *Between Desire and Truth: The Narrative Resolution of Modern-Traditional Dichotomy in Asmalı Konak*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Boğaziçi Üniversitesi, İstanbul.
- Akınerdem, F. ve Sirman, N. (2012). "Yerli Diziler Nasıl Yapılıyor/Yazılıyor, Nasıl Okunuyor?" *Amargi Feminist Tartışmalar-2* (07.07.2012), yayına hazırlanıyor.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*. London; New York: Methuen.
- Couldry, N., S. M. Livingstone and T. Markham (2007). *Media consumption and public engagement : Beyond the presumption of attention*. Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan.
- Gray, J. and Mittel, J. (2007) Speculation on Spoilers: Lost, Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality. *Participations*, 4:1. http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittel.htm, Erişim Tarihi 03.05.2012
- Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies.
- Jenkins, H., (2006). *Convergence culture : Where old and new media collide*. New York: New

York University Press.

Lévy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. (çev.: Robert Bononno). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Mankekar, P., (1999). *Screening culture, viewing politics : An ethnography of television, womanhood, and nation in postcolonial India*. Durham, N.C.: Duke University Press.

Mittell, J. (2006). "Narrative complexity in contemporary American television". *The Velvet Light Trap*, 58:29-40.

Ricoeur, P. (1980). "Narrative time". *Critical Inquiry*, 7(1):169-190

Görgülü, V. ve Tunç, A. (2012). *Mapping Digital Media: Turkey*. (Open Society Foundations için hazırlanmış rapor). <http://www.soros.org/reports/mapping-digital-media-turkey>, Erişim Tarihi 24.06.2012

Ekşisözlük. www.eksisozluk.com, Erişim Tarihi 21.07.2012

Twitturk. www.twitturk.com. Erişim Tarihi 20.06.2012

Televizyon İzleme Araştırma Komitesi'nin AGB ile olan anlaşmasını iptal etmesi ve reyting ölçümlerini durdurması akıllarda soru işaret bıraktı. 20.12.2011, <http://www.internet-haber.com/reyting-olcumleri-durduruldu-390941h.htm#ixzz1zT011aak>, Erişim Tarihi 01.07.2012

25 Adrese Reyting Operasyonu. 14.12.2011, <http://www.sabah.com.tr/Gundem/2011/12/14/agb-ye-rating-operasyonu>, Erişim Tarihi 01.07.2012.

Özet

Yerli Dizi Anlatıları ve İzleyici Katılımı: Uçurum Dizisini Ekşisözlük ve Twitter'la Birlikte İzlemek

Dünyada medya teknolojilerinin gelişmesi ve teknoloji araçlarının çeşitlenmesiyle birlikte medya üretim-tüketim biçimleri hızla dönüşüyor. Değişen tüketim biçimlerinden en göze çarpanlarından biri, televizyon izleme zevkinin internet/sosyal medya ortamlarına doğru genişlemesi ve <izleyici katılımı> kavramının ortaya çıkmasıdır. Bütün bu teknolojiler Türkiye'de de hızla kullanılmaya ve yerel zevk ve beklentilere uyarlanarak tüketilmeye başlandı. Özellikle Türkiye'de 20-25 yıllık bir geçmişe dayanan ve *prime-time*'in vazgeçilmez eğlencesi olan yerli dizilerin anlatı formları ve izlenme pratikleri de, bu dönüşümlerden payını aldı. Yeni dağıtım teknolojileri ve yeni anlatı formları, üretici ve tüketiciyi aynı metni üreten katılımcılar olarak konumlandırır (Jenkins, 2006). Medya metni yayımlandıktan sonra farklı biçimlerde okunan bir son ürün değil, yazılmakta olan bir metindir. İzleyici de metni okuyan değil, üretimine çeşitli biçimlerde dâhil olan bir katılımcıdır. Bunu mümkün kılan gelişmelerden biri, dizilerde kullanılmaya başlanan karmaşık anlatı formudur (Mittel, 2006). Bu makalede, karmaşık anlatı formunun başarılı bir uygulaması olan, *Uçurum* dizisi ele alınmıştır. *Uçurum* dizisini izleyen *Ekşisözlük* ve *Twitter* kullanıcılarının dizi hakkında yazdıkları, 'izleyici katılımı' kavramı üzerinden incelenmiştir. Önemli bulgulardan biri, *Ekşisözlük* yazarlarının, kimi zaman senaristle konuşur gibi yazarak, kimi zaman da kendini anlatıdaki

bir karakterin yerine geçirerek, anlatının öznesi haline gelmeleridir. Benzer şekilde, *Twitter* kullanıcısı, kendi özne konumuyla dizideki karakterlerin özne konumunu değiştirir. Öyle ki, *Twitter* kullanıcıları, bazen bir karakterin dizideki rolü gereği değil, *Twitter*'da kendisinden bahsedilmesini sağlamak için oynadığını hayal eder.

Anahtar kelimeler: karmaşık anlatı formu, izleyici katılımı, *Uçurum*, *Ekşisözlük*, *Twitter*

Abstract

Expressions of Native Series and Attendance of Viewer: Watching *Uçurum* (ciff) Series With *Twitter* and '*Ekşi Sözlük*'

Forms of media production and consumption are changing as a result of technological developments and the variation of technological devices in the world. One of the crucial changes in forms of consumption is the expansion of the pleasure of watching television into the internet/social media environments and the emergence of “audience participation” concept. All these technologies are commenced to be used and consumed after being adapted to local tastes and expectations in Turkey. Having a history of 20-25 years, locally produced serials in Turkey are also changed in terms of narrative forms and audiencing practices. New distribution technologies and new narrative forms position the producer and consumer as participants producing the same text (Jenkins, 2006). Media text gradually becomes a text-in-the-making, rather than a final product which is read in different ways *after* being published. Likewise, audience, more than being a reader, becomes a participant who is involved in the production process in various ways. One of the changes that enabled audience participation is the emergence of a new narrative form, namely complex narrative form, which is begun to be used in television serials recently (Mittel, 2006). In this article, a locally produced TV serial in Turkey, *Uçurum*, which can be regarded as a successful example of complex narrative form, is analyzed. In order to understand how social media users watching the TV serial *Uçurum* participates in the production of the narrative, I analyzed the web posts written by *Ekşisözlük* and *Twitter* users through the concept of *audience participation*. One of the important outcomes of the paper is that, *Ekşisözlük* writers sometimes write as if they are talking to the script writer and sometimes imagine themselves as the subject of the narrative by positioning themselves as a character in the narrative. Likewise, *Twitter* user sometimes changes his/her subject position with the subject position of the characters in TV serial. So that, sometimes the audience imagine that a character doesn't act in accordance with his/her role in the serial, but act in order to be discussed in *Twitter*.

Keywords: complex narrative form, audience participation, *Uçurum*, *Ekşisözlük*, *Twitter*

ELEKTRONİK KÜLTÜR ORTAMINDA TÜRK- YUNAN MİLLİ KİMLİK MÜCADELELERİ BAĞLAMINDA YOUTUBE VİDEOLARI YORUMLARI

Pınar Karataş*

Elektronik, teknoloji, telefon, radyo, televizyon ve çeşitli ses kayıt araçlarından, bilgisayar ve internetten oluşan elektronik kültür ortamı ikincil sözlü kültür çağını başlatmıştır. Bu ortam katılımcı gizemi, topluluk duygusunu geliştirmesi, yaşanan anı odaklayışı ve hatta sözlü kalıpları kullanışıyla amaçlı ve bilinçli bir yapı sergilemektedir. Temelini araçların üretimi, işleyişi ve kullanımı için gerekli olan yazı ve matbanın oluşturduğu bu ortam (Ong 2007: 161) yeni çalışma alanlarının kapılarını açmaktadır.

Televizyon ve radyo gibi sese dayalı iletişimin yanı sıra, yazının ön planda olduğu iletişim, internet ortamının temel iletişim şeklini oluşturmaktadır. Bu ortamda bir yandan görüntü-görüntüsüz sesli görüşmeler yapılırken, bir yandan da sadece yazıya dayalı çeşitli forum siteleri ile video, haber, fotoğraf vb. unsurların altına yapılan yazılı yorumlar, çeşitli konular üzerine tartışma ve fikir alışverişi yapılmasını sağlayan platformlar oluşturmaktadır.

İnternet bir bilgi teknolojisi sistemidir. İnsanların bilgiyi paylaşma, üretme, saklama ve ona kolayca ulaşma istekleri sonucunda ortaya çıkan bu sistem, hem pratik hem de ucuz bir bilgi erişimi sağlamaktadır. Bu sistem sayesinde insanlar her türlü bilgiye kolayca ulaşabilmektedir. İnternet üzerinden gazeteleri okuma, çeşitli yemek tariflerine ulaşma, yükselen burcu hesaplama, çeşitli videoları izleme, arkadaşlarıyla ve hiç tanımadıkları kişilerle sohbet etme, internetin sağladığı imkânlardan sadece birkaçıdır. İnternet bu yönüyle bir bilgi derya-

* Hacettepe Üniversitesi, Türk Halkbilimi Anabilim Dalı Araştırma Görevlisi

sı, iletişim mucizesi olarak düşünülebilir.

2011 yılı verilerine göre dünyada 100'den fazla ülkede yaklaşık 2,267,233,742 internet kullanıcısı bulunmaktadır. 2001 yılında Türkiye 35,6 milyon kullanıcısı ile dünyada en çok internet kullanıcısına sahip on beşinci ülke olmuştur.* Günümüzde internet ortamı sadece bir bilgi ortamı olmanın çok ötesine geçmekte ve bir ticari pazar olma özelliğini göstermektedir. Hem bir bilgi paylaşım ortamı, hem de bir pazar ortamı olarak internet ortamının başlıca özellikleri arasında dünya çapında iletişim ve işlem yapma imkânı sunması; tüketicilerin ve işletmenlerin bilgiyi hızlı ve ucuz bir şekilde elde etmesini sağlaması ve bu durumun gelecekte pazarlamada bilgi almayı kısıtlayan zaman, coğrafi koşul ve diğer fiziksel engelleri ortadan kaldırması; iletişiminin interaktif olmasıyla satıcı ile aracı arasında paralel olmayan bir dialog fırsatı sunması; faaliyet alanının dünyanın tamamı olması, dünyanın herhangi bir yerindeki bir kişi ya da işletmenin iletişim kurmasını ve internetin olanaklarından yararlanmasını sağması; telefondaki bire bir, radyo ve televizyondaki bire çoklu iletişime karşın internette çoktan çoğa iletişimin olması; internetin asla kapanmayan, 7 gün 24 saat hizmet veren bir iletişim ağı olması gibi özellikler sayılabilir (Aksoy 2006: 16-17).

Sanal/siber ortam diye tabir edilen internete, bireylerin büyük rağbetinin altında sanal olmayan, psikolojik faktörlerin yattığı araştırmacılar tarafından tespit edilmiştir. Rick Levine bireylerin internete bu denli ilgi göstermesinin altında yatan sebepleri şöyle belirtmektedir:

“(...) Sonra bir gün karşımıza internet çıktı ve kendimizi Ninja savaçısı gibi her şeyi yapabilecek güçte hissettik. Bizi kimse ciddiye almazken söyleyemeyeceğimiz şeyleri söylemeye internet sayesinde cesaret ettik. (...) İnternette bir yandan eğlenirken bir yandan da organize oluyorduk. Neti genişletiyor, topluluklar kuruyorduk. Yeni konuşma biçimleri yeni çalışma biçimleri ve eğlence biçimleri oluşturuyorduk. Bütün bunları belli bir kurala bağlı kalmadan ve başımızda bizleri yöneten birileri olmaksızın gerçekleştiriyorduk. Ortada tümüyle kendiliğinden gelişen bir örgütlenme vardı. Milyonlarca insan nasıl karşılıklı iletişim kuracağını, işbirliği yapacağını deneyerek buluyordu. Bunun sonucunda da yaratmayı, keşfetmeyi ve eğlenmeyi öğreniyordu.” (Levine vd. 2000: 148)

İnternet ortamı insanlara başkalarına bağımlı kalmaksızın, sınırsızca kendini ifade edebilme, keşfetme ve kendiliğinden organize olma imkânı sağlamaktadır. Bu yönüyle internet mekanik bir sistem olmanın yanı sıra kullanıcılar üzerindeki etkileriyle insani boyutları olan da bir sistemdir.

İnternete yönelmemizin altında yatan temel nedenin, onun bize kendi sesimizi ve kimliğimizi duyurma olanağı sağlamasının olduğu ileri sürülmektedir. Bir ana açılış sayfasının kim olduğumuzu gösteren ve adeta misafirlerimize kapılarımızı açtığımız bir yer olduğu ifade edilmektedir. Kendi sesinin sahibi olmak kendi başına şarkı söylemek değil, sesinin başkalarına duyurabilmektedir. Bu olanağı internet ortamının herkese açık yapısı kişilere sunmaktadır (Levine vd. 2000:37). Türk-Yunan kullanıcılar tarafından oluşturulan video yorumlarında da kişiler kendi seslerini duyurma olanağından faydalanmaktadır. Düşüncelerini, tespitlerini,

* World Internet Usage And Population Statistics. Yüklenme Tarihi: 31.12.2011 <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>, Erişim Tarihi 28.06.2012
İşte O Ülkeler. Yüklenme Tarihi: 10.06.2012 <http://dunya.milliyet.com.tr/iste-o-ulkeler/dunya/dunyadeta/10.06.2012/1551866/default.htm>, Erişim Tarihi 28.06.2012

hakaret hatta küfürlerini özgürce bu videoların altında paylaşabilmektedirler. Kendilerini ifade etmede belki de hiç bu denli rahat ve kolay imkân bulamayan insanlar için internet ortamı bulunmaz bir nimet olarak değerlendirilebilir.

Geniş kitlelere ulaşabilen YouTube (www.youtube.com) adlı video sitesinde yer alan Türk ve Yunan milli mücadelesini gösteren videoların yorum bölümleri bu çalışma kapsamında ele alınmıştır. Söz konusu internet sitesi dünya çapında kullanılan en yaygın video paylaşım sitelerinden biri olduğundan araştırma için veri kaynağı olarak seçilmiştir. İki ülkenin milli maçlarından görüntüler, eurovizyon yarışması videoları, İstanbul, İzmir gibi şehirlerin fotoğraflarından oluşan videolar, Türkçe ya da Yunanca bir şarkının videosu yahut kasıtlı olarak hakaret içerikli oluşturulan videolar olmak üzere çeşitli konularda on üç video incelenmiştir. Bu videolar benzerleri arasında tartışmaların en yoğun ve uzun soluklu olduğu videolar olduklarından dolayı seçilmiştir. Videolar belirlendikten sonra yorum bölümünde ön plana çıkan tartışma konuları, makalenin alt başlıklarını oluşturmuştur. Başta Yunan ve Türk olmak üzere farklı milletlerden kişilerce de yazılmış olan yorumlar, videonun içeriği ne olursa olsun milli kimliğin savunulduğu ve Türk-Yunan ilişkilerinin sorgulandığı, iki milletin birbiri üzerinde üstünlük sağlamaya çalıştıkları tartışma ortamları olarak karşımıza çıkmıştır. Bu nedenle video yorumları değerlendirilmeden önce milli kimlik ve milliyetçilik kavramları ile bu kavramların temelinde bulunan kültürel bellek kavramı üzerinde durulmuştur. Bu kavramlar hakkında edinilen bilgiler ışığında video yorumları ele alınmıştır.

Değişen yaşam şartları ve teknolojiyle bağlantılı olarak kültürün aktarımının sözlü ve yazılı kültür ortamlarını aşarak elektronik kültür ortamına da taşınması, milli kimlik mücadelelerinin de bu ortamda takip edilmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu nedenle, söz konusu video yorumlarının içeriği ve tartışmaların sebepleri üzerinde durarak, videoların nasıl milli kimlik mücadelesi olarak algılandıklarını ortaya koymak bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Araştırmanın kaynak sitesi olan YouTube, 2005 yılında “Broadcast Yourself” / Kendini Yayınla sloganıyla kurulmuş bir video paylaşım sitesidir. Steve Chen, Chad Hurley ve Jawed Karim adlı üç kişi tarafından kurulan site, 2006 yılında tarihindeki en büyük alımla 1.65 milyon dolara Google tarafından satın alınmıştır.* Sitenin böylesi büyük bir meblağ ile el değiştirmesi, sitenin ulaştığı kitle ve kitleler üzerindeki etkisini ortaya koyan bir önemli bir gösterge olarak değerlendirilebilir.

Sitede hesap açan kullanıcılar, kişisel amatör klipler, video klipler, film, TV programları parçacıkları ve müzik videoları gibi pekçok içeriği oluşmakta ve siteye eklemektedir. YouTube’a günlük yaklaşık 65.000 adet yeni video eklenmekte ve 100 milyona yakın video izlenmektedir. YouTube üyeleri izledikleri video klipleri değerlendirip not verebilmekte ayrıca izledikleri video hakkında yorum yazabilmektedir.² YouTube video yorumları incelendiğinde ise söz konusu yorumların özellikleriyle ilgili bazı unsurlar dikkat çekmektedir:

1. Tartışmalar çok uzun zaman diliminde devam etmektedir. Örneğin Kurtuluş Savaşı ile ilgili bir videonun altına yazılan ilk yorum dört yıl öncesine son yorum ise bir ay öncesine aittir. Bu durum elektronik kültür ortamındaki tartışmaların sözlü kültür ortamına oranla çok

* Youtube. Güncellenme Tarihi: 20.06.2012 <http://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube>, Erişim Tarihi 27.06.2012

daha uzun soluklu olduğunu göstermektedir.

Sözlü kültür ortamında tartışmalar belirli bir zaman diliminde gerçekleşmektedir. Bu zaman dilimi en fazla birkaç saat sürebilir. Günlerce süren uzun soluklu tartışmaların olduğu varsayılsa bile bu tartışmalar kesintilerle devam edeceğinden konu aynı olsa da yapılan tartışma aynı tartışma olmayacaktır. Bir konuşmacının söylediği önemli bir detayın sözlü kültür ortamında atlanması mümkündür ve bu kültür ortamında geriye dönüş zordur. Oysa bir kullanıcı dört yıl önce yazılanları okuyarak yazı ile sabitlenen tartışmaya dâhil olabilmekte, bir başkası tarafından yazılmış önemli gördüğü bir konuya cevaben yıllar sonra yorumlar yazabilmektedir.

2. İnternet ortamında görüşmelerde büyük oranda sansür yoktur. Bu nedenle kişiler yüz yüze iletişim ortamında rahatlıkla söyleyemeyecekleri hakaret ve küfür içeren sözleri kullanmaktan çekinmemektedir.

YouTube'un kullanım şartları gereği kullanıcılar pornografi, şiddet, tehdit, reklam, suç içerikli videoları ve telif izni olmayan videoları YouTube'a yükleyemez. Kullanım koşullarına aykırı videolar, kullanıcıların bildirimleri ile yetkililer tarafından incelenerek siteden silinmektedir.* Ancak site yönetiminin aldığı bu önlemler yeterli olmamaktadır. Özellikle hakaret ve küfür içerikli videoların bildirimlere rağmen siteden kaldırılmamasından dolayı pek çok ülke zaman zaman mahkeme kararıyla YouTube'a yasak koyarak site erişimini engellemektedir.**

Siteden video silinmesi temelde kullanıcı bildirimine dayandığından ve videonun yönetim tarafından kaldırılması zaman aldığından hakaret ve küfürü engelleyen bir sistem bulunmamaktadır.

3. Yapılan tartışmalar çok dilli bir yapı sergilemektedir. Dünyanın dört bir yanından aynı videonun altına yorum yazan insanlar gerek kendi dillerinde gerekse İngilizce, Almanca ve Fransızca gibi yaygınlığı olan dillerde yorum yazabilmektedir. Bu durum aynı konu hakkında tartışmaya katılan kişi sayısını sözlü kültür ortamına göre kat kat arttırırken, çok milletli bir tartışma ortamını da sağlamaktadır.

4. Tartışmalara genel anlamda sınırlama yoksa da site yöneticileri tarafından sakıncalı bulunan, uç noktada hakaret içeren ve spam denilen virüsleri içeren yorumlar silinmektedir. Bu durum kimi zaman tartışmaların anlaşılmasına sebep olmaktadır. Silinen yoruma cevap

* Youtube. Güncellenme Tarihi 20.06.2012 <http://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube>, Erişim Tarihi 27.06.2012

** 6 Mart 2007 tarihinde Türkiye'de yapılan ilk erişim engellemesi Kostas Papafloratos adlı 18 yaşındaki Yunan öğrenci tarafından "Stavreatos" takma adıyla 3 Mart 2007 YouTube'a yüklenen Mustafa Kemal Atatürk'e hakaret içeren video sebebiyle, 5816 sayılı kanun gereğince mahkeme kararıyla gerçekleşmiştir. Söz konusu videoya karşılık Türkiye'den sert tepkiler verilmiş, hakaret içerikli bu videonun altına Yunan halkını aşağılayan, hakaret ve küfür içerikli yorumlar yazılarak adeta sanal savaş ilan edilmiştir. Binlerce kişi durumu site yönetimine bildirerek videonun kaldırılmasını talep etmiştir. Türkiye'de benzer sebeplerle birkaç kez gerçekleşen erişim engellemesi sitenin ilgili videoları kaldırmasıyla ortadan kaldırılmıştır.

Youtube'ta Atatürk'e ve Türklere Küstahlık, Ender Türkkan, 05.03.2007 <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/6058119.asp>, Erişim Tarihi 27.06.2012

yazan kişinin yazdıkları net olarak anlaşılammaktadır.

5.Yorumlarda kişiler yeni bir yazışma dili oluşturmuştur. Bu ortamda yazım kurallarına genellikle uyulmadığı görülmektedir. Hızlı yazmak ve yazmakla uğraşmamak için genellikle (özellikle anadilinde yazışmalarda) ünlü harfler kullanılmamakta ve sık sık kısaltmalara başvurulmaktadır. Bu durum internet ortamının kimsenin müdahale etmediği, özgür bir ortam olduğunun ve yazım kuralları dâhil her türlü kurala başkaldırıcı olanaklı kıldığıın göstergesidir.

6.Yazışmalarda kişiler genellikle takma isimlerle yorumlar yazmaktadır.

YouTube yorumlarının bu genel özelliklerinin yanında Türk- Yunan videolarında ise şunlar göze çarpmaktadır. Videolar iki ülkenin birbirine üstünlüklerini kanıtlamak amacıyla hem Yunan hem de Türkler tarafından siteye konulmaktadır. Bu videolarda genellikle Türkiye ve Yunanistan, Türk insanı ve Yunan insanı çeşitli yönlerden karşılaştırılmaktadır. Karşılaştırma videoları genellikle fotoğraflar sıra halinde geçmekte ve fonda hangi ülke tarafından hazırlanmışsa o ülkeye ait bir müzik fotoğraflara eşlik etmektedir. İki ülke arasındaki üstünlüğü ortaya koymak için özellikle hazırlanan bu videoların yanında, iki ülke arasındaki bir futbol maçının görüntüleri, ülkelerin şehirleriyle ilgili videolar, belgeseller, konuyla ilgili filmler, ortak türküler de Türk-Yunan tartışmalarının yapıldığı videolar olarak karşımıza çıkmaktadır.*

Milli Kimlik Kavramı ve Milliyetçilik

Kimlik bireyin bilincinde kurulan ve saklanan, onu diğer tüm insanlardan ayıran detaylar, sosyal yaşamda üstlendiği roller, özellikler ve yetkiler olarak tanımlanmaktadır. Kişisel kimliğinin yanı sıra kişilerin etkileşimde bulunduğu ve kendisini ait hissettiği gruplar bağlamında sahip olduğu ortak kimleri de bulunmaktadır. Bir grubun yarattığı ve üyelerinin özdeşleştiği imge olarak ortak kimlik, kendini bu kimlikte tanımlayan bireylerin varlığı ölçüsünde var olduğundan tek başına bir ortak kimlikten söz edilememektedir. Ortak kimlik ortak aidiyet duygusunun bilince çıkması şeklinde de yorumlanabilmektedir (Assmann 2001:132-134).

Günümüzde yapılan kimlik çalışmaları, kimliğin tek, sabit ve değişmez olmadığını, durumlara göre şekillenen, yorumlayıcı, etkileşim içinde gerçekleşen, çok yönlü ve dinamik bir süreç olduğunu ileri sürmektedir (De Fina 2003:15; Bauman 2000: 1). Bu bağlamda tek bir kimlikten değil “kimliklerden” (De Fina 2003: 16 [vurgu benim]) söz etmek gerekir. Kimliğin dinamik, etkileşimsel ve çok yönlü bir süreç oluşu, kişinin tek bir ortak kimliğe değil, kendisini ait hissettiği grupların sayısınca pek çok “ortak kimliğe” sahip olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır.

Ortak kimlikler arasında öncelikli olarak katogorize edilen kimliklerden biri milli kimliktir. Birlikte yaşama bilincinin beraberinde getirdiği ve bireysel kimliğe kattığı, ulus-devlet fenomeninden türeyerek ulus yapısı içinde tüm bireysel kimlikleri saran tinsel bir oluşum

* Araştırma kapsamında incelenen ve konuyla ilgili çeşitli tespitleri yapmamızı sağlayan bazı video yorumları küfür ve hakaret içerdiklerinden dolayı yayıncılık ilkeleri ve yasal açılardan sakınca yaratıklarından metinde yer almamaktadır.

olan milli kimlik, insanoğlunun paylaştığı ortak kimlikler arasında en temelli ve kapsamlıdır (Bayrı 2008:18). Milli kimlik ve millet birbiriyle ilişkili etnik, kültürel, ekonomik ve yasal-siyasi pekçok unsurdan oluşan karmaşık bir yapıdır. Kendi devletlerinde ifadesini bulsun ya da bulmasın müşterek paylaşılan anılar, mitler ve geleneklerini bir araya geldiği topluluk fertleri arasındaki dayanışma bağlarını gösteren bu kavramlar devletin tamamen yasal ve bürokratik nitelikli bağlarından farklı olan milli kimlik unsurlarıdır (Smith 1994:34).

Toplumda milli kültürü hâkim kılmak veya başka bir toplumun baskısından kurtulmak; bağımsızlığı kazanmak ve sürdürebilmek için gerekli olan kültürel ve siyasi eğilimler şeklinde tanımlanan milliyetçiliğin milli kimlik oluşumunda önemli bir rolü vardır (Yıldız ve Demir 2003:16). Milliyetçilik, somut bir toprağa bağlı, ortak tarihsel geçmişe, değerlere ve kültüre dayanarak aynı amaçlar çerçevesinde bir araya gelen, ortak bir tarih bilinci ve kültürü olan toplum üyeleri arasında topluluk bilinci yaratabilen bir değerdir. Milliyetçiliğin güçlendirilmesinde etkin rol oynayan dil, din, törenler, simgeler aynı zamanda milli kimliği oluşturmaktadır (Yıldız ve Demir 2003:16).

Millet, milli bilinç ve milliyetçilik temellerini inandırıcı kanıtlarla milli kimliğin varlığını ve oluşmasını ispat eden bir milli tarihin yerleşmesinde ve tamamen benimsenmesinde bulur. Milli anlatılar bir milletin varlığını ve milli bilincini tarih içinde uzak ve şanlı bir geçmişe millet anlayışının ve milli kimliğin bugünkü anlamda var olmadığı dönemlere taşır. Tarihi olaylar ustalıklı çarptırılarak amaca uygun düzenlenir, büyük kültürel ve siyasi başarılar, kahramanlık öyküleri ve fedakârlıklar ortaya çıkar (Heraclides 2002: 48-49).

Ortak kimliğe sahip olan bireylerin kendilerini bir “öteki”ye gönderme yaparak tanımladıkları ileri sürülmektedir (Cohen 1999:69). Farklılıklara gönderme yapmadan benzerliklerden söz etmek mümkün değildir. Kurulan tüm grupların üyelerinin ve evrendeki tüm grupların bir an için aynı olduğu düşünülürse benzerliklerin anlamsız olacağı anlaşılabilir olur (Dundes 1989:6). Bu anlamda milli kimliğin oluşumunda da bir öteki üzerinden kimliği inşa edilmiş söz konusudur.

Milli kimlikte ulus kendi kimliğini ötekini dışlayan bir duygu ve düşünce yaklaşımı üzerinde kurmaktadır (Millas 1994: 18). Türk ve Yunan milli kimliğinin oluşumunda tarafların birbirine karşı olumsuz bakış ve düşmanlıkları kimliği oluşturan ve besleyen önemli bir yapı taşısıdır (Millas 1994: 205; Heraclides 2002: 64). Türk ve Yunanlar arasındaki tarihsel süreçteki ilişkiler, bu iki milleti birbirini ötekileştirerek kimliklerini dışavurma ve anlamlandırma noktasında aynı yere getirmektedir.

19. yüzyıldan başlayıp günümüzde de devam ettirilen milli kimliği oluşturma ve sürdürme faaliyetleri Türk-Yunan çatışmasında önemli bir rol oynamaktadır (Heraclides 2002: 61). Her iki toplumun taşıdığı milli kimlik ve onu oluşturan tarih, dil, din vb. unsurlar, internet ortamındaki tartışmalarda da kullanılmaktadır. Taraflar videolara yazdıkları yorumlarda kendi milletin başarılarını dile getirirken, karşı tarafa olan kızgınlıkları ve önyargılı bakışları ile sanal ortamda milli kimliklerini yaşamakta ve milli bilinç, bu yorumları yazan ve okuyanlarca tekrar tekrar tazelenmektedir.

Türk Yunan İlişkilerinin Kültürel Bellekteki İzdüşümleri

Gelenek ve iletişimden beslenen mimetrik bellek, nesnel belleği ve iletişimsel bellekten oluşan belleğe, kültürel bellek denilmektedir (Asmann 2000:25-28). Bireylerin kültür kodlarını taşıyan, depolayan ve anlamlandırmasını sağlayan bu bellek, ortak verileri taşıyan grup üyelerinde aidiyet duygusu oluşturmakta ve böylelikle bireylerde oluşan aynı tarihin ve ortak değerlerin paylaşılmasının verdiği mutluluk, kültürel belleği toplumun ruhu yapmaktadır. Temel özelliği anlam aktarımı olan kültürel bellek, toplumların kimlik ve değerlerini yaşadığı ve aktardığı bir araçtır (Eker 2009: 81).

Bu bakış açısıyla videolar altındaki yorumları ele almadan ve değerlendirmeden önce tarihte Türk-Yunan ilişkilerini gözden geçirmek gerekmektedir. Çünkü toplumların kültürel belleğinin oluşmasında tarihin önemli bir yeri vardır. Yaşanan ortak tarih toplumların bilincini besleyen faktörlerin başında gelirken, kültürel belleği oluşturan en önemli unsur olmanın yanında, bellekteki diğer kültür unsurlarını beslemesi açısından da büyük bir öneme sahiptir. YouTube video yorumları da iki milletin kültürel belleklerdeki verileri doğrultusunda şekillenmektedir.

Tarihte Türk-Yunan ilişkileri, farklı değerlendirilmelerle farklı zamanlara uzanmaktadır. Yunanların, kendilerinin Bizans (Doğu Roma) İmparatorluğu'nun devamı oldukları kabulü göz önüne alınırsa bu ilişki, Türklerin Anadolu'yu fethettiği tarih olan 1071'den itibaren 941 yılı bulmaktadır. Bugünkü Yunanistan'ın bağımsız bir devlet olarak ortaya çıkışı 1830'dan esas alınırsa bu ilişkiler 182 yıla kadar gitmektedir. Selçuklulardan sonra Anadolu'da hâkimiyet kuran Osmanlı'nın 1362'de Edirne'yi fethi ile başlayan Bizans'ı kuşatması 1453 yılında Fatih'in İstanbul'u almasıyla son bulmuş ve 1830'da Yunanistan'ın bağımsızlığına kadar tam 377 yıl Ortodoks Rum ahali, Osmanlı tebaası olarak yaşamıştır (Kalelioğlu 2008:107).

Yunanların “Büyük Fikir», «Büyük Ülkü» anlamına gelen “Megali İdea”sı, 1798'den bu yana gerçekleştirilmek istenen İstanbul'un (Konstantinopolis) merkezini oluşturduğu Bizans-Yunan İmparatorluğu'nun canlandırılması, Doğu Roma İmparatorluğu'nun topraklarının Yunan Krallığı'na katılması düşüncesidir (Kalelioğlu 2008:108).

Birinci Dünya Savaşı akabinde imzalanan Mondros Ateşkes Antlaşması'na göre Yunanlılar 15 Mayıs 1919'da İzmir'e çıkmışlar, böylelikle Megali İdea'larını gerçekleştirmeye bir adım yaklaşmışlardır. Anadolu'nun içerisineki Yunan ilerleyişi Ankara'ya kadar dayanmıştır. 3 yıl süren Batı Anadolu işgal ve ilhakı, Türk milletinin Mustafa Kemal Paşa'nın önderliğinde püskürtülmüş ve kaybedilen Batı Anadolu geri alınabilmiştir. Yunanlar Türk Kurtuluş Savaşı sonrasında aldıkları ağır yenilgiye rağmen megali ideasından vazgeçmemiştir. Savaş sonrası Pontus Rum devletini kurmak için Doğu Karadeniz'de örgütlenmeler gerçekleşmişler de bu çabalar boşa çıkmıştır. Ancak bu ideanın devam ettiğini Yunan Ordusunda kordocu komutanı olan Prens Andre yazdığı «Felakete Doğru» isimli kitapta “Yunan askeri tarafından Anadolu'da ekilmiş olan tohum, günün birinde büyük ve çiçekli bir ağaç halinde açacaktır.» sözleriyle ifade etmektedir (Kalelioğlu 2008:112-113). Türk milli görüşünce megali idea Yunanların boş bir çabası ve haksız hak iddiasından başka bir şey değildir.

Yunan milli görüşüne göre ise “Megali İdea” tamamen meşru ve adil sayılmaktadır.

Türklerin esasında ait olmadıkları Avrupa'dan kovulmaları gerekmektedir. İki ülke arasında Malazgirt Savaşı (1071) ve Miryakefalon (1176) Şavaşı'yla başlayan kanlı bir tarihi sürecin ilk devresini sonlandıran İstanbul'un fethi önemli bir dönüm noktasıdır (Heraclides 2002: 41). Ayrıca coğrafi konumundan dolayı Avrupa'nın merkezi olan Yunanistan sağ eli ile batının sol eli ile doğunun elini tutarak ikisini birleştirmektedir (Millas 1994: 211). Bu düşünce-nin gerçekleşmesinde jeopolitik konumuyla İstanbul'a sahip olmak önem taşımaktadır.

Yunanların gözünde Türkler doğudan gelen tehlike, ezeli düşman, tehdit edici unsur olarak değerlendirilmektedir. Yunan milli bilincine yer eden bu düşünce iki ülke arasındaki ilişkilerin seçmeli biçimde önyargılı olarak yorumlanmasına sebep olmaktadır. Yunan milliyetçi ekolüne göre Türkler tarihi süreklilik içinde devamlı ve vazgeçmeksizin bir "anti-Helen öfke" içerisinde. Türklerin Yunanlara duyduğu derin kinin temelinde Yunanların kendilerinden daha ileri ve uygar olduğu gerçeğinden kaynaklanan kıskançlık yatmaktadır. Başkalarına ait toprakları gaspeden Türkler, yaşadıkları topraklarda, daha önce çoğunlukla Helenler tarafından geliştirilen kendilerinininkiyle kıyaslanmayacak üstünlükteki uygarlıkların yaşaması gerçeğinden dolayı milli bir aşağılık duygusunu yaşamaktadır (Heraclides 2002: 37-42).

Türk-Yunan ilişkileri 1930- 1954 yılları arasındaki süreçte normale dönüşmüştür. Bu süreçteki olumlu ilişkiler iki ülkenin devlet adamları olan Mustafa Kemal Atatürk ve Elefterios Venizelos'un damgasını taşımaktadır. Ancak geçmişte yaşanan şiddetli çatışmaların izleri kültürel bellekteki yerini aldığından ve bu yolla nesilden nesile aktarıldığından karşılıklı güvensizlik ve olumsuz yaklaşımlar ortadan kalkmamıştır (Heraclides 2002: 38).*

Araştırmanın konusu olan YouTube yorumları bu bilgiler ışığında değerlendirilmelidir. Türk milli takımının galip geldiği Türk-Yunan futbol maçı** altına yazılanların maçla ilgisinin olmayıp adeta bir milletlerarası mücadele alanına dönüşmesinin altında da bu tarihi gerçekler yatmaktadır. Futbol maçında alınan galibiyet ile Türk milleti Yunan işgalini ve Kurtuluş Savaşı'ndaki zaferlerini hatırlarken, Yunan halkı da bu savaşta aldıkları yenilginin kini ve Megali İdea'sını gerçekleştirme düşüncesiyle sıradan bir videonun altına sıradan olmayan yorumlar yazmaktadır.

İncelenen Videolar ve Tartışmaların İçeriği

Video arama motoru YouTube'a Turkey- Greek sözcükleri girildiğinde, Turkish- Greece 10700, Türk Yunan 2800, Yunanca "Ελληνική Τουρκία" (Yunan-Türk) sözcükleri girildiğinde 1340 adet video bulunmaktadır. Gün geçtikçe artan video sayıları Türk Yunan mücadelesinin sanal ortamdaki boyutunu göstermesi açısından önemlidir. İnternetteki Türk Yunan mücadelesinin sadece YouTube'la sınırlı olmadığı düşünülürse Türk Yunan sıcak savaşları bitmiş olsa da sanal ortamda gerçekleşen söze dayalı savaşların devam ettiği söylenebilir.

Türk- Yunan başlıklı söz konusu binlerce video futboldan belgesellere, turistik bölgelerin

* Türklerle karşı olumsuz anlam aktarımı eğitim sistemi içerisinde de gerçekleştirilmektedir. Özellikle ilk ve orta dereceli eğitimde milli tarih bakışıyla Osmanlı ve Türkiye Cumhuriyeti dönemlerinin aşırı olumsuz bir yaklaşımla incelenmesi Türklerle karşı güvensizliği ve önyargıları beslemektedir (Heraclides 2002: 39).

** Eurovision 2007 Greece-Turkey Türkiye-Yunanistan Maçı 4-1. Yüklenme tarihi: 25.03.207 http://www.YouTube.com/watch?v=O-WD_wu-H6o, Erişim Tarihi:25.12.2011

tanıtımından müziklere kadar geniş bir yelpaze oluşturmaktadır. Ancak dikkat çekici olan video yorumlarında sözün dönüp dolaşıp tarihteki Türk-Yunan mücadelesine gelmesidir.

İncelenen Videolarda Öne Çıkan Konular

Tarih: Kimlik ve kimliğin dışı vurulmasında geçmişten alınan güç dikkat çekicidir. Toplumlar geçmişe öncelikle kendilerini tanımak için ihtiyaç duyarlar. Bu bağlamda her grup geçmişinde kendisi ile ilgili bilinç ve açıklamayı bulur (Asmann, 2001:133). Zamanın derinliklerine ulaşan bir sürekliliğin kimliği pekiştirdiği söylenebilir. Milli kimliğin oluşumunda da tarihsel süreç içerisinde yaşanan kültürel ve siyasi olayların önemli bir yer teşkil ettiği görülmektedir. Bu bağlamda tarih milli kimliğin dışavurumunda kullanılan önemli unsurdan biridir.

Türk ve Yunanlarla ilgili videolarda en çok atıfta bulunulan konu tarih olmaktadır. İki ülkenin vatandaşları da birbirlerine tarih üzerinden üstünlük sağlama çabası içerisindedir.

Söz konusu tarih olunca, Türklerin Osmanlı Devleti'nin, Yunanların ise Bizans'ın kendilerinin varisleri olduğu düşüncesiyle yorumlar yaptıklarını görmek mümkündür.

Türklerin Bizans İmparatorluğu'na son verdiği ve İstanbul'u fethettiği 1453 yılı sık sık yorumlarda Yunanlara karşı kazanılmış bir zafer olarak gündeme getirilmektedir:

““zuhahah hellas :P... remember İSTANBUL SINCE 1453 snc1453 3 years” ago 2”*

“Dont forget Greeks had lived in Turkish dominance nearly 400 years in Ottoman Empire age. If Ottoman Empire had wanted to kill all Greeks, there wouldn't have been Greece today and there wouldn't have been like this despise videos too. I think you know Ottomans Empire's tolerant and you mustn't swear Turks. emre2911 4 years ago”**

Kurtuluş Savaşı'nın sonu ve ülkenin düşmanlardan kurtuluşu olan 1922 yılı ve Zafer Bayramı da Yunanlara karşı üstünlük sağlamak için yorumlardaki yerini almaktadır. Türkler uzun yıllar Türk hâkimiyetinde yaşayan Yunanların bugün halen yaşıyor olmalarını onlara verilmiş bir lütuf olarak değerlendirmektedir.

Türklerin 1453 yılını sık sık anmalarına karşılık Yunanlar da 1821 yılını her fırsatta ifade etmektedir:

“1821 1821 1821 Makgreek 11 months ago”***

1821 Yunanların Osmanlıya karşı bağımsızlıkları için başkaldırdıkları yıldır. 1912 Balkan Savaşı'nda ise, Türkler bugün Yunanistan'ın toprakları olan topraklar üzerinde hâkimiyeti

* Greece VS Turkey. Yükleme Tarihi: 13.06.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=PSpdxEsEXaU>, Erişim Tarihi 19.12.2011

** Greece vs Turkey. Yükleme Tarihi: 26.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=DrYrRlHlRko&feature=related>, Erişim Tarihi 22.12.2011

*** (...)Yunan (...) Senin Baban. Yükleme Tarihi: 18.06.2007 http://www.YouTube.com/watch?v=j8B2_4yQf0g, Erişim Tarihi 20.12.2011

kaybetmiştir (Değerli 2006:240-241). Bu tarihi unutmayan Yunanlar Türklere sürekli bu iki tarihi hatırlatmaktadır.

YouTube yorumlarında Yunanistan'ın uzun yıllar Osmanlı hâkimiyeti altında yaşaması da Yunanlara karşı kullanılmaktadır. Yunanistan'ın Osmanlı hâkimiyeti altında yaşaması Türklere himaye etme duygusunu vermektedir. Hakarete varan sözler karşısında Yunanların cevapları da oldukça sert olmuştur. Türklerin milli ve dini değerleri üzerine yapılan hakaret ve küfürleri üzerine bg02261989 takma adlı yorumcuya Türk yorumcular tarafından ölüm tehditleri yazılmıştır.*

Her iki taraf da tarihte birbirlerine karşı kazandıkları zaferleri listeleme yoluyla birbirlerine karşı üstünlük kurma mücadelesindedir. Hem Yunanlar hem de Türkler tarafından kullanılan bu yöntem tarihin sadece kitap sayfalarında kalmadığını ve unutulmadığını göstermektedir. 447-451 Avrupa Hunlarının Bizans İmparatorluğu karşısındaki başarıları, 1046 Selçuklu Devleti'nin Bizans İmparatorluğu karşısındaki başarıları, 1071 Malazgirt Savaşı, 1364 Sırsındığı Savaşı, 1371 Çirmen Savaşı, 1396 Niğbolu Savaşı, 1444 Varna Savaşı, 1453 İstanbul'un fethi, 1897 Dömeke Savaşı, 1913 II. Balkan Savaşı, 1915 Çanakkale Savaşı, 1921 Sakarya ve I. İnönü Savaşı, 1922 Büyük Taarruz Savaşı, 1996 Kardak kayalıkları meselesi** gibi Türklerin 447 yılından 1996 yılına değin kazandıkları başarılarının sıralamasının yanında Yunanlar da 1897 yılından 1963 yılına kadar geçen sürede kazandıkları başarıları listelemektedirler. 1897-1898 Girit'ten Türkiye'ye göçler, 1912-1913 Balkan Savaşı, 1821 Yunan Bağımsızlığı gibi başarılar cevap olarak yazılmaktadır.***

Önemli tarihlerin listelenmesindeki amaç sadece karşı tarafa gücünü göstermek değil, aynı zamanda bu gücü kendine de hatırlatmaktır. Geçmişteki başarılardan güç alınmakta, geleceğin de garantisi olarak bu başarılar görülmektedir. Böylece geçmişte başardığımızı şimdi de başarabiliriz fikri toplumları kendi içinde de birlikteliğe götürmektedir.

YouTube'da yer alan video yorumlarında her iki ülke için de önemli yere sahip olan İzmir, İstanbul ve Selanik tartışma konusu olmakta, bu şehirlerin aslında kime ait olduğu üzerine uzun uzun yazışmalar yapılmaktadır. Bu üç şehirin neden tartışma konusu olduğunu anlamak için ülkelerin geçmişlerindeki önemlerini göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

İstanbul: En çok tartışma konusu olan şehir her iki ülke için de büyük bir önemi olan İstanbul'dur. İstanbul Yunanların Megali İdea'ları gerçekleştirmek istedikleri başkenttir. Sağlanacak olan Yunan toprak birliğinin merkezi olarak İstanbul düşünülmektedir. Bu nedenle kendilerini Bizans İmparatorluğu'nun varisi sayan Yunanlar bir gün İstanbul'u geri alacaklarına inanmaktadır (Kalelioğlu 2008: 105).

İstanbul'un Türkler için önemi ise 1453 yılında bölgedeki Hıristiyan hâkimiyetine son vermeleri ve bu şehrin Osmanlı İmparatorluğu'nun başkenti olmasıdır. Günümüz Türkiye'si-

* Eurovision 2007 Greece-Turkey Türkiye-Yunanistan Maçı 4-1. Yüklenme tarihi: 25.03.2007, http://www.YouTube.com/watch?v=O-WD_wu-H6o, Erişim Tarihi 25.12.2011

** TuAF Vs. HAF (Dogfight). Yüklenme Tarihi: 04.12.2006, <http://www.YouTube.com/watch?v=OP4h0CdTJJY&eurl=> Erişim Tarihi 21.12.2011

*** 1821 Greece. Yüklenme Tarihi: 17.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=0-VnS6jiJv4>, Erişim Tarihi 17.12.2011

nin de kültür başkenti olarak kabul edilen İstanbul'un hâkimiyeti ülkeler arasında adeta büyük bir mücadeleye dönüşmüş, şehrin Asya'ya Avrupa'ya bağlayan önemli stratejik konumu büyük devletler tarafından her daim sahip olunması istenen bir ayrıcalık olarak görülmüştür*

İstanbul'la ilgili yorumların İstanbul'a sahip olma mücadelesinin sanal ortamdaki yansımaları olarak değerlendirilebilir.

İstanbul'un gösterildiği bir videoda şehrin ismi Yunan ve Türkler arasında tartışma konusu olmuştur. Türkler bu şehrin 1453 yılından beri İstanbul olduğunu savunurken, Yunanlar ısrarla şehrin eski adı olan Constantinopolis'i kullanmaktadır.

“here is constantinopolis.we did there.whne turks came here was a heaven but now hell. this is a turkish characteristics. gidor 4 years ago”**

“IT IS CONSTANTINOPLE. Istanbul is the name from the turkish people! all this things makes the greeks. turkish people can not build that” Themis86 3 years ago 2”***

“YOU HAVE TO KNOW THAT ONE DAY KOSTANTINOUPOLI AND AGIA SOPHIA BECOME GREEK!!! manolis5151 4 years ago”¹⁶

Share

Remove

Flag for spam

Block User

Unblock User

“not constantinopolis ((((((((((istanbul)))))))))) ismailfb54 4 years ago 2¹⁶

“istanbul Türklerindir !!! tomrukk9 2 years ago ¹⁶

Yunanlar İstanbul'un eskiden ellerinde olduğu düşüncesiyle şehre sahip çıkmak istemektedir. Onlara göre şehirdeki yapılar Bizanslara aittir, şehre Türklerin kattığı bir şey yoktur. Türkler ise 1453 tarihini ve Fatih Sultan Mehmet'le İstanbul'un Türklerin eline geçtiğini Yunanlara hatırlatmaktadır.

İzmir: Yunanlarla Türkler arasında tartışmaya sebep dolan ikinci şehir de İzmir'dir.

Kurtuluş Savaşı'nda da İzmir büyük bir öneme sahiptir. İzmir 15 Mayıs 1919'da, Birinci Dünya Savaşı sonrasında yapılan Mondros Mütarekesinin 7. maddesindeki müttefiklerin güvenliklerine tehdit gelecek durumda herhangi stratejik bir yeri işgal etme hakkına dayanarak, böyle bir güvenlik tehdidi olamamasına rağmen Yunanlılar tarafından işgal edilmiştir (Özkaya 1988: 65).

* Coğrafi Konum ve Stratejik Önem. http://www.ibb.gov.tr/sites/ks/tr-TR/0-Istanbul-Tanitim/konum/Pages/Cografi_Konum_ve_Stratejik_Onem.aspx, Erişim Tarihi 19.06.2012

** İstanbul- Constantinopolis. Yükleme Tarihi: 10.01.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=SSxLAbSojBE&feature=related>, Erişim Tarihi 20.12.2011

*** Greece vs Turkey. Yükleme Tarihi: 26.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=DrYrRIhIRko&feature=related>, Erişim Tarihi 22.12.2011

Üç yıl süren işgalin ardından şehir, 9 Eylül 1922'de Yunan işgalinde kurtulmuş, Türk tabiriyle “Yunan denize dökülmüştür”. Ancak Yunanlar ülkelerine dönerken İzmir’i yakarak şehre büyük bir tahribat vermiştir. İzmir denince yapılan yorumlar İzmir’in (Smyrna’nın) aslında Yunan toprağı olduğu, İzmir’in Türklere ait olduğu ve daima öyle kalacağı ve Kurtuluş Savaşı’nda Yunan tahribatı konuları üzerinde toplanmaktadır:

“Smyrni –İzmir Greek city Minor Asia will never be Asia... MinorAsiasGreek 1 year ago”*

@Nickname997stop your Bullshit propaganda....Modern day Turks still refer to Smyrna/Izmir as the “City of Infidels”.....Smyrna is a GREEK City..it will always be!...¹⁹

@akriviosdiavolos73 smyrna is not greek and will never be, still not learned?, it is since 700 years Turkish and before 1918 it was only 50% greek most of them came from aegean islands as immigrants, smyrna city had greek neighbourhoods but all villages and cities surrounding smyrna were 100% Turkish since year 1300. Greek army burned many Turkish cities and villages before Smyrna was recaptured. Smyrna is today a very big and beautifull city only now without (...) greeks. [Nickname997](#) 2 months ago”**

“Türk kardedlerim bu konuyu hiç tartışmaya gerek yok..Bırakın onlar konuşsun..İZMİR TÜRKLERİNDİR ve her zaman TÜRKLERİN OLACAKTIR...” kral6676 3 years ago ***

“ewet kardesim haklısın..bu konuyu hiç tartışmayalım.... İZMİR TÜRKLERİNDİR... İZMİR TÜRKİYE’NİNDİR... naturalboy3507 3 years ago 2”¹⁹

İzmir üzerine yapılan yorumlarda tarihi bilgilere başvurulduğu ve tarihin kanıt olarak yorumcular tarafından sunulduğu görülmektedir. Bazı yorumcular sadece “İzmir Türklerindir” sözleriyle yetinmetip Yunanlarla tarihin ışığında tartışmaktadır.

Selanik: Türk ve Yunanlar arasında tartışma konusu olan bir başka şehir bugün Yunanistan topraklarında kalan Selanik’tir. İzmir ve İstanbul’a karşı Yunanlar da Mustafa Kemal Atatürk’ün doğduğu şehir olan ve Türkler için manevi bir değeri bulunan, Selanik’i Türklere hatırlatmakta, adeta Selanikle öç almaktadır. Yunanlı bir yorumcunun Atatürk’e hakaret ile gönderme yaparak Selanik’in 1912’den beri bir Yunan şehri olduğunu yazması Türkler tarafından hakaret ve küfür içerikli tepkilerle karşılanmıştır.****

“Thessaloniki since 1922 (the turks had leave the city !!! SALONIKI)”*****

* İzmir’in Kurtuluşu. Yüklenme Tarihi: 06.03.2007, http://www.YouTube.com/all_comments?v=3swa7Qod9mM Erişim Tarihi 19.12.2011

** Smyrna - izmir: In Memory of cosmopolitical Smyrna 13. Yüklenme Tarihi: 22.01.2008, <http://www.YouTube.com/watch?v=kR8PORGons&feature=related> Erişim Tarihi 17.12.2011

*** İzmir’in Kurtuluşu. Yüklenme Tarihi: 06.03.2007, http://www.YouTube.com/all_comments?v=3swa7Qod9mM, Erişim Tarihi 19.12.2011

**** (.) Yunanlı al sana (.) olsun bu. Yüklenme Tarihi: 06.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=9I8SMjSjAbM> Erişim Tarihi:21.12.2011

***** Greek - Turkish war !!! wins of the GREEKS. Yüklenme Tarihi: 14.12.2006, <http://www.YouTube.com/watch?v=szvZlfbToi8> Erişim Tarihi: 21.06.2012

“siz nasıl Κωνσταντινούπολης ye özlem duyuyorsanız biz de selanik e öle özleriz palikar-yalar [turkoozan](#) 2 years ago 5” *

Kıbrıs Sorunu: Kıbrıs'ın 1878 yılında Osmanlı Devleti tarafından İngiltere'ye kiralanmasıyla başlayan süreçte Kıbrıs İngiliz sömürgesi haline gelmiş, İkinci Dünya Savaşı sonrasında İngiltere'nin sömürgelerinden çekilmesiyle birlikte Kıbrıs sorunu da gündeme gelmiştir. Kıbrıs'ın Yunanistan'a ya da Türkiye'ye bağlanması çıkmazında İngiltere, Türkiye ve Yunanistan tarafından imzalanan Londra Anlaşması'yla (1959) Kıbrıs bağımsızlık statüsünü kazanmıştır (Kocabaş 1986: 170-178).

Yunanistan'ın Kıbrıs'ı ülkesine dâhil etme (*enosis*) mücadelesine yönelik askeri faaliyetleri karşısında 1974 yılında Türkiye tarafından yapılan çıkartma ile enosis önlenmiştir (Kocabaş 1986: 218). Tüm bu siyasi süreç günümüzde Kıbrıs sorunu olarak tanımlanan sorunu ortaya çıkartmıştır.

Kıbrıs'ın Yunanlara mı yoksa Türklere mi ait olduğu meselesi video yorumlarında tartışılan konuların başında gelmektedir. Yakın geçmişe dayanan bu meselenin halen kesin bir çözüme ulaşmaması video yorumlarında da tartışılmaya devam edilmektedir.

“did you forget 1453? have you done anything about it since over 500 year? ... greece is dying like an old sick man, you should be more worried about losing athens than taking cyprus or istanbul.” euro106 2 months ago **

“THE TIME THAT CYPRUS BE FREE IS NEAR ΔΕΝ ΞΕΧΝΩ

[hujeta1](#) 2 months ago”²⁴

“Cyprus is Greek. Η Κύπρος είναι Ελληνική. [SuperCinemaLover](#) 4 months ago”²⁴

“CYPRUS WOULD ONLY BE GREEK IN YOUR DREAMS...IT SEEMS YOU HAVE NOT TAKEN YOUR LESSONS EVEN AFTER IMIA/KARDAK EVENT. [anoxidotos](#) 3 months ago”²⁴

Kıbrıs'a hâkim olmak karşı tarafa üstünlüğünü kabul ettirmek olarak yorumlandığından, taraflar ada üzerindeki hak iddialarını video yorumlarında da dile getirmektedir.

Olası Bir Savaşta Üstünlük ve İntikam: Türk ve Yunanların tarihten gelen düşmanlıkları sanal ortamda devam ettirilirken olası bir Türk Yunan savaşında taraflar birbirlerinin nasıl üstün olacağıyla ilgili çeşitli videoların altına yorum yazmaktadır. Olası bir savaşta ülkelerini rahatlıkla işgal edebileceklerini ve böylelikle intikamlarını alacaklarını söylemektedirler.

“helal olsun cok guzel olmus... yunanlarla bir savash yapalim 30 dakikaya kadar onlari yenmessek kavgayi biz kaybedik demek [toloveistohate](#) 3 years ago 2”²⁰

“hoca ne 30 dk savaş ilan edilir edilmez olimpos dağında çay içiyo oluruz. [melihogut](#) 3 years ago”²⁰

“it is really funny that the greeks can be proud about their country. they loose every war

* Thessaloniki (Selanik) Türkü - Kubat - Calin Davullari. <http://www.YouTube.com/watch?v=MXVz4IgAW5k> Erişim Tarihi 20.12.2011

** Kıbrıs 1974. Yüklenme Tarihi: 15.11.2010, <http://www.YouTube.com/watch?v=Tm07oxTF18E> Erişim Tarihi: 26.06.2012

against us Turkey wanted to start a war again with greece and what they did they asked bulgaria if they would fight together with greece hahaha. they cant fight lonely like 1921 they fighted against Turkey with many countries and looooooosssseeee hahahaha TuRko86 3 years ago”

“TÜRKLERİ NE SANDINIZ RUM VE YUNANLILAR FAZLA KIZDIRMAYIN ATİ-NAYA 3 SAATTE GİRERİZ. ADAM OLUN [juvelim](#) 2 months ago”

Türkleri soykırım yapmakla suçlayan bir Yunan bunun intikamını olası bir savaşta alacaklarını yazdığında, Türk kullanıcı tarihe gönderme yaparak “Ne zaman? 600 yıldır bekliyoruz”**** cevabını vermiştir. Buna benzer pekçok işgal ve intikam yorumları daha çok tartışmaların kızıştığı anlarda yazılmaktadır. İki ülkeden kişiler birbirlerine ağır küfürler ettiğinde, din ve milli değerlere saygısızlıkta bulduklarında intikam ve olası savaş yorumları yazılmaya başlanmakta böylelikle karşı taraf susturulmaya çalışılmaktadır.

Türklerin Yunanistan’ı rahatlıkla işgal edebileceği düşüncelerinin ardında nüfuslarına ve askeri güçlerine güvendikleri de görülmektedir.

Avrupa Birliği: YouTube’da Türk Yunan tartışma konularından biri de Avrupa Birliği’dir. Yunanistan’ın Avrupa Birliği’nde oluşu, buna karşın Türkiye’nin uzun yıllar Avrupa Birliği’ne girme uğraşı ve henüz girememiş olması Yunanlar tarafından koz olarak kullanılmaktadır:

“the worst country a?then why i am in europe and you will never be.why the 23 country of europe do not want you in?why?why?why?hahahahahahaha!!!! AES8 3 years ago” ****

“exactly TuRko86 like u said the only reason thay dont what us is because they are too scared we are gonna be the biggest country in the EU MissLondonFB 3 years ago” 25

“we have lots of money sofos78 were not poor like u. Being in the EU dosent make u rich if turkey gones the EU turkey is gonna be the biggest coutery in the is not only that turkish is gonna be the second most used language in the EU after English” TuRko86 3 years ago” 25

Yunanlar Türkleri barbar ve medeniyetsiz olmakla suçlamakta, Avrupa ülkelerinin Türkleri sevmediğini savunmakta ve bu nedenlerle de asla Avrupa Birliği’ne giremeyeceklerini söylemektedir. Buna karşılık Türklerin savunması nüfus ve askeri gücün üstünlüğü üzerine kurulmaktadır. Yunanların Avrupa Birliği’nde olmasına rağmen ekonomik krizde olmaları Yunanların Avrupa Birliği kozu karşısında Türkler tarafından kullanılmaktadır.

* Eurovision 2007 Greece-Turkey Türkiye-Yunanistan Maçı 4-1. Yüklenme tarihi: 25.03.2007, http://www.YouTube.com/watch?v=O-WD_wu-H6o, Erişim Tarihi 25.12.2011

** Kıbrıs 1974. Yüklenme Tarihi: 15.11.2010, <http://www.YouTube.com/watch?v=Tm07oxTFI8E>, Erişim Tarihi 26.06.2012

*** Greece VS Turkey. Yüklenme Tarihi: 13.06.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=PSPdxEsEXaU>, Erişim Tarihi 19.12.2011

**** Eurovision 2007 Greece-Turkey Türkiye-Yunanistan Maçı 4-1. Yüklenme tarihi: 25.03.2007, http://www.YouTube.com/watch?v=O-WD_wu-H6o, Erişim Tarihi 25.06.2012

Nüfus ve Ekonomi: Tartışmaların odaklandığı nüfus ve ekonomi daha çok Türklerin Yunanlardan üstün olduklarını anlatmak için kullandıkları iki unsurdur. Yunanistan'ın nüfusu 10.665.989'dur.*Türkiye'nin nüfusu ise 2011 verilerine göre 74.724.269 **kişidir. Nüfus'taki bu büyük farklılık güç üstünlüğü olarak değerlendirilmektedir.

Tartışmaların yoğunlaştığı diğer nokta ise 2011 yılında ortaya çıkan Yunanistan ekonomik krizidir. Ekonomik krizi fırsat olarak değerlendiren Türkler, Yunanlara alaycı bir tavırla krizi hatırlatmaktadır.

“greece vs Turkey hahah not comparable, we have 15 million people just in Istanbul that is your whole population” [nautokut](#) 20 hours ago”***

“.. hayal bunlar 70 milyon tükürse 10 milyona havuz olur havuz..” [egeli1981](#) 3 years ago” ****

“F-35 projesine dâhil olduk ve almayı taahhüt ettik diye hasetlerinden çatladılar. Alsak alsak ne alsak diye kara kara düşünüyolar. AB olmasa avrupanın en sefil olmaktan kurtulamazlardı. İstanbul kadar nüfusları var gel gelelim kuyruk dik:))))))” [MaviRuzgar35](#) 2 years ago”²⁹

“@B1LLYDJ888GANGSTA i find a jobs for greece public!! we have a lot hotels casinos at NORTH CYPRUS TURKİSH REPUBLİC but we need persons like warker!! like housekeeper, gardener, sewer cleaning something like thad!! come and work!! look donr wait germans will not send money!! come and work NORTH CYPRUS TURKİSH REPUBLİC belive me nice place!!” [sahinmustafa2003](#) 5 days ago”²⁸

“Greeks are lazy, Greeks are after the easy life, Greeks love to laze in the sun 24-7 all year round and drink iced coffee, Greeks are corrupt, Greeks are greasy, Greeks are unreliable, Greeks deserve what they are getting (poverty) and what they will get (more poverty)” [poccarotta](#) 1 week ago”²⁸

“@KORAYURUK ...who told you that we sell greece and athens???this will come true only in your dreams....and start dreaming that you buy greece,as you are not happy and content with your (...) country (...) [thodoris1551](#) 1 week ago”²⁸

Kriz karşısında Yunanistan'ın Türklere satılması alaylı teklifi karşı tarafı Yunanlar büyük bir tepkiyle karşılanmaktadır. Ekonomi konusunda Türklerin alayları karşısında Yunanların zaman zaman sert cevaplar verdikleri görülse de nüfus ve kriz konusunda savunmalarının güçlü olmadığı görülmektedir.

Kültür, Sanat ve Turizm: Taraflarca hazırlanan videoların önemli bir kısmını iki ülkenin karşılaştırması oluşturmaktadır. Özellikle “Turkey- Greece”, “Greece- Turkish” gibi isimler-

* Yunanistan Hakkında. <http://www.yunanistankonsoloslugu.com/yunanistan/>, Erişim Tarihi 19.06.2012

** Nüfus İstatistikleri. <http://www.tuik.gov.tr/GuncelSeri.do>, Erişim Tarihi 19.06.2012

*** Greece VS Turkey. Yüklenme Tarihi: 13.06.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=PSpdxEsEXaU>, Erişim Tarihi 19.12.2011

**** TuAF Vs. HAF (Dogfight). Yüklenme Tarihi: 04.12.2006, <http://www.YouTube.com/watch?v=OP4h0CdTJJY&eurl=>, Erişim Tarihi 21.12.2011

le yayınlanan video yorumlarında tarihteki başarıların yanı sıra en çok kültür, turizm ve sanat alanında karşılaştırma yapılmaktadır. Bu karşılaştırmalarla da iki millet birbirinden kültürel anlamda üstün olduğu vurgusunu yapmaktadır.

“Im greek and I find this videos(greece vs turhkey) very stupid. You cannot even compare these two countries.Greece is the country where the olympic games were created, Greece is the birthplace of democracy,western philosophy, historiography,mathematical principles and both tragedy and comedy.Our civilization is much more ancient than that of turks.Greece is the homeland of alexander, sokratis, platonas, leonidas, miltiadis, kolokotronis, themistoklis, sofoklis, euripidis.What does the turks have? [theometallica](#) 1 week ago”*

“but you hate TÜRKİYE but you watching TÜRKİSH TV SERIES! what ironic D: [me-gaalpertunga](#)” 1 week ago”³⁰

“Greeks are like Serbians, from Russia ant they belong there. They steal muslim music, they copy, thet steal our LAND, they steal everything from muslims. They don’t have anything their own. Yes, and Ortodox music is Tjajkovsky, not oriental whick belongs to muslims. Can you get it some day? [fabulousmik](#) 4 years ago”**

Kendilerini Antik Yunan’ın mirasçısı kabul edilen Yunanistan, felsefe ve demokrasinin doğuşuyla ilgili kendilerini merkez kabul etmekte ve bunun üstün olduklarını ifade etmektedir. Türkler ise turizm bölgelerinin güzellikleriyle tartışmaya katılmaktadır.

Diğer: Yukarıda ele alınan konuların dışında tartışmalarda öne çıkan bazı konular vardır. Tartışmalar sırasında karşı tarafı sinirlendirmek için onların manevi değerleriyle alay edildiği görülmektedir. Bu noktada Yunanların Türklerin ekonomik krizleriyle alay etmelerine karşılık İslam’a ve Mustafa Kemal Atatürk’e saldırdığı görülmektedir. Atatürk ve dinle ilgili yapılan söylemlerin yanı sıra, Türkiye’de de sık sık tartışma konusu olan türban meslesinin Yunanlarla tartışılması dikkat çekicidir.

“What is the wrong with having headscarf??? I think it is realy nice! It is our religion and culture, like it or not! pls find something serious to show if Greeks are better than Turkish.. if you can find, I ll appreciate you..:)”***

“our women cover their head beacuse of their thinking and religion... i always respect orthodox beacuse that is your religion.all religion are holy.our god is same?but what i am saying you can t comprehend.... [danismend60](#) 4 years ago”³²

Yunanların türban dolayısıyla Türkleri geri kafalı olarak nitelendirmelerine Türkler bunun inanç gereği olduğunu belirterek saygı duyulması gerektiğini ifade etmektedir.

* Greece VS Turkey. Yükleme Tarihi: 13.06.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=PSPdxEsEXaU> Erişim Tarihi 19.12.2011

** Greece vs Turkey. Yükleme Tarihi: 26.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=DrYrRlHlRko&feature=related>, Erişim Tarihi 22.12.2011

*** Greece vs Turkey. Yükleme Tarihi: 26.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=DrYrRlHlRko&feature=related>, Erişim Tarihi 22.12.2011

Tartışmaların Gereksizliği: Tarih boyunca Türk Yunan düşmalığı devam etmiş, bu durum tüm dünyanın bildiği bir gerçek haline gelmiştir. Bu sebepten dolayı yukarıda ele alınan sanal Türk- Yunan mücadelesinden rahatsız olan Türkler ve Yunanlar görüşlerini dile getirmekte ve bu tartışmalara bir son verilmesi gerektiğini düşünmektedir.

“So much HATE! Hate of History, I am Turk and I will not drag me into a history of hatred! Both countries are beautiful in they way! BunCream 3 days ago 9”*

“Greeks and Turks (and I think I saw an Afgan too!) relax! Just remember most of these videos Greece vs. Turkey are often downloaded sneaky people that are not Greeks neither Turks who then sit down and laugh with us fighting like dogs! And they do not do it only here! Divide and conquer! guftobarok 4 years ago”³⁴

“Oh my God ! I cannot believe the utter rubbish being thrown back and forth here !!! I think you ALL need to grow up and ALL of you get your facts straight before insulting one another ! Hey, there’s a saying we use here in the UK and that is “ You’re a long time dead “ ..so..live and be happy, what is all this hatred going to achieve ? I’m Greek, and proud of it, but I don’t hate the Turks, I only hate people who are evil , no matter where they’re from ! Stop this, please !!!!”³⁴

Tartışmaların gereksiz olduğunu düşünenler diğer milletlere karşı bu iki milletin komik düştüğünü belirtmekte ve bu durumdan duydukları rahatsızlıkları dile getirmektedir. Gerçekten de Türk- Yunan kavglarının diğer milletler tarafından komik görüldüğü açıktır. Örneğin Macarca “Öt Török öt Görögöt dögyönyöz” tekerlemesi “5 Türk 5 Yunanla kavgaya tutuşur ancak ne Türkler ne Yunanlar galip gelir, kavgadan sonuç çıkmaz” anlamına gelmektedir. Geçmişte yaşananların üzerine bir çizgi çekilmesini ve bu tartışmaların son bulmasını isteyenlerin sayısının diğerlerine oranla oldukça az olduğu görülmektedir.

Sonuç

İnternet ortamında en çok ziyaret edilen video sitelerinden biri olan YouTube’daki Türk-Yunan savaşının milli kimlik mücadelesi açısından konu edildiği bu çalışma Türk Yunan düşmanlığının artık yüz yüze bir iletişim ortamından (sözlü kültür), çeşitli kitap ve makalelerde yazılan yazılardan (y kültür ortamı) ziyade sanal ortamda sürdürüldüğünü (elektronik kültür ortamı) göstermektedir.

Milli kimlik mücadelesi olarak internet ortamında gerçekleşen tartışmalarda, taraflar birbirlerine karşı olumsuz duygularını pekiştirirken aynı zamanda aynı milletten olan ve birbirini tanımayan kişiler arasında da milli bilincin güncellendiği görülmektedir. Birbirlerini ötekileştirerek milli kimliklerini dışavuran iki millet, bu sanal tartışmalar yoluyla ortak milli kimliklerini ve bilinçlerini de yeniden oluşturup pekiştirmektedir. Böylelikle birbirlerini tanımayan Türk ve Yunanlar iki taraf olarak adeta gerçek savaşlardaki gibi kendi cephelerini oluşturmaktadır. Kimi zaman taarruza kimi zaman savunmaya geçen taraflar silah olarak

* Greece VS Turkey. Yüklenme Tarihi: 13.06.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=PSpdxEsEXaU>, Erişim Tarihi19.12.2011

başta tarih olmak üzere kültürel unsurları, hakaretleri ve küfürleri kullanmaktadır.

Ele alınan videolarda tarafların birbirlerinden üstün olduğunu kanıtlamaya çalıştıkları görülmektedir. Bunu yaparken tarihi en büyük koz olarak kullandıkları ve geçmişteki başarılarıyla övündükleri görülür.

Yapılan yorumların büyük bir çoğunluğu küfür ve hakaret içermektedir. Tartışmaların çok azında tarih kanıtlarla sunulmakta, tarih üzerinden yapılan pekçok yorum sadece “biz sizi şu tarihte yendik” şeklinde geçmektedir.

Yorumlardaki tartışmalar genellikle İngilizce yapılırken, tarafların kendi dillerinde de yorumlar yazdıkları görülmektedir. Anadilindeki yazışmalarda kullanıcılar kendi milletinden kullanıcıları desteklemekte, onlara cevaben yorumlar yazmaktadır. Bu yorumlarla karşı taraf saf dışı bırakan taraflar ortak milli kimliklerini ve biz bilincini pekiştirmektedir.

Video yorumlarının yıllar boyu sürmesi ilgi çekicidir. Bu durum sanal ortamdaki tartışmaların zaman sınırlaması olmadığını göstermektedir. Yıllar sonra bir video altına yazılan yorum, tartışmayı yeniden alevlendirdiği gibi, yeni tartışmalara da kapı açmaktadır. Bu anlamda sözlü ve yazılı kültür ortamındaki “geçmiş zaman” a yahut “şimdiki zaman” a karşın, elektronik kültür ortamındaki tartışmalara tam anlamıyla “geniş zaman” hakimdir denilebilir.

Toplumların kültürel bellek aktarımlarının sadece sözlü ve yazılı kültür ortamlarında değil, elektronik ortamda da sonraki kuşaklara aktarıldığı görülmektedir. Bu anlamda elektronik kültür ortamına yeni bakış açıları ile bakılması ve bu alandaki çalışmaların çoğalması gerektiği düşünülmektedir.

Referanslar

- (...) Yunan (...) Senin Baban. Yüklenme Tarihi: 18.06.2007 http://www.YouTube.com/watch?v=j8B2_4yQf0g, Erişim Tarihi 20.12.2011
- (...) yunanlı al sana (...) olsun bu. Yüklenme Tarihi: 06.03.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=9I8SMjSJAAbM>, Erişim Tarihi 21.12.2011
- 1821 Greece. Yüklenme Tarihi: 17.03.2007 <http://www.YouTube.com/watch?v=0-VnS6jiJv4> Erişim Tarihi 17.12.2011
- Aksoy, Ramazan (2006) *İnternet Ortamında Pazarlama*. Ankara:Seçkin Yayınları.
- Assmann, Jan (2001) *Kültürel Bellek: Eski Yüksek Kültürde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*. Çev.: Ayşe Tekin. İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Aydoğan, Filiz (2004) *Medya ve Popüler Kültür*. İstanbul:Madicat Yayınları.
- Bauman, Richard (2000) “Language, Identity, Performance”. *Pragmatics*. 10 (1):1-5.
- Bayrı, Hakan (2008) *Türkiye’de Kimlik Siyaseti Sorunu ve Ulusal Kimlik*. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Doktora Tezi, Ankara.

- Coğrafi Konum ve Stratejik Önem. http://www.ibb.gov.tr/sites/ks/tr-TR/0-Istanbul-Tanitim/konum/Pages/Coğrafi_Konum_ve_Stratejik_Onem.aspx, Erişim Tarihi 19.06.2012
- Cohen, Anthony P.(1999) *Topluluğun Simgesel Kuruluşu*. Çev.:Mehmet Küçük. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- De Fina, Anna (2003) *Identity in Narrative: A study of Immigrant Discourse*. Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Değerli Sarıkoyuncu, Esra (2006) “Atatürk Dönemi Türk Yunan Siyasi İlişkileri”. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Sayı,15 s. 239-262.
- Dundes, Alan (1989) “Defining Identity Trough Folklore”. *Folklor Matters*. Knoxville: The University of Tennessee Press. p.1-39.
- Eker Öğüt, Gülin (2009) *İnsan Kültür Mizah*. Ankara:Grafiker Yayınları.
- Eurovision 2007 Greece-Turkey Türkiye-Yunanistan Maçı 4-1. Yüklenme tarihi: 25.03.2007, http://www.YouTube.com/watch?v=O-WD_wu-H6o, Erişim Tarihi 25.12.2011
- Greece VS Turkey. Yüklenme Tarihi: 13.06.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=PSpdxEsEXaU>, Erişim Tarihi 19.12.2011
- Greece vs Turkey. Yüklenme Tarihi: 26.03.2007 <http://www.YouTube.com/watch?v=DrYrRIhLRko&feature=related> Erişim Tarihi 22.12.2011
- Greek - Turkish war !!! wins of the GREEKS. Yüklenme Tarihi: 14.12.2006, <http://www.YouTube.com/watch?v=szvZlfbToi8>, Erişim Tarihi 21.06.2012
- Heraclides, Alexis (2002) *Yunanistan ve “Doğudan Gelen Tehlike” Türkiye*. Çev.: Mihalis Vasil-yadis-Herkül Millas. İstanbul:İletişim Yayınları.
- İstanbul- Constantinapolis. Yüklenme Tarihi: 10.01.2007, <http://www.YouTube.com/watch?v=SSxLAbSojbE&feature=related>, Erişim Tarihi 20.12.2011
- İşte O Ülkeler. Yüklenme Tarihi: 10.06.2012 <http://dunya.milliyet.com.tr/iste-o-ulkeler/dunya/dunyadetay/10.06.2012/1551866/default.htm>, Erişim Tarihi 28.06.2012
- İzmir’in Kurtuluşu. Yüklenme Tarihi: 06.03.2007, http://www.YouTube.com/all_comments?v=3swa7Qod9mM, Erişim Tarihi 19.12.2011
- Kalelioğlu, Oğuz (2008) “Türk-Yunan İlişkileri ve Megali İdea”. *Ankara Üniversitesi Türk inkılâp Tarihi Enstitüsü Atatürk Yolu Dergisi*. Sayı 41, s.105-123.
- Kıbrıs 1974. Yüklenme Tarihi: 15.11.2010, <http://www.YouTube.com/watch?v=Tm07oxtF18E>, Erişim Tarihi 26.06.2012
- Kocabaş, Süleyman (1986) *Tarihte ve Günümüzde Türk Yunan Mücadelesi*. İstanbul:Vatan Yayınları.
- Levine, Rick ve Cristopher Locke, Doc Searls, David Weinberger (2000) *İletişim ve İnternet Üzerine Fikirler*. Çev. Şefika Komçez. İstanbul:Koç Sistem Yayınları.
- Millas, Herkül (1994) *Yunan Ulusunun Doğuşu*. **İstanbul:İletişim** Yayınları.
- Nüfus İstatistikleri. <http://www.tuik.gov.tr/GuncelSeri.do>, Erişim Tarihi 19.06.2012
- Ong, J. Walter (2007) *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözüün Teknolojileşmesi*. **İstanbul:Metis** Yayınları.
- Özkaya, Yücel (1988) “İzmir’in İşgalinin Anadolu’daki Tepkileri”. *Ankara Üniversitesi Türk inkılâp Tarihi Enstitüsü Atatürk Yolu Dergisi*. Sayı 1, s. 65-74.
- Smith, Anthony D. (1994) *Milli Kimlik*. **İstanbul:İletişim** Yayınları.

- Smyrna - izmir: In Memory of cosmopolitical Smyrna 13. Yükleme Tarihi: 22.01.2008, http://www.YouTube.com/watch?v=kR8PORgo_ns&feature=related Erişim Tarihi 17.12.2011
- Thessaloniki (Selanik) Türkü - Kubat - Calin Davullari. <http://www.YouTube.com/watch?v=MXVz4IgAW5k>, Erişim Tarihi 20.12.2011
- TuAF Vs. HAF (Dogfight). Yükleme Tarihi: 04.12.2006, <http://www.YouTube.com/watch?v=OP4h0CdTJJY&eurl=>, Erişim Tarihi 21.12.2011
- World Internet Usage And Population Statistics. Yükleme Tarihi: 31.12.2011, <http://www.Internetworldstats.com/stats.htm>, Erişim Tarihi 28.06.2012
- Yıldız, Recep ve Sakine Demir (2003) "Milli Kimliğin Oluşumunda Zihniyet". *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Sayı 8, s.341-349.
- Youtube. Güncellenme Tarihi: 20.06.2012 <http://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube>, Erişim Tarihi 27.06.2012
- Youtube'ta Atatürk'e ve Türklere Küstahlık, Ender Türkkın. 05.03.2007, <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/6058119.asp>, Erişim Tarihi 27.06.2012
- Yunanistan Hakkında. <http://www.yunanistankonsoloslugu.com/yunanistan/>, Erişim Tarihi 19.06.2012.

Özet

Elektronik Kültür Ortamında Türk -Yunan

Milli Kimlik Mücadeleleri Bağlamında Youtube Videoları Yorumları

Sözlü kültür ortamının ardından gelen yazılı kültür ortamıyla birlikte iletişim yapısındaki değişim dikkatleri çekmiş, bu iki kültür ortamı arasındaki farklılıklar araştırmalara konu olmuştur. Kültür ortamlarının üçüncüsü ise elektronik kültür ortamı olarak tanımlanmıştır. Elektronik kültür ortamı, kültür ortamı halkalarını genişleten bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Elektronik kültür ortamının alanlarından biri olan internet, sayıları tam olarak belirlenemeyen geniş kitlelerin yer aldığı bir ortamdır. Alışverişten bilgi paylaşımına kadar pekçok amaçla kullanılan internet, pragmatik amaçların yanı sıra milli kimliği ortaya koyma, öteki olarak algılanan kişi ve gruplar üzerinde üstünlük kurma ve onlarla tartışma gibi amaçlarla da kişileri bir araya getirmektedir. Bu çalışmada geniş kitlelere ulaşabilen YouTube (www.youtube.com) adlı video sitesinde yer alan Türk ve Yunan milli mücadelesini gösteren videoların yorum bölümleri incelenmiştir. İki ülkenin milli maçlarından görüntüler, İstanbul, İzmir gibi şehirlerin fotoğraflarından oluşan videolar, Türkçe ya da Yunanca bir şarkının videosu yahut kasıtlı olarak hakaret içerikli oluşturulan videoların altına yazılan, öncelikle Türk ve Yunan olmak üzere farklı milletlerden kişilerce yazılmış yorumlar, videonun içeriği ne olursa olsun milli kimliğin savunulduğu ve Türk-Yunan ilişkilerinin sorgulandığı, iki milletin birbiri üzerinde üstünlük sağlamaya çalıştıkları tartışma ortamları yaratmaktadır. Bu çalışmada söz konusu yorumların içeriği ve tartışmaların sebepleri üzerinde durulurken, videoların nasıl milli kimlik mücadelesi olarak algılandıkları ele alınarak yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Elektronik kültür ortamı, YouTube, milli kimlik, Türk, Yunan.

Abstract

**YouTube Video Comments in The Context of National Identity
War in The Medium of Electronic Culture**

Together with written culture, which come after oral culture, changing in structure of communication is attracted attention. Difference between oral and written culture has been studied. Third of cultural mediums is described as electronic cultural medium. Electronic culture is come out as a fact that is extended cultural mediums circles. Internet, which is one of the electronic cultural field, is a cultural medium in which people whose number unknown, located in there. People could make lots of things from shopping to share knowledge in Internet. But as well as pragmatic purpose, they take part in Internet for the purpose of introduce to national identity, establishing superiority over the other and arguing with them. In this paper youtube video comments about Turkish and Greek virtual wars are discussed. YouTube video website's datums (www.youtube.com) are used. Comments take part under the Turkish- greek national football match videos, videos about sight of Istanbul and Izmir cities etc., video of a Turkish or Greek song or created deliberately videos contain insult and swearing. And this video comments turn into a stage of examining Turkish- Greek relationship and try to gain advantage of two nations over the each other. Reason and content of discussion and how they are perceived as national identity wars is tackled. and also national identity wars.

Key Words: Medium of Electronic Culture, YouTube, national identity, Turkish, Greek.

BİR SİBERDRAMA BİÇİMİ OLARAK DİJİTAL OYUN: 'ALİCE HARİKALAR DİYARINDA' ÖRNEĞİ

Özge Baydaş Sayılğan *

Toplumsal bir varlık olarak insan, yaşamla, doğayla ve diğer insanlarla kültürel ilişkilerinde kazandığı deneyimlerini, bu deneyimlerinin ürünleri olan yaşamsal bilgisini, bununla birlikte, açıklayamadığı ve bilemediklerini de, anlamlandırma çabası içinde, nesilden nesile, toplumdan topluma, kültürden kültüre, hem zamanda hem uzamda aktarabilmek için öykülere başvurmuştur. Öykü yaratımı; dil, görüntü, taklit, eylemselleştirme, sahneleme, zamanla gelişen teknolojiye bağlı olarak, çeşitli kayıt araçlarının kullanımı ile farklı pratikler içinde çağlar boyunca insanın toplumsal yaşamının kültürel çimentosu olmuştur. Bu pratiklerden doğan masallar, efsaneler, mitler ve bu mitlerin belirleyici rol oynadıkları dramatik ritüeller içinde ilkel temelleri atılan ve günümüzün modern mitolojisini oluşturan öyküsel metinler olarak, sinemada ve dijital oyunlarda karşımıza çıkan olay örgüsü ve karakter arketiplerinin varlığı, öyküsel iletişimin tarihsel boyutunu ortaya koyar niteliktedir.

Bu çalışmada tarihsel süreçte roman, sinema filmi ve dijital oyun olarak uyarlanmış olan 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün farklı medya biçimleri içindeki anlatı yapısı incelenmiştir. Öykü ilk olarak L.Carroll tarafından 1895 yılında kaleme alınmıştır. T. Burton'ın 'Alice Harikalar Diyarında' (2010) adlı filmi ile A.J. McGee'nin tasarladığı 'Alice: Madness Returns' (2011) dijital oyun

* Sakarya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Araştırma Görevlisi

uyarlaması, farklı medya biçimlerinden kaynaklanan farklı anlatı yapıları bağlamında karşılaştırmalı olarak incelemeye dâhil edilmiştir. Öykünün içeriğini ve kurgusunu oluşturan temel arketiplerin varlığı ve/veya dönüşümü ile medya aracının okuyucu/izleyici/oyuncu ile kurduğu ilişki biçimleri, araştırmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, çözümlenmede kullanılan karakter ve olay örgüsü arketipleri, mit-ritüel ilişkisi, dramatik yapı kategorileri ve siberdrama veya etkileşimli dramanın yapısını açıklayan neo-Aristotelesçi dijital oyun kuramlarının varlığı, araştırma açısından önemli kavramsallaştırmalar sunmakta ve çalışmanın teorik çerçevesini oluşturmaktadır. Buradan yola çıkarak roman, sinema filmi ve dijital oyun öyküsü olarak uyarlanmış ‘Alice Harikalar Diyarında’ nın karşılaştırmalı anlatı çözümlemesi ve medya farkları nedeniyle dönüşen anlatı yapısı ile farklı iletişim biçimlerinin ortaya konması amaçlanmıştır. ‘Anlatı veya gösteri’den ‘etkileşimli dramatik yapı’ya uyarlama sürecinde öykü metninin dönüşen kodlarının incelenmesinin amaçlandığı araştırmada, etkileşimlilik kavramının bir derece olarak kabul edildiği bir model göz önüne alınarak ‘Alice Harikalar Diyarında’ öyküsünün roman, sinema filmi ve dijital oyun uyarlama örnekleri anlatı çözümlemesi yöntemiyle incelenmiştir. Bu araştırmanın sınırları içinde eserin ‘Tavşan Deliğinden Aşağı’ ve ‘Gözyaşı Havuzu’ başlıklı ilk iki bölümü, roman, sinema uyarlaması ve dijital oyun uyarlaması bağlamında ele alınmış ve medyanın teknolojik dönüşümünün dramatik/siberdramatik yapıya olan etkileri araştırılmıştır. Bu anlamda medya olanaklarının tarihsel dönüşümü de konu açısından önem kazanmaktadır.

Tarih boyunca öykü, masal ve mit yaratmamış toplum yoktur. Bununla birlikte, birbirinden farklı zaman ve uzamlarda yaşamış, birbirinden habersiz ve farklı toplumların ürettikleri öyküsel içerikler ve bu içeriklerin kurguları ile aktarıma biçimlerindeki benzerlikler dikkat çekicidir. C.G. Jung, bütün insanlar arasında var olduğunu söylediği ‘kolektif bilinçdışı’ nın ürettiği mitleri “toplumların gördüğü düşler” olarak yorumlar (Jung’dan akt. Indick, 2007:105). Jung’a göre, farklı zaman ve farklı uzamlarda yaşamış toplumların ürettikleri mit, masal ve öykülerde; ilksel imgeler olarak tanımlayabileceğimiz ve işlevlerine göre farklılaşan 4 temel arketip ayırt edilebilir. Bunlar, ana karakteri veya öykünün kahramanını temsil eden *persona*, ana karakterin yenmek zorunda olduğu düşmanı, vermekle yükümlü olduğu sınavı veya geçmek zorunda kaldığı mücadeleyi temsil eden ve öykünün çatışma denkleminin öteki temel unsuru olan *gölge*, ana karakter tarafından psikolojik bütünlüğün tamamlanabilmesi için ulaşılması, tamamlanması, kurtarılması vs. gereken *anima/animus* (dişil/eril cins) ve kahramanın ilerlediği mücadele dolu yolda ona yol gösterecek olan ve genellikle kahramandan daha yaşlı, deneyimli ve bilge olan *akıl hocası / tanrıça* figüründen oluşmaktadır (Jung, 2009). ‘Alice Harikalar Diyarında’ öyküsünün ana karakteri olan Alice, orijinal eserde ve uyarlamalardaki *persona* arketipi olarak karşımıza çıkar ve okuyucu/izleyici/oyuncunun özdeşleştiği ana karakterdir. Ele alınan bölümlerde, *gölge*, özellikle sinema ve oyun uyarlamalarında, Alice’in yüzleştiği sınavlar ve yer altı dünyasının çeşitli karakterleri tarafından temsil edilir. İlk iki bölümde, *akıl hocası* arketipi olarak, sadece dijital oyun uyarlamasında yer alan Cheshire kedisi, Alice’i yönlendiren bir figür olarak belirlemektedir.

Jung’un temel *karakter arketipleri*’nden yola çıkan J. Campbell (2010) ise, bu modeli genişletmiştir. Birbirinden farklı zaman ve coğrafyalarda yaşayan toplumların ürettikleri mitleri inceleyen Campbell’a göre ‘kahramanın sonsuz yolculuğu’ boyunca onu belli öykü

eşiklerinden geçmeye yönlendirmek üzere öyküye giren engeller, başından geçen olaylar, çeşitli iç veya dış mücadele biçimleri de *olay örgüsü arketipleri*'ni meydana getirir. Buna göre; bir masal, mit, film (veya dijital oyun) kahramanının, öykünün dramatik sözdizimi boyunca geçtiği üç temel aşama vardır. Bunlardan ilki, kahramanın maceraya atılmasını sağlayan *yola çıkış* aşamasıdır. Bunu, kahramanın aşması gereken esas engellerle yüzleşmesiyle başlayıp, belirli sınavları geçerek ve mücadele ederek devam eden ve nihai ödülü almasıyla sonlanan *erginlenme* (olgunlaşma-değişim) aşaması izler. Son olarak, kahramanın başladığı yere – elbette değişmiş, sorunlarını ve çatışmalarını çözmüş, olgunlaşmış bir karakter olarak geri dönüş aşaması gelmektedir. Her aşama, öykü eşiklerini oluşturan alt basamaklara sahiptir. İlk aşama olan ‘Yola Çıkış’, maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşğin aşılması ve balinanın karnı aşamalarından oluşur. Daha sonra öykünün gelişme bölümüne karşılık gelen ‘Erginlenme’ sınavlar yolu, tanrıçayla karşılama, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödül aşamalarından meydana gelir. Sonuncu aşama olarak ‘Dönüş’ ise dönüşün reddedilişi, büyülu kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü aşamalarından oluşmaktadır (Campbell, 2010). Bu çalışmada ele alınan öykünün ilk iki bölümü olan ‘Tavşan Deliğinden Aşağı’ ve ‘Gözyaşı Havuzu’ bölümleri Campbell’ın ‘Yola Çıkış’ aşaması ile ‘Erginlenme’ aşamasının başlangıcını oluşturan ‘Sınavlar Yolu’ arketipine karşılık gelmektedir. Alice, onu maceraya davet eden bir tavşanı izleyerek yola çıkar. Kendini Harikalar Diyarı’na giden derin bir delikten düşerken bulur. Bu düşüş istenç dışı gelişir, bir anlamda ana karakter maceraya atılmayı isteyerek yola çıkmaz. İlk doğaüstü yardım, Alice’in düşüşünün sonunda kapalı bir odada sıkışıp kalması sonucunda gelir. Karakterin artık onu yönlendirecek ilk istemi belirlemiştir: Küçük bir kapıdan geçerek bir bahçeye ulaşmak ve odadan kurtulabilmek. Birden odadaki masada beliren anahtar, Alice’in küçülmesini ve sonra büyümesini sağlayacak sihirli sıvı ve sihirli kek, doğaüstü yardım arketipine karşılık gelir. İlk eşğinin aşılması, ana karakterin bahçeye geçebilmesi, balinanın karnı arketipi ise, artık geri dönüşü olmayan Harikalar Diyarı’na bu bahçe ile girilmiş olmasıdır. Tavşan deliğinin son bulunduğu karanlık ve kapalı oda da, balinanın karnı arketipi içinde okunabilir.

Dramadan Siberdramaya

Alice’in öyküsünün, üç farklı medya kullanılarak, farklı dramaturjik üsluplarda anlatılmış olması karşılaştırmalı analiz açısından önem taşımaktadır. Öykünün ilk yazıldığı roman biçimi, epik; sinema filmi uyarlaması dramatik, dijital oyun uyarlaması ise siberdramatik metinler olarak kabul edilebilir. Antik Yunan anlatı ve öykülerini aktarıma biçimlerine göre *epik*, *lirik* ve *trajik* kategorileriyle sınıflandıran ve dramatik yapının öğelerini belirleyen Aristoteles’e göre (2010:27), “tragedya tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; (...) Bir bütün ise, *başı*, *ortası* ve *sonu* olan şeydir”. Aristoteles tragedyanın eyleme dayalı doğasını *epos*’tan farklı yapısı bağlamında inceleyerek, dramatik yapının temel öğelerini sıralar. Buna göre, tragedyanın altı öğesi vardır. “Bunlar: öykü (*mythos*), *karakterler*, *dil*, *düşünceler*, *dekorasyon* ve *müzik*’tir.(...) Bu öğeler arasında en önemlisi, *olayların* [uygun bir şekilde] *birbirleriyle bağlanmasıdır*. Çünkü tragedya, kişilerin değil, tersine onların eylemlerinin, mutluluk ve felaket içinde geçen bir

hayatın taklididir” (Aristoteles, 2010: 23). Buna göre Aristoteles’in tanımladığı dramatik karakter, dramatik yapı içinde eylemleri ile ortaya çıkar ve eylemlerin taklidi (*mimesis*) olarak tragedya, temsili niteliğiyle, anlatsal bir yapı olan *epos*’tan ayrılır.

Dramatik karakter ise, onu bir birey haline getiren eylemleri ile olayları yönlendiren karakterdir; rastlantısal eylemlerde bulunmaz; belirli ve vazgeçilmez bir istemin çizdiği yönde eylemlerini gerçekleştirir. “Yunanca drama, hareket halindeki olay, yani eylem anlamına gelmektedir.” (Aslanyürek, 2004: 34). Bu sözcüğün eski Yunancadaki başka bir anlamı da “oynamak”tır. Ancak antik tiyatrunun gelişmesinden bu yana, bu sözcük yalnızca ‘herhangi bir kimsenin herhangi bir şey yapması değil, *belli bir kimsenin, katılanlara anlamı olan bir şey yapması*’dır (Nutku, 2001:27). Sahnede eylemin taklidini gerçekleştirerek öykünün aktarılması anlamına gelen dramanın doğuşu, biçimsel olarak protagonistin, sahnedeki korodan ayrılarak öne çıkmasıyla gerçekleşir. Epikten dramatiğe, anlatsallıktan temsiliğe, şiiri hep bir ağızdan, birlikte söyleyen korodan, eylemsel taklit yoluyla öyküyü aktaran birey olarak öne çıkan *protagoniste* ve ardından onun karşısında çıkararak oynayan ve ‘diyalog’un doğmasını sağlayan *antagoniste* geçiş ile kökenini eski Ditrambos ritüellerinden alan antik tiyatrunun doğuşu gerçekleşir.

On dokuzuncu yüzyılın sonunda, yüzyıl boyunca çeşitli bilimsel ve teknolojik buluşların bir sonucu olarak ‘sinema’ doğduğunda ise, bu yeni keşfin henüz dramatik potansiyeli fark edilmemişti. Çekilen ilk filmler gerçekliğin basit birer kaydı olmaktan öteye gitmese de, ilk sinema gösteriminden itibaren sinemanın büyüleyici gücü ve etkisi kanıtlanmıştı. Lumière’lerin 1895 Aralık ayında gösterdikleri bir dizi kısa ve tek çekimlik filmde biri olan ‘*Trenin La Ciotat Garı’na Girişi*’nde büyük ekrandan üzerlerine doğru gelen tren görüntüsünden korkuya kapılarak kaçışan ilk sinema izleyicilerinin hikayesine ek olarak, aynı gösterimde izleyici karşısına çıkan ‘*Kendini Sulayan Bahçıvan*’ (1895) filmindeki ilksel kurmaca öğeler, bu yeni aracın dramatik potansiyellerini içinde taşıyordu. Daha sonra sinema aracılığıyla öykü anlatmanın mümkün olduğu anlaşıldığında, dünya edebiyatı bu potansiyel için zengin bir kaynak olarak duruyordu. Sinemaya düş gücünü, masalı ve fantastik öyküleri getiren Méliès’in filmleri, bu kayıt aracının aynı zamanda yirminci yüzyılın öykü anlatma aracı olarak da kullanılmasının habercisi olmuştur. Sinematograf ile çekilen ilk öykülü filmler, fotoğraf ve tiyatrunun olanaklarının bir toplamı olarak görüldüğünden foto-oyun (*photo-play*) olarak tanımlanmışlardır ve ilk olarak yalnızca statik bir kamera ve tiyatro sahnesi benzeri bir set ile yaratılmış eklemeli bir sanat biçimi (fotoğraf artı tiyatro) olarak düşünülmüşlerdir. Foto-oyunların sinema filmine dönüşmesi, sinemacıların, kurguyu, çekim ölçeklerini, kamera açısı ve hareketlerini dramatik bir öyküyü aktarabilmek amacıyla kullanmayı öğrenerek sinemanın kendine özgü estetik dilini keşfetmeleriyle olmuştur (Murray, 1997:66). Sinema dramaturjisi yirminci yüzyıla yayılan sinema tarihi boyunca gelişimini gerçekleştirmişti. “Sinema dramaturjisinin çok önemli özelliklerinden birisi de eposu, lirliği ve dramayı tek bir yapıtta birleştirebilmesinde yatmaktadır” (Aslanyürek, 2004:55).

Dramatik yapının antik kökenleriyle ilişkisinden yola çıkarak Tecimer, sinemayı ‘modern mitoloji’ olarak tanımlar ve yüzyıllar boyunca insanın toplumsal belleğinin birikimi olan ve mit, öykü ve masalların içinde oluşan karakter ve olay örgüsü arketiplerinin, sinema sanatındaki izlerini bulgular (2006:19). Mitos aynı zamanda *ritus*’un

senaryosudur. Ritüeller bütünü olarak eylemsel ve oyunsal karakteri olan *ritus*, ilksel zamanlarda tanrıların yaptıklarını taklide dayanır; yani *mimetik*'tir.

Ritus deneyiminde insan, kendi fiziksel varlığıyla, aynen sınırları çizilmiş kuralları olan bir oyun sahasındaki oyuncu gibi eylemde bulunur. Buna karşın kökeninde *ritus* deneyimini taşıyan tiyatrodan ve dolayısıyla sinemada; izleyici fiziksel olarak oturduğu yerden, sahnedeki karakterle zihinsel bir özdeşleşme deneyimi yaşayarak öykü dünyasına girer. Dijital oyunda ise tekrardan belirli bir fiziksel etkinlik kazanan beden, zihinsel özdeşleşme deneyimine eşlik etmeye başlar. Öyle ki oyun metninde, sinematik animasyonlar öyküyü anlatırken, belirli eylemsellikler için oyuncunun eylemliliği çağrılır. Oyuncu kullandığı teknolojiye bağlı olarak bedeninin belirli bir bölümünü, en azından parmaklarını kullanarak, bir kuklayı oynatan kuklacı gibi, ekrandaki karakterin eylemlerini yöneterek öykünün üretimine katılır. Bir anlamda dijital oyun oynama deneyimi, mitin ve ritüelin bir arada deneyimlendiği dramatik bir alan olarak okunabilir.

İnsanın toplumsal ve kültürel yaşamında vazgeçilmez bir yeri olan öykü anlatma ve dinleme gereksinimi tarih boyunca varlığını korumuştur. Fakat değişen ekonomik ve politik yapıların sonucunda ortaya çıkan yeni teknolojik ürünler olarak farklı medya araçlarının kültürel yaşama dahil olması ile öykülerin üretilme ve tüketilme biçimleri sürekli değişime uğramıştır. “İlkel” mit ve ritüellerde kökleri bulunan ve öyküleri oluşturan karakter ve olay arketipleri de, farklı medya araçlarının aracılığı ile aktarıldıklarında arketipsel özelliklerini korumakla birlikte farklı aktarım biçimlerine bürünmüşlerdir. Uyarlandıkları ‘yeni’ medya ile gerek kendi çağlarının toplumsal, politik ve ideolojik yapılarından etkilenmiş, gerekse öyküyü yaratan ve onu dinleyen/okuyan/izleyen/oynayan hedef kitle arasındaki iletişim biçimleri içinde yeniden yaratılmışlardır. Burnett’in belirttiği gibi, teknoloji sadece yeni araçlar kullanmakla ve geliştirmekle ilgili bir şey değildir. Teknoloji insanların çevrelerini yeni biçimlerde modellemelerine ve yeni düşünme biçimleri için temeller yaratmalarına olanak tanır. “Teknoloji fiziksel aygıtların icadı ve yaratımı ile olduğu kadar bilişsel değişimle de ilgili bir şeydir: Dijital çağın belki de en önemli derslerinden biri budur” (Burnett, 2007:152). İletişimin sanatsal boyutunu oluşturan sözlü ve yazılı edebiyat, sinema ve günümüzde dijital oyun yapıları arasında uyarlanan öyküler, aynı zamanda bu yapılar arasındaki metinlerarası ilişkiyi de açığa çıkarır. Metinlerarası ilişki, tarihsel bağlamdan ve mekandan kopuk kurulmaz, farklı tür ve biçimlerdeki metinler zaman ve uzam içinde diyalog içindedir (Çakır, 2009:33). Bu tarihsel ilişki, hem uyarlanan öyküsel içerikte, hem de öykünün estetik boyutunu oluşturan metinsel biçimde etkilidir. Öykülerin ve diğer tüm iletişimsel etkinliklerin aktarılmasında kullanılan medya ise, çağının kültürel yapısını biçimlendiren en önemli olgulardan biri olarak durmaktadır.

Metinlerarası ilişkiyi basılı kitap, sinema filmi ve dijital oyun gibi farklı öykü iletim medyası üzerinden incelemek mümkündür. Basılı kitap, matbaanın icadı ile başlayan tipografik kültür içinde doğmuş ve ancak on altıncı yüzyılda yaygınlaşmaya başlamıştır. Sinema ise on dokuzuncu yüzyılın sonunda kapitalizmin yükseliş çağında doğmuş ve yirminci yüzyıl boyunca kitlesel iletişimde televizyon ve radyo ile birlikte etkisini sürdüren elektrik ve elektronik medya kültürünün bir parçası olmuştur. Bu kültürün devamında ortaya çıkan dijital teknolojinin etkileşimli medya aracı bilgisayar ve internetin çevresinde, özellikle 1990’lı yıl-

larda gittikçe yaygınlaşarak kendini gösteren siber kültürün birçok görünümünden biri olarak dijital oyun da kitap ve sinema gibi bir öykü anlatıcısına dönüşmüştür. Birbirlerinden farklı dillere sahip öykü iletim biçimleri olarak basılı kitap, sinema ve dijital oyun karşılaştırmalı çözümlenmeye açık yapılarıdır.

Bir öykü iletim medyası olarak dijital oyunu ve genel olarak bilgisayar teknolojisinin sunduğu pratikleri, B. Laurel (1993) dramatik bir sanat olan tiyatroya benzetmiştir. Buna karşın, modern elektronik bilgisayar ve ilk oyunlar, aslında İkinci Dünya Savaşı sırasında gereksinim duyulan ve bu dönemde hızla gelişen savaş teknolojisinin bir parçası olarak karşımıza çıkar. İkinci Dünya Savaşı sonrasında siyasal açıdan iki kutba bölünmüş bir dünyada, komünist blok ile ABD arasında, Soğuk Savaş dönemi (1947-1991) yaşanan teknolojik rekabet, elektronik bilgisayar teknolojisinin daha hızlı gelişmesine neden olmuştur. Bilgisayar oyunlarının tarihini ise savaşın tarihinden ayrı düşünmek olanaksızdır. T. Goldsmith ve E.R. Mann'ın 1948 yılında ürettiği '*Cathode-Ray Tube Amusement Device*' (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı) füze atarak hedef vurmaya simüle etmek üzere tasarlanmıştır. Kontrol topları ile füzelerin hızları ve yönleri değiştirilebilmektedir (Sezen ve Sezen, 2011: 256). Bu cihaz bilgisayar oyunlarının atası olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar oyunlarının ilk biçimlerinden olan 1958 yapımı '*Tennis for Two*' (İki Kişi İçin Tenis) aynı zamanda ABD ve SSCB arasındaki Soğuk Savaş'ın osiloskop ekranı üzerindeki soyutlaması gibiyse, teknolojisini gelecekte olabilecek bir uzay savaşı simülasyon programına borçlu olan 1962 yapımı *SpaceWar!* (Uzay Savaşı!) iki ülke arasındaki uzaya çıkma savaşının doğrudan bir dışavurumudur (Brisbois, 2007). 1950'ler ve 60'lar boyunca yapay zeka ve bilgisayar etkileşimi üzerine gerçekleştirilen bir dizi buluş birbirini izlemiştir. Bunlardan biri J. Weizenbaum tarafından 1966'da geliştirilen *ELIZA*'dır. "ELIZA, bir tür doğal dil işleme deneyi olarak, yazılı ifadelere, basılı kelimelerle verdiği yanıtlarla gerçekleşen sohbet yoluyla çalışan bir bilgisayar programıdır" (Murray, 1997: 69). Murray'e (1997) göre, *ELIZA*'nın etkileşimli drama için önemi, Lumiere'lerin '*Trenin La Ciotat Garı'na Girişi*' filminin sinema için olan önemi ile eşdeğerdedir. Bir terapisti simüle eden *ELIZA*, öyle şaşırtıcı biçimde ikna edicidir ki, Cambridge'teki araştırma laboratuvarında çalışan beyin takımından bir araştırmacı, bilgisayarında *ELIZA*'nın eski versiyonunu açık bırakıp gitmiş, ertesi sabah laboratuvara gelen bir şirket yöneticisi, bilgisayara yazdığı yanıtların yapay zekâdan geldiğini sohbetin sonuna dek anlayamamış ve yanıtların o sırada evinde bulunan iş arkadaşı tarafından verildiğini zannetmiştir. "ELIZA, daha sonra yaygınlaşacak olan metin tabanlı dijital oyunlar için bir ilham kaynağı olacaktır" (Sezen ve Sezen, 2011: 259). İki kişinin oynayabildiği bir tenis oyununun simülasyonu olan ve Atari firması tarafından ilk kez 1972 yılında piyasaya sürülen *Pong* ise, bilgisayar oyununu araştırma laboratuvarlarından çıkarıp gündelik yaşamda sıradan insanların oynayabileceği ilk popüler ticari oyun olarak karşımıza çıkar.

Dijital oyunların popüler kültüre girmesinden önce kitleleri eğlendirmek için sadece kitaplar, televizyonlar ve filmler vardı. Dijital oyun teknolojisi ise ekranda görünen görüntüyü kontrol etme ve değiştirebilme olanağını kitlelere vermiştir. 70'li yıllardan başlayarak 80'lerin ilk yıllarına dek altın çağını yaşayan *arcade* oyunlar, *Pac-man* veya tanımlanamayan uzaylı istilacılar gibi temalarla kitleleri eğlendirmeye devam etti. Fakat bu yeni dijital eğlence aracının var olmaya devam ede-

bilmesi için, oyun tasarımcıları televizyon ve sinemanın zaten sahip olduğu bir şeye, ‘öykü’ye ihtiyaç duyduklarını fark ettiler (Brisbois, 2007). 1981 yılında Shigeru Miyamoto tarafından tasarlanan bir karakter olan *Mario* ilk olarak, Nintendo Oyun Şirketi’nin yapımcısı olduğu *Donkey Kong* isimli oyunda oyuncu karşısına çıkmış ve oyuncunun özdeşleşebileceği bir kahraman olarak dijital oyun tarihinin ilk protagonistisi olmuştur. Oyunun öyküsü, ana karakter olan *Mario*’nun, *Donkey Kong* isimli dev bir maymundan genç bir kızı kurtarması üzerine kuruludur ve oyuncu ana karakteri, belirli engellerin zıplayarak, koşarak ve kaçarak geçildiği bir dizi platformdan geçirmeye çalışır. *Donkey Kong* da, Pong gibi bir *arcade* oyunudur. Fakat ilk kez bir dijital oyunda belirli mücadeleleri geçmek zorunda olan bir karakterle özdeşleşme aracılığıyla içine girilen bir öykü sunulmuştur. Buradan çıkarılan sonuç önemlidir: Tıpkı sinema gibi, dijital oyun medyası da onu kullanan kişiye öykü ve karakterler aracılığıyla, korku, heyecan, üzüntü veya neşe gibi duyguları geçirme potansiyeline sahiptir.

İlk popüler dijital oyunlar, ekrandan oyuncuya sunulan temsili/dramatik görüntüleri kullanmış olsa da, anlatsallıkla kurulan metin tabanlı oyunlar da dijital oyun tarihi açısından önemli bir yere sahiptir. Metin tabanlı oyunların var olabilmesi için sadece bilgisayarın icat olması yeterli değildi. Aynı zamanda bilgisayarların birbiriyle iletişim kurmasını sağlayacak bir ağ sistemine de gereksinim vardı. Miller’ın (2004) da belirttiği gibi, bilgisayar icat edilmeseydi ve onu izleyen teknolojik gelişim olmasaydı, dijital eğlence var olamazdı. Fakat internet de dijital eğlencenin gelişmesinde son derece önemli bir kilometre taşı olmuştur. Aynı dönemde, dijital eğlence tarihinde başka önemli bir gelişme olmuş, dünyanın ilk MUD’ı yaratılmıştır. MUD ve onun yakın kuzeni MOO (nesneye dayalı MUD) içinde birçok oyuncunun kurmaca karakterlere büründüğü, fantastik çevreleri keşfettiği ve diğer insanlarla etkileşime geçebildiği metin tabanlı macera oyunları olarak tanımlanabilir.

Siberdrama Kuramı

Dijital oyunlara öykü ve karakter unsurlarının girmesi, bu alanda çalışan bazı kuramcılarının da ilgisini çekmiştir. Dijital oyun kuramı, doksanlı yıllar boyunca bu alanda sürdürülen ve dijital oyunları anlatsal metinler olarak çözümleyen anlatımcılar ile yeni oluşmakta olan bu disiplini anlatıbilimden ayırıştırma çabası içinde dijital oyunları oyunusal metinler olarak çözümlemek isteyen ludolojist kuramcılar arasındaki tartışma ekseninde biçimlenmiştir. “Anlatımcılar roman ve sinema filmlerini anlatının prototipik örnekleri olarak ele alır ve ludolojist kuramcılar ise genellikle Johan Huizinga ve Roger Caillois’nin oyunları ciddi “etkinlikler”den ayıran düşüncelerini izler” (Simons, 2007). Bu iki farklı bakış açısı, dijital oyunu, ikisi de Türkçede ‘oyun’ anlamına gelen, ama İngilizcede *game* ve *play* şeklinde iki farklı oyun terimine işaret eden kavramlara başvurarak açıklarlar. Bu akademik tartışmanın neredeyse bütününde, kullanılan dil, çeşitli konferans ve yayınlar yoluyla sözlü ve yazılı İngilizcedir. Buna göre; ludolojist yaklaşımlar, video oyununu *game*, anlatımcılar ise ‘*play*’ olarak ele alırlar. Buna karşın Türkçede, bu türden etimolojik bir ayırışma söz konusu değildir. ‘Oyun’ kavramı, Türkçede, *game* anlamına gelen çocuk oyunları, kart, şans ve spor oyunlarını kapsadığı gibi, *play* anlamının temsil ettiği tiyatro, sinema, dans vb. dramatik etkinlikleri de kapsamaktadır. ‘Oyuncu’ kavramı ise, hem dramatik bir temsilde rol alan ve

bir karakteri canlandıran kişi, hem de geleneksel veya dijital bir oyun oynayan kişi için kullanılmaktadır. Oyun sözcüğünün, aynı zamanda ‘ozan’ anlamını taşıyan arkaik bir tanımı daha vardır (BTS, 2012). Metin And’a göre, “Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad, Türkçe bir ad olan ‘oyun’du. (...) Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan’da şaman töreninin tümüne deniyordu” (And,1974:25). Arkaik kültürlerde, toplumsal belleğin zamanda ve uzamda aktarılması için mitsel öyküleri anlatan ve ritüellerde bu öykülerin canlandırılması için topluluğu yöneten şamanın ‘oyun’ kavramı ile ilişkisi, iki farklı bakış açısını uzlaştıracak etimolojik bir bulgu olarak durmaktadır. Bununla birlikte, “oyun kuramına göre, bir anlatı ve bir oyun arasındaki fark sadece bir perspektif sorunudur. Hem ludolojistler hem de anlatımcılar sırasıyla bir oyun ve bir anlatıyı oluşturan eylem ve olay sekanslarına değinirken ‘öyküler’ den bahsederler” (Osbourne, 2004).

Dijital oyun kuramında anlatımcı geleneği başlatan ‘*Computers as Theater*’ (1993) adlı kitabıyla, Aristotelesçi dramatik yapı kategorilerini, bilgisayarın etkileşimli yapısına uygulayan Laurel (2003), drama ile insan-bilgisayar ilişkisini eylem, karakter, düşünce, dil, melodi (doku) ve gösteri (sahneleme) kavramlarını kullanarak karşılaştırdı. Laurel’in bilgisayarın etkileşimli teknolojisine getirdiği Aristotelesçi yaklaşımdan yola çıkan J. Murray (1997), bu yeni, etkileşimli ve dijital medyanın öykü anlatma potansiyeli üzerine düşünerek ‘siberdrama’ kavramını geliştirmiştir. Murray’e göre, siberdrama kavramı, “yeni dijital medyada, öykü anlatımının yeniden icat edilmesidir. Başlangıçta, en yaygın siberdrama biçimleri, nişancı oyunlarından içine bireyleri alabilen derin kurmaca dünyalara hevesle geçiş yapacak olan çocuklar ve gençlerin alanı olabilir, fakat bu biçimin kendisinin çocukça olduğunu düşünmek yanlış olacaktır. Yeni kuşak büyüdükçe, bu doğal olarak yaygın bir biçim haline gelecek ve bu kuşak hep daha ustaca ve ifade gücü yüksek öykülerin içine girmek için arayışta olacaktır” (1997: 271).

Ayrıca Murray, siberdrama kavramını, farklı etkileşimli dramaturjik biçimler ve bunların teknolojik dönüşümle gelecekte alabileceği öngörülen biçimlerle düşünmüştür (1997:27). Siberdrama kavramını tartıştığı ‘*Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*’ adlı çalışmasında ise Murray (1997), bilimkurgu türünde bir TV dizisi olarak yayınlanan ‘*Star Trek: The Next Generation*’ın (1987) öyküsünde, uzay gemisi mürettebatının kimi zaman eğitim, kimi zaman eğlence veya rahatlatma amaçlı kullandığı *Holodek* adı verilen ‘hologram odası’ fikrinden hareket etmiştir.

Holodek, *Star Trek*’in öyküsünde kullanılan ışık hızında seyahat, foton silahlar, ışınlanma odası gibi 23. yüzyıl teknolojisinin nasıl görüneceğine dair çizilen resmin bir parçasıdır. Üç boyutlu ışık-imgeler yaratabilen bu hologram odası, içi beyaz ızgara çizgileriyle kaplı, üzerinde holografıyı, manyetik ‘güç alanları’ ve enerji-madde dönüşümü ile birleştiren simülasyonları yansıtabilen bir bilgisayarın bulunduğu, boş siyah bir küpten oluşur. Bir simülasyon odası olarak *Holodek*, içinde hayali karakterler ve öykülerin olduğu hayali bir dünya yaratır, fakat bu dünyada insanlar ve nesnelerin etkileşimlilik düzeyleri çok yüksek ve gerçekçidir. “Sonuç, istenildiği zaman durdurulabilen, başlatılabilen veya kapatılabilen fakat gerçek yaşam gibi görünen ve davranan ve oturma odası yangını, içilebilen çay, dokunulabilen, konu-

şulabilen ve hatta öpüşülebilin Lord Burleigh ve hizmetçisi gibi karakterleri olan hayali bir dünyadır” (Murray, 1997:15).

Murray’in, bir şemsiye kavram olarak kullandığı siberdrama, farklı dönem ve türlerde geçebilecek sayısız öykünün içine bedensel olarak girilebilip, izlemekten öte doğrudan içinde rol alınıp ‘oyunabilecek’ simülasyon odaları olarak *Holodek* teknolojisinin günümüzdeki habercilerinden biri ve etkileşimli öykü anlatımının bir biçimi olan, dijital oyunları da kapsamaktadır. Dijital teknolojinin etkileşimli doğasının sonucu olarak doğan ‘etkileşimli drama’nın poetikası da, edebiyat ve klasik sinemanın çizgisel öykü anlatımını dönüştürecek güce sahip estetik kategorilerin doğmasına neden olmaktadır. Murray, bu yeni medyanın estetik kategorilerini, öykü dünyasının *içine gömülme*, *dönüşüm* ve *amaçlı eylem* olarak sıralayarak neo-Aristotelesçi yaklaşımını ortaya koyar. İçine *gömülme*, oyun oynayan kişinin oyun dünyasını oluşturan öykünün içine dahil olması anlamındadır. Murray’e göre, bu metaforik kavram, suya atlayan bir insanın bedeninin tamamen suya gömülmesine benzetilebilir (1997:98). İçine *gömülme*, geleneksel dramatik yapıda özdeşleşme kavramı ile ilişkilidir. Sinemada; izleyici, öykünün ana karakteri ile psikolojik düzeyde yaşadığı özdeşleşme yoluyla öykü dünyasının içine girer. Özdeşleşme izleyicinin içinde bulunduğu fiziksel ve duygusal konumdan, yani kendi gerçekliğinden koparak, öykü dünyasının kurgusal gerçekliğine girmesine yardım eder. Karakter aynı bir vagon gibi, izleyiciyi öykünün başından sonuna dek taşıyarak, öykü dünyasının gösterim boyunca gerçekmiş gibi algılanmasını sağlar. Etkileşimli bir öykü dünyasının karşısındaki insan da, içinde bulunduğu fiziksel uzamı tamamen unutup, öykü dünyasının içine dahil olma ve öykünün ilerleyişine müdahale etme deneyiminin arayışındadır. Etkileşimliliğin getirdiği kontrol gücü ile etkileşimli arayüz ve avatarlar aracılığıyla pekişen özdeşleşme duygusu, psikolojik düzeyde kişinin öykü dünyasının içine girebilmesini sağlarken, izleyici artık öykünün ilerleyişine katkıda bulunan oyuncuya dönüşür ve fiziksel ve/veya zihinsel edilgenlikten sıyrılarak öykünün ortaya çıkmasında aktif rol alır.

Daha fazla içine dahil olunabilir bir uzamda, kişi daha çok aktif olmak ister. Fakat öykü dünyasına giren oyuncunun, oyun dünyası içindeki eylemleri genellikle rastlantısal değildir. Öykü, anlatıyı ve/veya dramatisasyonu kullanarak, karakterin eylemlerinin yöneldiği amacı gösterir. Murray, oyuncunun öykü tarafından belirlenen belirli bir istem yönü doğrultusunda gerçekleştirdiği etkinliğini *amaçlı eylemlilik* kavramıyla açıklar: “*Amaçlı eylem*, anlamlı eylemde bulunmanın doyurucu gücü ile karar ve seçimlerimizin sonuçlarını görmemizdir” (Murray, 1997:126). *Amaçlı eylem*, bilgisayar teknolojisinin doğal bir sonucudur. Zaten bilgisayarda bir dosyaya sağ veya sol fare tuşuyla tıkladığımızda, amaçlı bir eylemde bulunma deneyimini yaşarız. Etkileşimliliğin bir sonucu olarak bu kategori, elbette etkileşimli drama deneyimi içinde de vardır. Geleneksel dramatik yapıda da karakterlerin eylemleri rastlantısal değildir. Dramatik karakter, belirli ve güçlü bir istem yönü olan ve bu istemine ulaşmak için eylemde bulunan kişidir.

Siberdramatik öyküde *amaçlı eylemde* bulunma görevi, elinde kontrol gücü olan oyuncuya aittir. Dijital oyun metni, oyuncunun hangi eylemlerde bulunacağını aynı zamanda bu eylemlerine inandırıcılık, haklılık veya nedensellik kazandırma amacıyla anlatsal veya dramatik yöntemlerle istem yönünü belirginleştirmekle işe koyulur. Amaç, dünyayı kurtarmak

veya bahçedeki meyveleri zamanında toplamak olabilir; fakat öykü bu amacı ortaya koyarak, oyuncunun hangi eylemleri, ne amaçla veya ne kadar zamanda yapması gerektiğini belirleyen etkendir.

Dönüşüm ise, Murray'in üçüncü estetik kategorisidir. Geleneksel dramatik yapıda *dönüşüm* karakterin içinden geçtiği mücadele dolu öykünün sonunda yaşadığı duygusal ve/veya durumsal değişimi ifade eder. Olay örgüsü arketiplerinin oluşturduğu mücadeleler geçildikçe, karakter hem çatışma halinde olduğu ve içinde yaşadığı kurgusal dünyayı hem de kendi iç dünyasını dönüştürür. Yaşanan *dönüşüm*, izleyiciyi Aristotelesçi anlamda dramatik yapının görevi olan ve arınma/rahatlama anlamına gelen 'katharsis'e taşır. Artık temel çatışma çözülmüş, mutlu veya kötü sona ulaşılmış, fakat sonunda özdeşleşilen temel karakter, iç ve/veya dış dünyasında dönüşüme neden olmuştur.

Dijital oyun karakteri, aynı zamanda oyuncunun kendisidir. Oyun metninin etkileşimli yapısının izin verdiği ölçüde, oyuncu karar ve seçimleri, karakterin oyun metni içinde farklı çatışmalar yaşamasını ve dolayısıyla olay örgüsünü belirlemesini, etik açıdan iyi veya kötü eylemde bulunma arasında seçim yapmasını veya farklı kurgular yaratarak, farklı sonlara ulaşmasını sağlayabilir. Buna karşın bazı dijital oyunlardaki sınırlı etkileşim olanağı, sabit karakterle ve sabit öykü içinde sınırlı eylem pratiklerine izin veren bir yapı kurabilmektedir.

Murray'in ve Laurel'in neo-Aristotelesçi teorilerinden yola çıkan M. Mateas ise etkileşimli dramanın poetikasını bir model haline getirerek, kuramsallaştırma çabasını göstermiştir. Mateas, dijital oyunlar için, '*siberdrama*' yerine '*etkileşimli drama*' terimini kullanmayı tercih etmiş ve Laurel ile Murray'in kuramlarını Aristoteles'in Poetika'sında tanımladığı kavramlarla bir araya getirerek, dijital oyun kuramında neo-Aristotelesçi yaklaşımın modelini oluşturmuştur. Mateas '*A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*' (2004) adlı makalesinde, etkileşimli dramayı geliştirmedeki zorluğu, teknolojiyi ve tasarım alanını yönlendirecek teorik çerçevenin eksikliğine bağlamış ve oyuncunun *amaçlı eylemliliği* ile eklenen etkileşime yönelik bazı değişiklikleriyle Aristoteles'in dramatik teorisi üzerine kurulu bir etkileşimli drama kuramı önermiştir.

Murray'in *içine gömülme*, *amaçlı eylemlilik* ve *dönüşüm* kategorilerini değerlendiren Mateas, bu kavramlardan içine gömülme ve dönüşüm kategorilerinin klasik dramada bir biçimde zaten bulunduğunu, fakat *amaçlı eylemliliğin*, *kullanıcı eylemi*'ni dramatik yapıya dahil etmesi sayesinde, etkileşim unsurunun dramatik yapıya eklendiğini vurgular. *Amaçlı eylemlilik* ise, Mateas'a göre (2004), eğer oyundaki maddi ve düşünsel ölçütler arasında bir denge bulunuyorsa, oyuncu tarafından deneyimlenebilir. Öyküdeki dramatik olasılıklar yoluyla düşünsel ölçütlerle (sağlayıcılarla) harekete geçirilen eylemler; gösteri, doku, dil ve düşünce aşamalarıyla kullanılabilir hale gelen maddi ölçütlerle (sağlayıcılarla) orantılıysa, oyuncu *amaçlı eylemde* bulunma deneyimini yaşayabilecektir. Bu bağlamda, araştırma kapsamında, 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün seçilen bölümlerinde, oyuncunun *amaçlı eyleminin* öykü metnine eklenme biçimleri ve *kullanıcı eyleminin* nitelik ve çeşitliliği siberdramatik yapının çözümlenmesi açısından öne çıkan kategoriler olarak durmaktadır.

Edebiyat, Sinema ve Dijital Oyun Öyküsü Olarak 'Alice Harikalar Diyarında'

Lewis Carroll takma adıyla Charles Lutwidge Dodgson'ın, 1865 yılında yazmış olduğu ve Alice adında küçük bir kızın fantastik bir dünya olan Harikalar Diyarı'nda geçen maceralarını anlatan 'Alice Harikalar Diyarında' (*Alice in Wonderland*) romanının yayınlanmasından tam otuz yıl sonra, 1895 yılının Aralık ayında, ilk sinema gösterimi Paris'te yapılmıştı. Sinema aracılığıyla öykü anlatılabilmenin mümkün olduğu ise yirminci yüzyıl başında artık keşfedilmişti. G. Méliès'nin, 1902 yapımı 'Aya Seyahat' adlı filmi, ayda geçen ve insanların ayda yaşayan uzaylı yaratıklarla mücadelesini anlatan öyküsü ile sinema yoluyla fantastik öyküler de anlatılabileceğini kanıtlamıştı. Méliès'nin çeşitli fantastik öyküler ve masal uyarlamalarından oluşan filmlerini çektiği o yıllarda, Alice'in öyküsü de ilk olarak 1903'te C.Hepworth ve P. Stow tarafından sinemaya uyarlandı. 'Alice Harikalar Diyarında', bundan sonra sinema tarihi boyunca defalarca televizyon ve sinema filmi olarak en çok uyarlanan edebiyat eserlerinden biri oldu. Bu uyarlamalardan sonuncusunda ise öykü, 2010 yılında T. Burton tarafından çağın gelişmiş üç boyutlu animasyon teknolojisi de kullanılarak yorumlandı. Alice'in öyküsü, 'American McGee's Alice' adıyla 2000 yılında üçüncü şahıs macera türünde psikolojik gerilim öğeleri içeren bir dijital oyun olarak uyarlandıktan sonra yapımcı *Electronic Arts* oyun geliştirme ve dağıtım firması, 2011'de 'Alice: Madness Returns' (Alice: Delilik Dönüyor) adıyla yine psikolojik gerilim türünde bir devam öyküsünü daha oyunculara sundu. Her iki dijital oyunda da Alice, kendi bilinçaltını temsil eden Harikalar Diyarı'nda düşmanlarına karşı çeşitli silahlar kullanarak mücadele eden akıl hastası bir genç kız karakteri olarak çizilmiştir.

'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün çeşitli uyarlamalarında da olduğu gibi, her medyanın kendi doğasından kaynaklanan ve onun özgüllüğünü oluşturan, dolayısıyla da onu diğer sanat ve iletişim medyasından ayıran belirli biçimsel ve işlevsel özellikleri vardır. Bu özellikler, aracın teknik yapısı ve işleyişinden olduğu kadar, aracın üreticisi ve onun kullanıcısı ile kurduğu ilişkiden de kaynaklanır. "Medya gönderen ve alıcı arasında uzanmaz; onları da içerir ve kurar" (Mitchell, 2005:204; Williams, 1977'den akt. Hutcheon, 2006: 34). Bu bağlamda siberdramatik bir metin olarak kabul edebileceğimiz 'Alice: Madness Returns' vb. dijital oyunlarda, öykü ve oyun bölümlerinin birbiriyle ilişkisi ve nasıl kurgulandıklarını çözümlmek aynı zamanda, oyun medyasının kodlarını, biçimsel ve işlevsel özelliklerini ve bu metnin kullanıcıları olarak üretici ve oyuncu arasındaki ilişkiyi de çözümlmek anlamına gelecektir. Bir dijital oyun metni, genellikle, oyuncunun eylemine belirli bir yön ve amaç kazandıracak öykü animasyonları (sinematikler) ile amacı ve yönü belirlenmiş eylemi davet eden oyunsal bölümlerin dizgesinden oluşur. Metnin kullanıcısı ise, oyun boyunca izleyici ve oyuncu kimliklerinin düzenli değişen rollerini üstlenir. Bu rollerin dengeli dağılımı öykü animasyonları ve etkileşimli oyun aşamalarının dengeli kurgusuna bağlı olarak gelişir. 'Alice Harikalar Diyarında' gibi uyarlama bir öykü örneği üzerinden, farklı medya araçlarının kodsal dönüşümünü izlemek de mümkün olabilecektir. *A Theory of Adaptation* adlı çalışmasında ise Hutcheon (2006), uyarlama öyküde medya değişiminden kaynaklanan biçimsel ve işlevsel farkları üç düzeyde inceler: 'anlatıdan gösteriye', 'gösteriden anlatıya'; 'gösteriden gösteriye' ve 'anlatı veya gösteriden etkileşime, etkileşimden anlatıya veya gösteriye'. 'Alice Ha-

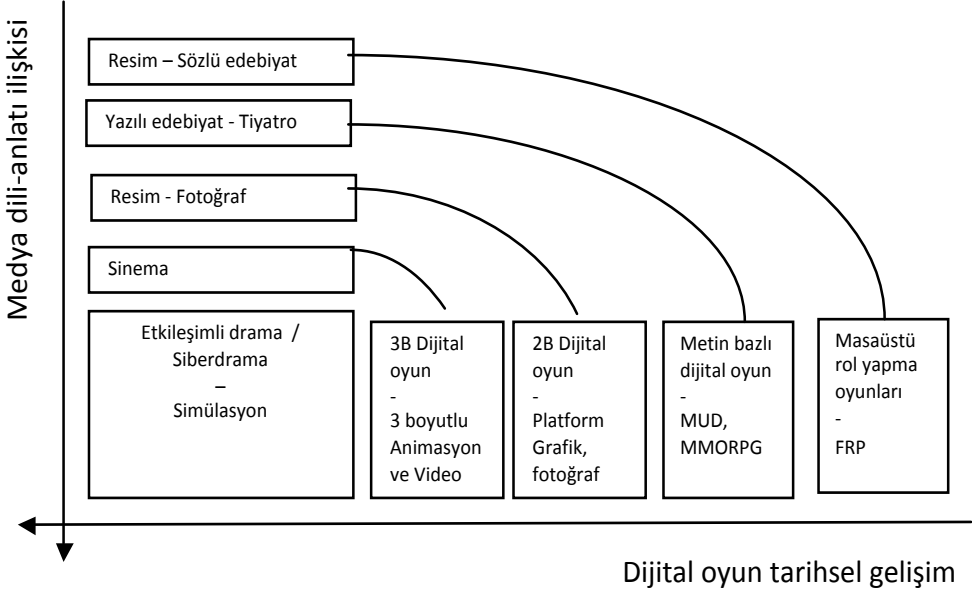
rikalar Diyarında', bu üç düzeyde de medya değişiminden kaynaklanan kod dönüşümleriyle defalarca uyarlanmış ve son olarak, dijital oyun uyarlamasıyla etkileşimli dramatik medyanın biçimsel yapısı ve işleyişi ile tekrar kurgulanmış bir öykü olması nedeniyle, bu çalışma için zengin veri sağlayıcı bir örneklem olarak kabul edilebilir. Buna karşın bu çalışmanın sınırları içinde öykünün bütünü'nün kod dönüşümünü incelemek mümkün olamayacağından, Alice'in öyküsünün ilk iki bölümü oluşturan 'Tavşan Deliğinden Aşağı' ve 'Gözyaşı Havuzu' bölümleri incelenmek üzere ele alınmıştır.

Anlatıdan, Görsel-İşitsel Sinema Diline ve Etkileşimli Dramaturjiye 'Alice Harikalar Diyarında'

Dijital oyun tarihi boyunca, metin temelli oyunlardan, günümüz üç boyutlu oyunlarına gelişen süreçte, etkileşimlilik yine artarak ve daha çok görselleşerek gelişmiştir. Etkileşimliliğin ve kullanıcı eylemliliğinin gelişimi üzerinden dijital oyun tarihi ile genel medya / anlatı medyası tarihinin gelişimine baktığımızda, edebi sanattan, simülasyona doğru gelişen paralellik ilgi çekicidir. Tarihsel süreçte, öykü anlatımı, imge açısından daha 'soyut olan'dan; etkileşimli - hareketli görselleşmeye doğru evrimleştiği bir düzeye doğru gelişmiş gibidir. Bu süreç, dijital oyun tarihinde yeniden yaşanmış gibidir (Bkz. Tablo 1). Etkileşim dolayısıyla, görüntü, ses, grafik ve metinler, öykü metnine eklenen *kullanıcı eylemine* açılan öğelere dönüşmüştür. Mateas'ın vurguladığı ve oyun karakterine eklediği *kullanıcı eylemi*, dijital oyun tarihi boyunca yazılı metinden, 3 boyutlu simülatif nesnelere doğru yönelmiştir. Bununla birlikte, dijital oyun tarihi boyunca, oyunların etkileşimli yapıları, metin tabanlılıktan üç boyutlu simülatif uzamlara doğru etkileşimli görüntünün gelişimi ile şekillenmişse de; metin, video, 2 boyutlu grafik, fotoğraf gibi unsurların tamamen yok olduğunu söyleyemeyiz. Son dönem dijital oyunlar, farklı görsel, işitsel ve metinsel malzemeyi bir arada kullanmakta ve bunların hepsine etkileşimlilik özelliği verilebilmektedir.

Metnin oyuncuyla kurduğu ilişki bağlamında ise, oyuncuya özgürlük ve kontrol gücü vaadi ile sunulan etkileşimlilik sorgulanabilir hale gelir. Çünkü bu vaade karşıt bir şekilde, öykünün sunumunda, kullanıcı eyleminin nitelik ve çeşitliliğine bağlı olarak etkileşim sınırlandıkça, açık uçluluk ve hayal gücüne bırakılan alan aslında gittikçe azalıyor, fiziksel deneyim, zihinsel etkinliğin yerine geçiyor olabilir.

Bu çalışma kapsamında 'Alice Harikalar Diyarında' uyarlaması olan dijital oyunun ilgili bölümlerinin anlatı yapısı, kavramsal çerçevede açıklanan karakter-olay örgüsü arketipleriyle çözümlenmiştir. Murray'in *amaçlı eylemlilik* ve Mateas'ın *kullanıcı eylemi* kategorilerinin oyun metnindeki yerleri, çeşit ve biçimlerinin ortaya konmasıyla, siberdramatik yapının, işleyişinin ve dolayısıyla oyun metninin oyuncuyla kurduğu ilişkinin çözümlenmesi amaçlanmıştır. Roman ve sinema filmi olarak 'Alice Harikalar Diyarında' öyküleri ise, araştırmaya siberdramatik yapının, epik ve dramatik yapıların işleyişlerinden farklılıklarını da çözümlenmeye dahil edebilmek amacıyla ele alınmıştır.



Tablo 1: Medya- anlatı ilişkisi ile dijital oyun metninin tarihsel dönüşümü karşılaştırılması

Bir edebiyat eseri olarak ‘Alice Harikalar Diyarında’nın ‘Tavşan Deliğinden Aşağı’ başlıklı ilk bölümü, Alice adındaki küçük bir kızın beyaz ve ceket giymiş acele içindeki bir tavşanı izlemesi ve onun ardından derin bir kuyudan düşüşü esnasında gördükleri ve aklından geçirdiği düşüncelerin anlatılmasıyla başlamaktadır. Burada ilk olay örgüsü arketipi olarak, kahramanın bir tavşan aracılığıyla ‘maceraya davet edilmesi’ ve sonunda Campbell’in ‘balina karnı’ olarak simgeleştirdiği arketipi karşılayan, bulunduğu ve bildiği dünyadan, bilinmedik ve karanlık bir dünyaya ilk adım atışı gerçekleşir. Alice, istemi dışında maceraya atılması ve uzun bir düşüşün sonunda, yeraltındaki dünyaya ulaşır ve burada karşısına çıkan, ağırlıklı olarak bulmaca tipi sınavları aşmak zorunda kalır. ‘İlk eşiğin geçilmesi’ düşüşün hemen ardından başlar. İlk ve önemli sınavı, küçük bir anahtarı kullanarak, fare deliği büyüklüğündeki bir kapıdan geçerek, kilitli kaldığı alçak tavanlı bir odadan kurtulmayı başarmaktır. İlk bölümün sonunda Alice bu sınavı geçememiş, bedeni iyice büyümüştür. Bölüm, Alice’in bu durumu kabullenemeyip dev gözyaşlarını dökmesiyle sona erer. İkinci bölüm olan ‘Gözyaşı Havuzu’ ise, Alice’in kendi gözyaşlarından oluşan havuzun içindeki mücadelesini konu alır. Bölümün başında kendi durumunu kendi kendisiyle konuşarak değerlendiren Alice, küçük bir kız gibi ağladığı için kendisini suçlar ve sonunda tekrar küçülmeyi başarır, fakat bu sefer de suyla mücadelesi başlar. Bu aşamada, suda yüzmeye çalışan bir fare ile konuşmaya çalışır ama bunu da beceremez. Sonunda fare ona bir kıyıya çıkmayı önerir, ancak o zaman onunla konuşacaktır. Öykünün genel yapısı, Alice’in tavşan deliğinden aşağı düşerken aklından geçenler, kendi kendisiyle konuşmaları, sürekli ondan kaçan beyaz tavşan ve fare ile olan diyalog çabasından oluşan anlatısal nitelikteki alt bölümlerden oluşur.

2010 yapımı sinema filmi uyarlamasında ise, Alice karakteri, küçük bir kızken gördüğü

kabusların geçtiği bir dünya olan ‘Harikalar Diyarı’na; artık büyümüş ve aslında istemediği bir evliliği yapıp yapmama kararını alma noktasına gelmiş bir genç kız karakteri olarak çizilmiştir. Alice, ‘tavşan deliğinden aşağı’ düşmeden önce, ablasıyla bankta oturan küçük bir kız değildir. Ablası onu aldatan bir adamla evlenmiştir. Bir zamanlar zengin olan babası ölmüş ve annesi, babasının başlattığı işlerin ve zenginliklerinin devam ettirilmesi için Alice’i istemediği bir evliliğe sürüklemektedir. Kalabalık bir aile grubunun önünde edilen evlenme teklifinden, düşünmek istediğini söyleyerek kaçan ve tavşanı takip eden Alice sonunda kendisini onu Harikalar Diyarı’nın içine götüren derin ve karanlık delikte bulacaktır. Fakat, genç kız önce bunun eski kabuslarından biri olduğunu düşünür. Carroll’un öyküsünü senaryolaştırırken öyküyü yeniden yaratmayı deneyen senarist Woolverton’a göre (2010) senaryonun çıkış noktası “ - eğer Alice büyüseydi ve (Harikalar Diyarı’na) geri dönseydi ne olurdu?” sorusu olmuştur. Alice’in Harikalar Diyarı’nda karşılaştığı karakterler de, onu gördükleri zaman, onun büyüyerek, bu yeraltı dünyasını Kraliçe’nin zalimliklerinden kurtarmak üzere geri dönen bir kahraman olduğunu düşünürler.

Alice’in düşüşü, romanda anlatılandan farklı olarak, hızlı ve acılı bir düşüştür. Alice’in etrafındaki nesnelere incelemek ve onlar üzerinde düşünmek için zamanı yoktur. Orijinal öyküde yer alan ve dramatize edilebilecek bir sahne olan, içi boş marmelat kavanozunu merakla alması ve sonra onu koyacak bir raf bulması sahnesine de yer verilmemiştir. Hızlı düşüşün sonunda genç kız kendini doğrudan kilitli kapıların bulunduğu yeraltı odasında bulur. Oda sahnesi, Alice’in, romanda da tasvir edilen, perdenin arkasındaki küçük kapıyı ve ardından kapının anahtarını bulması, sihirli içkiden içip küçülmesi, anahtarı masanın üzerinde unutması, sihirli keki yiyip büyümesi eylemlerinin oluşturduğu dramatik olay örgüsünden oluşur. Fakat farklı olarak, filmde birileri bir kapının deliğinden onu izliyor ve onun gerçek Alice olup olmadığını tartışıyorlardı: “Aslında ilk gelişinde gördüğü her şeyi hatırlaması gerekirdi.” (Burton, 2010). Alice’in bedeni sihirli kekin etkisiyle büyüünce, genç kız, çocuk Alice’ten farklı olarak akıllıca bir adım atar ve anahtarı masanın üzerinden alarak, tekrar küçüleceğinin bilinciyle sihirli sıvıdan içer. Artık ağlamasına gerek yoktur. Çünkü bahçeye açılan küçük kapıyı açıp, içinden geçebilmiştir. Bu nedenle, ‘Gözyaşı Havuzu’ bölümü filmde tamamen çıkarılmıştır. ‘Maceraya davet’ ve ‘balinanın karnı’ arketiplerini karşılayan sahneler yaratıcı uyarılma üslubundan kaynaklanan köklü değişimlere karşın, öykünün ilk bölümünde yer almışlardır. Fakat Alice için ‘ilk eşiği’ oluşturan bulmaca, film öyküsünde onun için çözülmesi kolay bir bulmaca olmuştur. Artık büyümüş ve akıllanmış biri olarak, zekasıyla bulmacayı kolayca çözen genç Alice, ‘gözyaşı havuzu’nda yaşam mücadelesi vermek zorunda kalmamıştır.

Alice karakterinin büyümüş ve güçlü bir genç kız olarak Harikalar Diyarı’ndaki maceralara atılması, T. Burton’dan önce, 2000 yılında yapılmış olan ‘*American McGee’s Alice*’ adlı üçüncü şahıs macera türündeki dijital oyun uyarlamasıyla gerçekleşti. Bu oyunun öyküsü, oyun metninin en başındaki animasyon bölümde verildiği şekliyle, yatakta L. Carroll’un yazdığı ‘Alice Harikalar Diyarında’ romanını okurken uyuyakalmış küçük bir kızın odasında başlar. Kız elinde kitabı ve yanı başındaki oyuncak tavşanıyla uyurken, odada dolaşan kedinin gaz lambasını devirmesi, evde yangın çıkmasına neden olur. Küçük kız kurtarılır, fakat ailesini yangında kaybeder. Ailesinin ölümünden kendisini sorumlu tutan küçük kız,

akıl hastanesine kapatılır, çünkü zihni yangın gecesi okuduğu kitabın öyküsünde hapsolmuştur. Fakat her seferinde karşısına çıkan, Harikalar Diyarı ve orada verdiği korku dolu mücadeleler kızın bilinçaltının korkularını temsil etmektedir. “Alice kendisini kurtarabilmek için, öncelikle Harikalar Diyarı’ını kurtarmak zorundadır”*. Oyunu oynayan oyuncu, Harikalar Diyarı’nın bölümlerine karşılık gelen mekanları, elinde kanlı bıçağı ve oyun boyunca kazandığı diğer silahlarıyla savaşıyor Alice’i yönlendirerek geçmek ve haritayı tamamlamakla yükümlüdür.

Bir devam öyküsü olarak, ‘*Alice: Madness Returns*’ (2011) ise artık büyümüş genç bir kız olan Alice Lidell’in aynı zamanda bir yetimhane olan akıl hastanesinde, psikiyatristi ile yaptığı hipnoz seansına girmesini gösteren üç boyutlu animasyon ile başlar. Alice ailesini kaybettiği yangın gecesi olanlar hakkında hiçbir şey hatırlayamamaktadır ve hatırlayabilmek için bu hipnoz seanslarına girmektedir. Ardından, iki boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilmiş sekansta Alice’in bilinçaltına yaptığı yolculuk izlenir. Bu aşamada oyuncu henüz karakteri yönlendirmez, sadece izleyici rolündedir.

Alice’in doktorun odasından çıkması sonrasında, yetimhanenin tedirgin edici koridorlarında dolaşarak, sokak kapısına ulaşması aşaması, oyuncunun *amaçlı eylemi*’ni davet eder: Oyuncu, Alice’i yürütür, koridorlardaki çocuklara yaklaşarak konuşmalarını dinleyebilir, çeşitli dergi, kitap ve çizimlere yaklaşarak bilgi edinebilir. Sokak aşamasında ise Alice yine oyuncu tarafından yönlendirilerek Viktorya dönemi Londra’sının arka mahallelerinden birinde yürütür. Bu sırada karşısına çıkan beyaz bir kediyi izlemesi gerekir. Beyaz kediyi oyuncunun *amaçlı eylemliliği* aracılığıyla izleyen Alice, sonunda bir çıkmaz sokağa girer. Burada oyuncu eylemliliği kesilir ve Alice’in korkunç yaratıkların üzerine yürüdüğünü gördüğü bir halüsinasyon animasyonu izlenir. Gerçekte ona yaklaşan ise, yetimhanede onunla özel olarak ilgilenmiş hemşiredir. Animasyon sahnesi hemşire ile Alice’in diyalogu ile devam eder. Bu sahneden çıkan sonuç, kadının aslında kızı şantaj yaptığı gerçeğidir. Kadın Alice’i güvercinlerini beslediği çatı katına davet eder. Alice onu –araya giren oyuncunun amaçlı yürütme eylemi ile- izler. Animasyon tekrar başladığında yaşlı kadın korkunç bir yaratığa dönüşür ve Alice’in üzerine yürür. Görüntü kararır. Bir sonraki sahnede Alice’i uçarcasına bir düşüşle Harikalar Diyarı’na inerken görürüz. Bu aşamanın adı ‘Gözyaşı Vadisi’dir.

Giriş bölümünü izleyen ve oyunda ‘1. Bölüm’ olarak geçen ‘Gözyaşı Vadisi’ aşaması, orijinal romandaki ‘2. Bölüm’ olan ‘Gözyaşı Havuzu’na gönderme yapmaktadır. Bu aşama, Alice’in dünyayı tanıması ve görevlerin oyuncu tarafından öğrenilmesini amaçlayan kısa animasyonlar ve oyuncuya komutları ve kazandığı silahları hatırlatan yazılar, Alice’in bilinç düzeyindeki gerçek yaşamıyla bağlantısını kurmasını sağlayan ve hatırlaması gereken anıları topladığı zaman ekranda beliren ses animasyonu destekli grafikler ile sık aralıklarla kesilen etkileşimli ‘oyun’ bölümlerinden oluşmaktadır. Oyun metninde, etkileşimsiz animasyonlu bölümlerde kendiliğinden değişen kamera hareket ve açıları ile sinema dili, metin kullanımı, ses animasyonları ile çeşitli grafik çizimler, etkileşimli animasyonlara ek olarak kullanılan öğelerdir ve hepsi bir arada siberdramatik yapıyı oluşturur.

* *Alice: Madness Returns* Oyun İnceleme Videosu. 27.09.2011. Oyun Habercisi: Oyun Dünyasından Son Haberler Web Sitesi, <http://www.oyunhabercisi.com/2011/06/15/alice-madness-returns-videolu-tam-cozum/>, Erişim Tarihi 17.07.2012

İçerik açısından bakıldığında ise, orijinal öykünün sözdizimi ve karakterleri daha çok birer esin kaynağı olarak kullanılmıştır. Örneğin orijinal öyküde daha sonra Alice'in karşısına çıkacak olan Cheshire kedisi, Gözyaşı Vadisi'nde belirir. Jung'un karakter arketipleri içinde *akıl hocası* figürüne karşılık gelen bu bilge figür, doğru zamanlarda ana karakteri yönlendirecek bilgileri aktarırken, aynı zamanda oyuncunun eylemlerini yönlendirecek amaçları da söylemiş olur. Burada oyun programı ile oyuncu arasında kuralları oyun yapımcısı tarafından koyulmuş etkileşim karşılıklı ve dengeli bir biçimde işlemektedir. Animasyon ve etkileşimli oyun bölümleri birbirinden kopuk ayrı ve özerk sekanslar olarak değil, olabildiğince birbiri içinde eriyen, birbirini bütünleyen tek bir metin haline getirilmeye çalışılmıştır. Oyun metninin giriş bölümünü de oluşturan, Alice'in yetimhaneden çıkması, Londra'nın arka sokaklarında takip ettiği beyaz kedinin onu, kendisine şantaj yapan bir karakter olan hemşireye götürmesi ve sonunda kadının ona saldıran bir canavara dönüşmesiyle, Alice'in gerçeklikten koparak, bilinçaltı kabuslarına düşüşünden oluşan sahne ve aşamalar, orijinal öyküdeki 'tavşan deliğinden aşağı düşüş'ü, arketipsel açıdan karşılamaktadır. Öykü korku ve gerilim öğeleriyle kurgulanmış, mekan kırdı çimenlik bir alandan, 19. Yüzyıl Londra'sının kirliliği arka sokaklarına, maceraya davet etme işlevi gören beyaz tavşan figürü, beyaz bir kedi figürüne dönüşmüştür. Alice'i tedirgin eden yaşlı hemşire karakteri ve onu iyileştirmeye çalışan psikiyatrist öyküye dahil olmuştur. Alice'in düşüşü ise bilinç düzeyinden, bilinçaltında yarattığı, hem korkularla hem de harikalarla dolu bir dünyaya geçişi ile gerçekleşir. Bu ilk bölümde oyuncunun *amaçlı eylemliliği*, yani siberdramaya katılma biçimi karakteri yürütme, koşturma, takip ettirme, yaklaşım nesne ve insanlara bakma gibi basit komutların yerine getirilmesinden ibarettir. Giriş bölümünde, öykü içeriği neredeyse tamamen değişikliğe uğramış, fakat temel olay örgüsü arketiplerinden vazgeçilmemiştir. Aksiyon düzeyi düşük oyuncu eylemliliği, oyunun başında, oyuncunun oyun dünyasına geçişini sağlayacak olan özdeşleşme, geçmiş öykünün anımsatılması ve oyuncu eylemlerinin genel amacını belirgileştirmek için temel problemin ve karakterin istem yönünün ortaya konması için gereklidir.

Üstelik bu öyküde de Alice, Harikalar Diyarı'nı ikinci kez ziyaret etmektedir. Alice, Harikalar Diyarı'na aslında savaşmak için gelmediğini söyler (çağrının reddedilişi arketipi), fakat bilge kedi onu savaşa yönlendirir ve ona ilk silahını gösterir. Alice'in ilk silahını eline alması sonrasında ilk düşmanları da hemen karşısına çıkar. Oyunun ilerlemesi için Alice, karşısına çıkan çeşitli düşmanları öldürürken, bir yandan oyun dünyasında koşmak, zıplamak, sihirli mantarların üzerine basıp havalanmak ve havada kendi etrafında dönmek vb. fiziksel aktiviteleri öğrenmek zorundadır. Öte yandan yolda karşısına çıkan sihirli dişleri toplayarak puan toplar, yoluna çıkan sihirli anahtar vb. nesnelere unuttuğu anılarını biriktirir, havada asılı duran devasa bir şişeden dökülen sihirli sıvıdan içtikten sonra istediği zaman küçülebilmeyi öğrenir.

Sonuç

Uyarılama yaratıcı bir süreçtir ve bu sürecin sonunda yeni ve özgün bir ürün ortaya çıkması kaçınılmazdır. Bu çalışmada karşılaştırılan Carroll'ın, romanından sonra, Burton'ın, filmi ile McGee'nin dijital oyun öyküsü, ana öykünün temel olay örgüsü ve karakter arketiplerinin önemli bölümünü uyarlamış olmakla birlikte, bunların kurgusu, öykünün geçtiği dönemsel

ve toplumsal yapı ile kurulan ilişkiler ve özgün atmosfer yaratımları açılarından farklılıklar içermektedir. Buna karşın, Campell'ın öykünün başındaki 'Yola çıkış' aşamasını oluşturan ve 'balina karnı' arketipiyle simgeleşen, Alice'in yeraltındaki dünyaya düşmesi ve karşısına çıkan ilk sınavları aşma mücadelesiyle başlayan 'Sınavlar Yolu'nun başlangıcı, genel olarak bu uyarlamalarda farklı biçimlerde de olsa yer bulmuştur.

Dramatik sahne özelliği taşıyan 'tavşanı takip etme', 'düşüş', 'yeraltı odasında anahtar bulması', 'küçük kapıdan geçme çabası', 'sihirli sıvıdan içip küçülmesi', 'sihirli kekten yiyip büyümesi', 'ağlaması', 'gözyaşı havuzu içinde tekrar küçülüp yüzmeye çalışması' gibi eylem ağırlıklı bölümler, - iç dünya tasvirleri, monolog /diyalog ağırlıklı bölümlerle karşılaştırıldığı; sinema filmi uyarlamalarında daha çok tercih edilmiş ve görsel-işitsel kodlarla taşınarak dramatize edilmiştir. Buna karşılık, romanın eylem tasvirinden çok, iç dünya tasvirine ve monolog/diyaloglara ayrılan bölümlerinin büyük bir kısmının, sinema filmi uyarlamalarında yer almadığı göze çarpar. Roman karakteri olarak, Alice uzun düşüşü sırasında, sürekli etrafına bakıp, incelemiş ve gördükleri hakkındaki yorumlarını aklından geçirmiştir. Düşüş esnasında, etrafına bakmak dışında, fotografik karşılığı olabilecek tek somut eylemi, bir kavanozu eline alması ve içinin boş olduğunu görmesiyle, başka bir rafa bırakmasından ibarettir. Burton'ın uyarlamasında, bu sahne dramatik özellik taşımasına rağmen, filmin çok daha yüksek dozlu aksiyon düzeyini düşürmemek üzere dramatize edilmemiştir. Oyun uyarlamasında ise düşüşün hiç gösterilmemiş olması söz konusudur. Giriş bölümü ve sonrasında 'Gözyaşı Vadisi'ne geçiş arasında bir 'kararma- açılma' ile geçiş yapılmıştır. Öykünün iskeletini oluşturan arketipler (Burton'da yer almayan 'Gözyaşı Havuzu' bölümü hariç) farklı teknolojilere sahip yaratıcıların elinden farklı biçimlerde de olsa uyarlanmıştır. Fakat kullanılan medyanın somut ve teknik özellikleri, okuyucu, izleyici ve izleyici/oyuncu rollerinin ikisini de dönüşümlü olarak alan oyuncuyla kurdukları ilişkiler bağlamında öykünün sunuluşunu ve yapılandırılışını değiştirmiştir. İç dünya tasvirleri ve diyaloglar, bulmaca tipi mücadele biçimleri, romanda edebi sanatın güçlü araçları olarak yer almıştır. Fakat bunların sinema ve oyun uyarlamalarında gittikçe azaldığı, yerlerini görselleştirilmiş dramatik sahnelere ve oyun metninde buna ek olarak zihinsel olmaktan çok, eylemsel mücadele biçimlerine bıraktıkları gözlemlenmiştir. Roman metninde kimseyle savaşmayan, aslında oradaki çeşitli hayvanlara yardım edebilmek için iletişim arayışında olan Alice, siberdramatik yapıda, yine 'Harikalar Diyarı'nın yaratıklarını kurtarmak için oradadır, fakat bu sefer, eyleminin büyük bölümünü fazla sorgulamaksızın karşısına çıkan yaratıkları öldürmek oluşturur. Diğer eylemleri de bu dünya içinde ilerlemesini sağlayacak bedensel aktiviteleri gerçekleştirebilme becerisine bağlıdır. Alice'in küçük kapıdan geçerek bahçeye gitmesi için gerekli bulmaca tipi mücadele, dijital oyunun siberdramatik öyküsüne girmemiştir. Sadece akıl hocasının ona söylediklerini yapması ve sihirli içkiden içmesi yeterli olmuştur. Alice'in küçülmesi ve büyümesi, oyuncunun gerektiği yerlerde belirli bir tuşa basması ve o tuştan parmağını çekmesine bağlanmıştır.

'Alice Harikalar Diyarında' adlı edebi eserin 'Tavşan Deliğinden Aşağı' ve 'Gözyaşı Havuzu' başlıklı ilk iki bölümünün sinema filmine ve dijital oyuna uyarlanma biçimleri incele-nirken, Mateas'ın (2004) etkileşimli drama kuramında vurguladığı *kullanıcı eylemi* kavramı, teknolojik dönüşümün dramatik/siberdramatik yapıya olan etkilerinin ortaya konması açısından öne çıkar. Murray'in (1997) de siberdrama kategorilerinden biri olarak *amaçlı ey-*

lemlilik kavramsallaştırmasıyla ifade ettiği kullanıcının eylemselliğinin ‘karakter’e eklenme biçimlerinin niteliği ve çeşitliliği siberdramatik yapının zenginliği açısından önemlidir. Bu çalışmanın örnekleme kapsamında tespit edilen sınırlı eylemsellik biçimleri, edebi öykünün karakterin derinliğini oluşturan iç dünyasının, dış dünyaya bakışının ve antagonistlere yaklaşma biçiminin, oyun içinde silikleşmesi veya niteliksel değişimi sonucunu doğurmuştur. Öykünün oyunsallaşabilmesi için sürekli çağrılan *kullanıcının eylemi*, özellikle oyunun ikinci bölümünde, orijinal öyküde olduğundan çok farklı bir niteliğe doğru evrilmiştir. Alice, elinde silahı ile Harikalar Diyarı içinde, hızla ilerleyen ve öldüren bir karaktere dönüşmüştür. Bu yeraltı dünyasının yaratıklarıyla kurduğu ilişki biçimi onlarla dostluk kurmak isteyen ve bu süreçte kendi iç dünyasını anlamlandırmaya çalışan bir Alice’ten çok farklıdır. Dolayısıyla oyuncunun eylemleri de dünyayı tanımak ve diğer karakterlerle uzlaşmaktan çok, oyun programı tarafından, yararlı malzemeleri toplamak, düşmanları öldürmekle biçimlenir. Bu anlamda oyuncunun eylemsellik biçimleri ve etkileşim çeşitliliği sınırlı niteliktedir.

Buna karşılık, oyuncu eyleminin, *amaçlı eyleme* dönüşebilmesi için gereken öykü ve karakter derinliği, üç boyutlu animasyonlar içinde kullanılan ‘sinematik’lerle, özellikle oyunun giriş bölümünde yoğun biçimde verilmiştir. Bu ilk bölümün oyunsal aşamalarındaki kullanıcı eylemsellikleri nitelik açısından daha çeşitlidir. Bu çeşitlilik, oyunsal bölümler ve öyküyü anlatan animasyon bölümleri arasında doğal bir kaynaşma sağlamıştır. Burada oyuncu, sadece öldürmek, toplamak, ilerlemekle değil; daha çok öykü dünyasına girmek, bu dünyayı tanımak, karakterin psikolojisini ve geçmişini öğrenebilmek için keşifçi bir tavırla oyun metnine davet edilir. Dijital oyunun oyun ve öykü bölümlerini birbiriyle kaynaştırabilmek ve aralarındaki sınırı silikleştirebilmek için, bu bölümünde önce kısa aralıklarla oyuncu eylemi kısa animasyonlarla kesilmiş; bu kısa animasyonlarla, özdeşleşmenin ve bir sonraki sahnenin eylemini oluşturacak nedensellik çizgisinin devam ettirilmesi sağlanmıştır. İkinci bölüm ise ağırlıklı olarak metnin oyunsal bölümlerden oluşur, öykü daha arka plana itilir. Bu anlamda, birbirini izleyen ilk iki bölümün kullandıkları dil açısından farklı nitelik ve işleyişteki yapılaraya sahip olduğu söylenebilir. Alice’in bilinç düzeyinin temsil edildiği giriş bölümünde izleyici-oyuncu rollerinin dengeli dağılımı söz konusuysen, bilinçaltı düzeyinin temsil edildiği bölümde, bu denge sınırlı eylemsellik biçimleri sunan ve öykünün geri plana düştüğü bir oyun metniyle bozulur. Bu bölümde, oyuncunun Alice’in bilinç düzeyini temsil eden gerçek yaşam öyküsünden kopmamasını sağlayacak Cheshire Kedisi’nin belirmesiyle başlayan kısa animasyonlar, bilinçaltının gizli noktalarında bulunduğu çeşitli anıların toplanması sonrasında, o anının yaşandığı zamanı hatırlatan karakterlerin sesi ve görüntüsünün belirmesi vb. görsel, işitsel, metinsel malzemenin oluşan unsurlar eklenmiştir.

Siberdramanın bir biçimi olarak dijital oyun metni, aslında ayrı ayrı oyun ve öykü bölümlerinden oluşan çift karakterli bir yapıya sahiptir. Gerçekte olan, oyuncunun bir tuşa basmasıyla oynatılan ve bir öykü anlatan ‘animasyon’, ve sonra bir tuşa basmasıyla gerçekleşen etkileşimli eylem olarak ‘oyun’dur. Alice’in öyküsünün bu dijital oyun uyarlamasında, bu iki ayrı kategorinin, birbiri içinde eritilmesi çabası bulunmaktadır. Genel olarak bakıldığında ise romandan sinemaya ve daha sonra dijital oyuna aktarılan bir öykü, kullanılan medyanın geleneksel kodlarının etkisiyle, okuyucunun zihinsel etkinliğinin yerini, sinema izleyicisinin pasifliğine, daha sonra izleyici rolünü bırakıp oyuncu rolünü edinen etkileşimli drama kul-

lanıcısının, oyun metninin yönlendirmesiyle oluşan, belirli düzeydeki aktifliğine bırakması söz konusudur. Bu bağlamda, bir siberdrama yazarı olarak oyun yapımcısının/tasarımcısının oyuncu aktifliğini oluşturacak mücadele biçimlerini oluştururken zihinsel (düşünsel) ve fiziksel (maddi) mücadeleler arasında kurulması gereken dengeyi göz etmesi bir öneri olarak sunulabilir. Ağırlıklı olarak, karakterin karşısına çıkan düşmanları öldürmesi veya kârlı/yararlı nesnelere toplama-çalma üzerine kurulu *kullanıcı eylemliliği*, oyuncunun zihinsel etkinliğini geri plana iterek, dramatik yapıyı zayıflatılmaktadır. Buna karşın, çalışmada ele alınan dijital oyun örneğinin giriş bölümünde, oyun ve öykü kategorilerinin birbirine eklenerek bütünlüklü bir siberdrama biçimini alması için tasarlanmış animasyonların zenginliği ve bu animasyonların içine ustaca yerleştirilmiş *kullanıcı eylemlerinin* çeşitliliği, öykü atmosferinin, sahnelemenin, dokunun, diyalogların ve iç seslerden oluşan düşüncelerin karaktere ulaşan yolunu derinlikli bir biçimde çizmeyi başardığı söylenebilir. Mateas'ın neo-Aristotelesçi modelinde önerdiği gibi, oyunun bu giriş bölümünde düşünsel ölçütler (sağlayıcılar) ile maddi ölçütler (sağlayıcılar) arasındaki denge, bir sonraki bölüme göre daha iyi kurulabilmiştir. Sahne tasarımı, diyaloglar, iç sesler, bilinçdışı yolculuklar ve geriye dönüş animasyonlarıyla 'karakter'e ve öyküye ulaşma deneyimi, bu bölümde akıcı bir biçimde gerçekleşirken, bu bölümü izleyen aşamalarda, öykü ve onu biçimlendiren öğeler arka plana itilmiştir. Sonuç olarak, karakterin dünyasına, iç ve dış çatışmalarına ve istem yönüne kendine ait çeşitli tür ve biçimlerdeki eylemlerinin de katkısıyla ulaşan bir oyuncunun, karakterle özdeşleşmesi ve dolayısıyla öyküye ulaşarak öykünün oluşmasına katkıda bulunması; siberdramayı, edebi kökenlerinin derinlikli diline yaklaştırırken yeni medyanın yeni 'öykü deneyimleme' biçimi olarak yeniden kurmaya devam etmektedir.

Referanslar

- Alice: Madness Returns Oyun İnceleme Videosu (27.09.2011). Oyun Habercisi: Oyun Dünyasından Son Haberler Web Sitesi, <http://www.oyunhabercisi.com/2011/06/15/alice-madness-returns-videolu-tam-cozum/> Erişim Tarihi 17.07.2012
- And, M. (1974). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Aristoteles (2010). *Poetika*. Çev.: İsmail Tunalı, 19. baskı. İstanbul:Remzi Kitabevi.
- Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı*. 2. baskı. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Brisbois, K. (Yazar/Yapımcı). (2007). *I, Video Game*, [TV programı], F. Bailey ve R. Barbato (Yürütücü Yapımcı), A World of Wonder Production. Discovery Networks International.
- Burnett, R. (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür?* Çev.: Güçsal Pular, İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Burton, T. (Yönetmen). Woolverton, L. (Senaryo yazarı). (2010). *Alice Harikalar Diyarında (Alice In Wonderland)* [Film]. A.B.D.: Walt Disney.
- Büyük Türkçe Sözlük* [BTS] (2012). "Oyun", Türk Dil Kurumu, tdkterim.gov.tr/ Erişim Tarihi 02.03.2012.

- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev.: Sabri Gürses, İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Carroll, L. (1963). *Alice In Wonderland*. Best Loved Classics Set, Vol. 9, USA: Gossett and Dunlap.
- Çakır, S., (2009). “‘Toplumsal Tarih’ Ekseninde Metinlerarasılık: Yılanların Öcü”. *Mersin Üniversitesi Dil ve Edebiyat Dergisi*, Cilt: 6, Sayı: 2, s.31-52.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Indick, W. (2007). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*. Çev.: Yeliz Taşkan, Ertan Yılmaz, 1. Baskı, İstanbul: +1 Kitap.
- Jung, C.G. (2009). *Dört Arketip*. Çev.: Zehra Aksu Yılmaz, 3. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. U.S.: Addison-Wesley Professional
- Laurel, B. (2003). “The Six Elements and the Causal Relations Among Them” *The New Media Reader*, Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (ed.), MIT Press, pp. 14-22.
- Mateas, M. (2004). “A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games” *First Person New Media as Story, Performance, and Game* Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (ed.), New York: MIT Press, pp.19-34.
- McGee, A.J. (Tasarımcı). (2011). *Alice: Madness Returns*, [Dijital Oyun], California: Electronic Arts Inc.
- Miller, C.H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment*, USA: Focal Press, Elsevier.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: MIT Press,
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş*. 4. baskı, İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Osbourne, M. J. (2004). *An Introduction To Game Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Sezen, T.İ ve D. Sezen (2011). “Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler” *Dijital Oyunlar: “Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna”* Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (derl.), İstanbul: Derin Yayınları, s.249-286.
- Simons, J. “Narrative, Games and Theory” *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, vol.7, issue:1, August 2007, <http://gamestudies.org/0701/articles/simons/> Erişim Tarihi 17.07.2012.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema: Modern Mitoloji*. 2. baskı. İstanbul: Plan B Yayınları.
- Ünal, Y. (2008). *Dram Sanatı ve Sinema: Anlatım Olanakları ve Sınırlılıkları*. İstanbul: Hayal-et Kitap.
- Woolverton, Linda (2010). ‘Alice in Wonderland’ screenwriter is ready for haters: ‘It’s audacious, what we’ve done’. Geoff Boucher ile söyleşi. *Los Angeles Times Hero Complex*. 8 Şubat 2010, <http://herocomplex.latimes.com/2010/02/08/wonderland-screenwriter-is-ready-for-haterswn-path-its-audacious-what-weve-done/> Erişim Tarihi 17.07.2012

Özet

**Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun:
'Alice Harikalar Diyarında' Örneği**

Bir kültür endüstrisi ürünü olarak gündelik yaşam etkinliklerinin içinde gittikçe daha çok yer kaplayan ve taşıdığı dramatik potansiyel ile doksanlı yıllar boyunca farklı bilimsel disiplinlerden gelen araştırmacıların çalışmalarıyla biçimlenen kuramsal tartışmaların ekseninde yer alan dijital oyunlar, etkileşimlilik niteliği ile öne çıkan 'yeni medya'nın yeni öykü anlatıcıları olarak da kabul edilmektedir. Dijital oyunlara 'anlatımcı' perspektiften bakan J.Murray'in 'siberdrama' (1997) ve M. Mateas'ın 'etkileşimli dramanın poetikası' (2004) kuramları, dijital oyunları siberuzamın teknolojik olanaklarıyla biçimlenmiş etkileşimli dramalar olarak tanımlamanın yolunu açtı. Bu çalışmada edebiyat, sinema ve dijital oyun biçimleri içinde anlatılmış, hem tarihsel süreçte sırasıyla hem de günümüzde eş zamanlı olarak, okunma / izlenme ve oynanma pratiklerine sunulmuş olan bir öykünün siberdramaya yapısal dönüşümünün izini sürmek amaçlanmaktadır. 'Alice Harikalar Diyarında' romanı (Alice in Wonderland, Carroll, 1865), sinema uyarlaması (Alice in Wonderland, Burton, 2010) ve dijital oyun uyarlamasının (Alice: Madness Returns, McGee, 2011) anlatı yapıları, araştırma kapsamında çözümlenmiştir. 'Anlatısal' (epik) yapının, sinema perdesinde 'temsili' (dramatik) yapıya ve oyun ekranında 'etkileşimlilik' kazanmış imgeleri ve öyküsü ile siberdramatik yapıya nasıl dönüştürüldüğü çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır. Sürekli eylemliliği teşvik eden oyunsal metnin, temel öyküde içeriksel bir değişimi getirip getirmediği sorusu da araştırma açısından önem kazanmaktadır. Bu bağlamda karakter ve olay örgüsü arketipleri ile dramatik yapının öğeleri anlatı çözümlenmesinde başvurulan ve uyarlamaları karşılaştırma yararlanan kavramlar olarak kullanılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyun, siberdrama, anlatımcılık, etkileşimli öykü, yeni medya

Abstract

Digital Game As Cyberdrama: 'Alice In Wonderland'

As a product of cultural industry, dijital games taking place more and more in daily life activities and with its dramatic potential, being subject to theoretical discussions shaped by the researches from different scientific disciplines during 90's, are accepted as the new storytellers of 'new media' which come forward with its interactive quality. Looking at dijital games from a 'narrative' perspective, J. Murray(1997)'s 'cyberdrama' and M. Mateas' (2004) 'interactive drama poetics' concepts, evokes 'interactive drama' definition shaped by technological possibilities of cyberspace. Within the scope of this research, it's aimed to follow the formal transformation to cyberdrama of a selected story presented in reading,

watching and playing activities both in historical process and today. As the sample determined within this research, the novel 'Alice in Wonderland' (Carroll, 1865), and its cinema and digital game adaptations' (Burton, 2010; McGee, 2011) narrative structures are analysed. The study's main problematic is to question the transformation of 'narrative' (epic) structure to the 'representative' (dramatic) structure on film screen and to cyberdramatical structure on game screen with its interactive images and story. To question if the digital game text, calling continuously the user activity, is bringing or not a contextual changing in the basic story's coming to prominence for this research. In this context, archetypal character and plot structures and dramatic structure components are used as notions referenced for narrative analysis and comparison of the adapted texts.

Keywords: Digital game, cyberdrama, narrativity, interactive story, new media

MEKÂNSAL DEĞİŞİM BAĞLAMINDA İNTERNETE TAŞINAN ÇOCUK OYUNLARININ KAYBOLAN İŞLEVLERİ ÜZERİNE BAZI TESPİTLER

Gülperi Mezkit*

Oyun**, insan yaşamının ilksel çağı olan çocukluk dönemi ile baş gösterir. Ancak çocukluk kavramı oyun kadar eski değildir. Tarihte çocukluk kavramının gelişimine bakılacak olursa birkaç asır geriye gitmek yeterli olacaktır; çünkü aile başta olmak üzere toplumun yapısını değiştiren tarihi dönemeç Sanayi Devrimi'dir. Bu devrim ile birlikte toplum yapısında, rol belirleyici önemli değişimler yaşanmıştır. Geleneksel toplum

* Hacettepe Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halkbilimi Anabilim Dalı Araştırma Görevlisi.

** Oyun, her dilde birçok sözcük ile karşılanırken; oyun kelimesi de birçok kavramı içinde barındırmaktadır. Türkçe söz dağarcığında ise oyun kelimesini tam anlamıyla karşılayacak başka bir kavram henüz bulunamamışken; oyun sözcüğü birçok kavramı karşılar haldedir. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencenin adı oyundur. Oyun aynı zamanda tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimidir. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü oyun olarak adlandırılırken; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes de oyun kavramı ile karşılanır. Bedensel ve zihinsel yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma bir oyundur ve aynı zamanda şaşkınlık uyandırıcı hüner de oyun olarak isimlendirilir. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket bir oyun iken; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç da bir oyundur. Kumar, hatta hile, entrika da oyun kavramı ile karşılanabilir (BTS, "Oyun").

yapısından modern topluma geçiş, toplumun en küçük birimi olan ailede baş göstermiştir. James Watt'ın enerjii icat edişi ve bu enerjii insanlığın hizmetine sunmasıyla birlikte sanayide insana olan ihtiyaç önemli oranda azalmış ancak çok farklı endüstriler doğmuş ve insana olan ihtiyaç kas gücünden beyin gücüne doğru bir ivme kazanmıştır. Bu durum sonucunda kadın ve erkeklerin iş hayatında paylaştıkları rol dağılımı kas gücüne göre değil; beyin gücüne göre değişim seyrine girmiştir. Kadın ve erkeğin birlikte katıldığı bu yeni düzende Sanayi Devrimi öncesi el emeğine-geleneksel geçim örüntülerine- dayalı sistemde kullanılan küçük insanlara yani çocuklara ihtiyaç kalmamıştır. Eve geri dönen çocuk, birey olarak artık ailede, çalışmayan ve çalışmak için eğitime ihtiyacı olan bir birey olarak yer edinmeye başlamış ve bebeklik çağı, oyun çağı, okul çağı, ergenlik çağı gibi çocukluk dönemleri ortaya çıkmıştır. İşte bu ayrıma ancak yirminci yüzyılda varılabilmektedir. Çocuğun birey oluşu, onun ihtiyaçlarını da beraberinde getirmiş, özel ilgi görmesini sağlamıştır. Bu bağlamda oyun, çocuğun en temel ihtiyaçlarından biri olarak ortaya çıkmıştır. Muhakkak ki çocuk, bu devrim öncesi de oyun oynamaktadır; ancak çocuğun oyuna ihtiyacı olduğu düşüncesi, Sanayi Devrimi sonrasında ortaya çıkmıştır.

Oyun Nedir?

Oyun, sosyal hayata karşı çocuğu hazırlayan yaşamsal bir olgudur. Oyun oynamak ise iradeye dayalı bir eylemdir; zaman ve mekân sınırlı olmak kaydıyla oyuncu özgür iradesi ile istediğini oynayabilir. Aynı zamanda oyun, çocuk için bir hazırlık aşamasıdır. Bu hazırlık, çocuğun erginleştikçe yüz yüze geleceği sorunlara karşı bir ön uyarı mekanizmasıdır. Bu konu üzerine eğilen kuramcılar ve psikologlar, oyunun, çocuk için ne anlama geldiği üzerine çeşitli yorumlar yapmışlardır:

“Tegano, Sawyers ve Moran'a göre(1989), oyun çocuklar için gerçek yaşamdır. Oyun durumlarında ortaya çıkan problemler onların yaşantılarındaki gerçek problemlerdir ve çocuklar için anlamlıdır. Oyun onlara esnek bir atmosfer sağlar, yaratıcı düşünceye yöneltir. Problemi çözmeye yaratıcılığını kullanır. Problemleri tanımlar, çözümler üretir, çözümleri yorumlar. Üstelik bu ortam psikolojik olarak güvenlidir. Oyunda yaşanan bu deneyimler iraksak düşünceyi üretir (akt.Çelen, 2004: 86).”

Çocukların problemler karşısında çözüm üretmesini sağlayan, belirli kurallar içinde kendi iradesiyle bir kurgu yaratmasına aracılık eden, biçilen role uygun davranış şekli gerçekleştirmesini sağlayıp sosyalleşmesine katkıda bulunan, onları gerçek yaşama hazırlayan oynadıkları oyunlarıdır. Oyun, çocuğun yaratma alanıdır. Düşlediği her şeyi gerçeğe uygunluğunu düşünmeden ortak dili kullandığı arkadaşları ile birlikte şekillendirmeye çalışır. “Çocuk oyun oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Gördüklerini, duyduklarını sınavı denelediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır” (Yörükoğlu, 1980: 47). Oyun aynı zamanda çocuğa farkındalık kazandırır; çünkü çocuk farklı her oyunda kendinde olan farklı becerileri keşfeder.

Oyunun İşlevsel Anlamı

Oyun, çocukluğun ve çocuk kültürünün, en önemli özelliklerinden ve belirleyicilerinden biri olarak görünmektedir. Oyunun çocuk psikolojisine olan katkısı, çocuğun oyun seçmede ve oynamadaki özgürlüğü ile eşdeğer görünmektedir; çünkü çocuğun doğası gereği oyunu zamanın istediği bir kesitinde, istediği bir mekânda –yine de tasarlanan mekânın sınırlı olması kaydıyla-, istediği karakterler etrafında kurgulayabilir olması, hayal dünyasını zenginleştirecek olan en önemli araçlardan biri olma özelliğini kazanmıştır. Bu bağlamda çocuğun, oyun sınırları ne kadar geniş tutulursa; hayal dünyası da o denli gelişecektir. Hayal dünyasını geliştirecek olan hiç şüphesiz ki çocuğun oyun sahnesi olan açık alanlardır.

Özdemir, çocuk oyunlarının sahnelendiği ortamı açık mekân, açık-kapalı mekân ve kapalı mekân olarak üç bölümde inceler (1997:137). Bunlardan özellikle kapalı mekânın çocuğun dünyasında muhtelif sorunlara neden olduğunu ifade etmektedir. Çocukların, kendilerini en mutlu hissettikleri ve kendilerini en iyi anlattıkları yeri açık olan alanlar olarak tanımlayan Özdemir, “duvar kenarı, bahçe, sokak, avlu, evin hayat adlı açık bölümü, çimenlik veya çayırılık alan, boş arazi, harman yeri, çamurluk bir yer, sert zeminli geniş bir alan, bağ, kır, kayalık bir yer, dere kenarı, cami önü veya caminin mermer avlusu, otlak, futbol sahası, dağ yamacı, bayram yeri, ev önü, ağaçlık bir alan, tozlu bir yer, park, meydan, ev damı, kaldırım” ve benzeri her türlü açık mekânı çocukların oyun sahası olarak kullandıklarını söylemektedir (Özdemir,1997:137-139).

Çocuk Oyunlarda Değişen Mekân Algısı

Açık oyun alanı olan sokak, çocuk oyunlarında birincil alan iken, ortadan kalkan mahalle kültürü ile birlikte sokak oyunları da yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Mahallelerin yerini sitelere ya da müstakil binalara bırakması, birbirine yabancı birçok aileyi bir araya getirmiştir. Yapısal dönüşüme maruz kalan mahalleler, oyunları da değişime ve dönüşüme mecbur bırakmıştır. Ayrıca bu yeni düzende çocuklara ayrılan alanların yok denecek kadar az olması da sokak oyunları kültürünü ortadan kaldırmak üzeredir. Oyunlar sosyal yapının bir parçasıdır. Değişen bu yapı elbette ki oyunların yapısını da değiştirmekte ve çocuğa da kısıtlı alan sunmaktadır. Bir zamanlar oynaması için “sokağa atılan” çocuk günümüzde “sokaktan kovulmuştur”. Kent kültürü, sokaktan kovulan çocuğu tüketim merkezlerinin odağı haline gelen Alış Veriş Merkezlerine (AVM’ler), ücretli oyun merkezlerine çekmiştir. Alışveriş yapan ailenin çocuğu “her saati ayrı ücretlendirilen kreşe” bırakılmaktadır. Açık alanlarda bulunan kaydırak, salıncak, tahterevallı gibi oyun araçları da kapalı alanlarda çocuğa sunulmaktadır. Diğer yandan her ilde sınırlı sayıda bulunan “lunapark” ve türevi oyun merkezleri artmakta ve aile bütçesinin elverdiği ölçüde sınırlı sayıdaki çocuk ve çocuğun oyun ihtiyacını karşılamakla yükümlü olan aileler bu alanlara yönelmektedir. Ticari kaygı güden bu tür oyun merkezleri, çocuk için ancak sınırlı zamanlarda oynayacağı alanlardır ve sokağın minyatürü olarak varlığını sınırlı sayıdaki AVM’lerde ve şehirlerde devam ettirmektedir. Burada kurulan suni birliktelik, çocuğun alandan ayrılması ile son bulmakta ve oyun arkadaşlığı kavramı da oluşturulan alanlar gibi yapaylaşmaktadır. Günümüzde “oyun arkadaşı” kavramı yerini sanal arkadaşlığa bırakmak üzeredir.

Şehirleşme, halka dair birçok geleneği değiştirmiştir. Değişmeyen ve dönüşmeyen geleneğin yok olacağı varsayımından yola çıkıldığında oyunların da bu değişime ayak uydurmak zorunda olduğu görülmektedir. Televizyon icadı ve çocuğa yönelik programların bu sihirli kutuda oynatılması ile birlikte çocuk, sokağa ayırdığı zamanın bir kısmını öteleyerek “çizgi dizilere” ilgi duymaya ve zamanının bir kısmını bu tür programlara ayırmaya başlamıştır. Ama sokak ve oyun her zaman çocuk için vazgeçilmez bir eğlence olarak çocuk hayatında varlığını devam ettirmiştir. Ancak yirminci yüzyılın en büyük icatlarından biri olan bilgisayar ve devamında gelen genel ağ (internet), çocuk oyunlarını dönüştüren başat araç olmuştur. Bu bağlamda çocuk oyunları varlığını sanal dünyaya taşımıştır. İnternet siteleri aracılığıyla çocuk hayatına giren bu oyunlar, sınırsız sayıda oyunu “bir tık ötede” çocuğun hizmetine sunmuştur.

İnternet Yoluyla Değişen Çocuk Oyunları

Bu çalışma, mekânsal değişim bağlamında, erken çocukluk dönemi olan oyun çağı çocuklarının, internette oynadıkları oyunları ve bu bağlamda internete taşınan oyunların çocuk fizyolojisi ve psikolojisi üzerindeki etkilerini irdelemektedir. Bunun için örnek olarak ‘Google’ arama motorunda en çok ziyaret edilen, çocuk oyunları kurgulu internet siteleri incelenmiştir.* Bu siteler, “kraloyun, cocukoyun, limonococuk, roketoyun, zoptirik” gibi çocukların ilgilerini çekecek tarzda isimlere sahiptir ve çocuğu oyuna adapte edecek müzikler ile açılmaktadır. Bu sitelerde, “Bebek Oyunları, Ben Ten Oyunları, Kayu Oyunları, Puzzle Oyunları, Tarçın Oyunları, Çocuk Oyunları, Savaş Oyunları, Dövüş Oyunları, Silahlı Oyunlar, Yarış Oyunları, Çizgi Film Oyunları, Spor Oyunları, Beceri Oyunları, Kız Oyunları, Zekâ Oyunları, Webcam Oyunları, Batman Oyunları, Mario Oyunları, Sonic Oyunları, Boyama Oyunları” gibi birçok başlık altında, bine yakın oyun bulunmaktadır.

Sokaktan kovularak eve kapatılan çocuk, bu albenisi yüksek oyun sitelerine karşısında adeta büyülenmiştir; çünkü çocuk, artık istediği oyunu “bir tık ötede” bulabilmektedir. Oyun için ayrıca arkadaşlara da ihtiyacı yoktur. Oyun içinde arkadaştan; oynanacak materyale kadar kurallardan; süre sınırlamasına kadar her şey kurgulanmış durumdadır. Çocuğa sadece komut vermek kalmıştır. Oyunun tek hâkimi olan çocuk, oyunu dilediğince yönlendirebilmektedir. Oyun sitelerinin ekonomisine katkısı da bazı sitelerde ücretli üyeliklerle sağlanmaktadır. Üye olan çocuk, adını oyuncu hanesine yazdırıp en yüksek puanı alma idealine doğru ilerlemektedir; bunun sebebi bütün çocukların kendi ismini en iyi oynayanlar sıralamasında görmek istemesidir. Çocuğun, değişmeyen “oyunda lider olma” isteği de bu yarışma şeklinde ilerleyen puan toplama süreci ile karşılanmaktadır.

* 20.05.2012- 25.05.2012 tarihlerinde “<http://www.kraloyun.com/>, <http://www.cocukoyun.gen.tr/>, <http://www.limonoyun.com/>, <http://www.roketoyun.com/>, <http://www.zoptirik.com/>, <http://www.cocukca.com/>, <http://www.oyunoyna.com/>, <http://www.oyunlar1.com/>, <http://www.atlikarincam.com/>, <http://www.cocux.com/>, <http://www.rixoyun.com/>, <http://www.oyunstar.com/>, <http://www.benimoyunlarim.com/>, <http://www.komikler.com/komikoyun/>, <http://www.oynazor.com/>, <http://www.guvenlicocuk.org.tr>, <http://www.sunoyun.com/>, <http://www.cocukoyunlari.tv.tr/>, <http://www.zeytinoyun.net/>, <http://www.erkekoyunlari.org/>” isimli “Goggle” arama motorunda en çok ziyaret edilen yirmi oyun sitesi incelenmiştir.

Eminem, Elvis Presley, Madonna, Michael Jackson, Behlül ile Bihter, Polat gibi ünlülere kıyafet giydirmeye, Tom ve Jerry, Scoby Doo, Temel Reis, Spider Man, Garfield, Shrek, Şirinler, Sinbad gibi çizgi film kahramanları ile oyun oynama, deniz kızı, tavşan, kutuplarda yaşayan Eskimolar ve evleri gibi tasarlanan nesnelere boyama, yeni araçlar icat etme, kardan adam, Noel Baba ve Noel Baba'nın geyiğini süsleme, savaş uçağı, minik araba tasarımıyla, hayvanları besleme, matematik ağacı, ormanda matematik gibi oyunlarla basit aritmetik hesaplar yapabilme hatta yemek pişirme ve ekmek yapabilme tüm bu oyunların sadece bir bölümünü oluşturmaktadır. "İsrail'i vur", "Amerika'yı parçala" gibi oyunlar ise, çocuğı yönlendirme ve bilinç oluşturma amaçlı, oyun sitelerine iliştirilen en göze çarpan oyunlardandır.*

Elektronik kültür ortamı ürünü olan bilgisayar oyunları, internet kullanımının artmasına paralel bir hızda artış göstermektedir.** Medya aracılığıyla duyulan ve her gün bir yenisi eklenen sokakta oynayan çocukların kaçırılması, tecavüz edilmesi, öldürülmesi olayları, aileleri çocuğı sokağı çıkarma konusunda tereddüde düşürmektedir. Yaşanan acı hadiseler, ailelerin çocukları sokaktan çekmesine büyük sebep teşkil etmektedir. Böylelikle eve kapanan çocuk bilgisayara yönelmektedir.*** Buna ilaveten anne-baba çalışan aileler için de, bilgisayar oyunları, çocukla ilgilenmek noktasında bir kaçış aracı olmaktadır. Onur'a göre "dışarıda ve açık havada oynamanın büyük bir eğitsel değeri olmadığı, dolayısıyla gerekli de olmadığı ve faydayı vurgulayan modern topluma göre zaman kaybı olduğu düşüncesi gitgide artmaktadır" (Onur ve Güney,2004:11).

Modernleşme ve şehirleşme süreci ile yalnızlığa mahkûm edilen insan, çocuk yaştan itibaren bu sürecin sancıları ile baş başa kalmaktadır. Çocuğın yapabildiğı en mükemmel şey olan 'oyun oynama' bu sürecin başlangıcını oluşturmaktadır. İnternet üzerinden oyun ihtiyacını gideren çocuk, eğitsel ve eğlence işlevi olan "birlikte ve bedensel aktivite gerektiren"

* İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmeliğın 9/g maddesi ve 5442 sayılı İl İdaresi Kanunu'nun 11/c maddesi gereğince Diyarbakır il genelinde 18 yaşından küçüklerin, internet kafe ve elektronik oyun yerlerinde çocukları şiddete yönlendiren, Counter Strike, GTA Vice City, Battlefield Vietnam, Half Life, GTA San Andreas, Delta Force, Swat, Call of Duty, Knight Online, The Punisher, Launcher, Hitman, Counter, Hell Forces, Halo, Line of Sight Vietnam, Pariah, Serious Sam, Return To Castle Wolfenstein, Metin 2 isimli oyunların oynanması yasaklanmıştır(Çocuklara Savaş Oyunu Yaşadı İlk Diyarbakır'da, <http://www.milliyet.com.tr/Arsiv.aspx?Keyword=%C3%87ocuklara-Sava%C5%9F-Oyun-Yasa%C4%9F%C4%B1-%C4%B0Diyarbak%C4%B1r%E2%80%99da&aType=ArsivAramaSonuc&PAGE=1>, 29.12.2011 Erişim Tarihi, 15.05.2012.

** Ulaştırma Bakanlığı'nın verilerine göre 35 milyon internet kullanıcısının yüzde yirmi beşi ile 15 yaş üstü bireylerin her üçünden biri İnternette "online oyun" oynamaktadır. (Üç Kişiden Biri Online Oyun Oynuyor, <http://teknoloji.milliyet.com.tr/uc-kisiden-biri-online-oyun-oyunuyor-/oyun/haberdetay/23.02.2010/1202853/default.htm>, 23.02.2010, Erişim Tarihi 15.05.2012.

*** Çocuğın oyuna ihtiyacı bağlamda incelediğinde ise eve kapanan çocuk tek oyun aracı olan bilgisayara yönelmektedir. Bu durum başka seçeneğı olmayan çocuğın bilgisayar başında saatlerini geçirmesini haklı durum düşündürmektedir. Ayrıca son teknoloji ile donatılmış cep telefonlarının İnternet bağlantısı sayesinde de çocuklar saatlerce hatta telefonun pil ömrüne oyuna devam eder hale gelmiştir. Sadece çocukların değil aynı zamanda ebeveynlerin de bu oyunlara iştirak etmesi hatta oyun salonlarına gidip "Play Station" adlı oyun ve türevlerini saatlerce oynaması, çocuğı hem oynaması için haklılık payı hem de örnek teşkil etmektedir.

oyunları terk etmiş durumdadır. Bu durumda sosyal bir varlık olan çocuk pasifize edilmiştir. Çocuk, oyun oynarken olumlu-olumsuz tepkisini sokak oyunlarında karşısındaki arkadaşına yansıtırken; bilgisayar başındaki çocuk tepki gösterecek bir muhatap bulamamakta ve çocuk olaylara tepkisiz kalmayı öğrenmektedir. Tepkisiz kalan çocuk, dışa dönük sosyal bir yaşantı yerine içe kapanmakta ve yalnızlaşmaktadır. Çocuk, bilgisayar başında okuyup, komutlara göre hareket ederken; sözel yeteneği gelişmemektedir. Günümüz gençlerinin bir türlü meramlarını anlatamamalarının sebebini yahut “-anlatamıyorum galiba” serzenişlerinin temellerini konuşamamaları oyun oynamalarında aramak gerekmektedir. Bu konuda Havelock: “Yetişmekte olan çocuğun gelişen beyni sözlü kültürü kavramak için yaratılmıştır. Çocuk önce atalarının sözlü kültürü içine girmezse, sözlü olarak tanıdığı dili görsel bir eyleme (yazıya) dönüştürmesi için gerekli olan o yapay adımı atmaya nasıl başarabilir?” diye sormaktadır (Sanders’tan akt. Ersoy,2006:4). Çocuğun bilgisayar başında oyun oynarken sadece elleri ve beyni harekete geçmekte; bedeni hiçbir şekilde uyarılmamaktadır. Bunun sonucunda çeşitli psikolojik ve fiziksel rahatsızlıklar oluşmaktadır. Bu rahatsızlıkların başında obezite ve obesifliğin bir uzantısı olan IBR adı verilen ‘İnternet Bağımlılığı Rahatsızlığı’ gelmektedir*. Nadir de olsa yaşanan bir başka sonuç ise bilgisayar başında, hareketsizlikten kaynaklanan ölümlerdir.**

2011 Temmuz’unda Tuzla Belediyesi’nin çocukların bilgisayar başında oyun için harcadıkları zamanı vurgulamak ve yeniden sokağa dönüşü başlatmak üzere düzenlediği “Sokak Oyunları Olimpiyatları” tüm belediyelere örnek niteliğindedir. Bu örnekler çoğalarak belediyeler duyarlı hale gelecek ve kent planlamacılarına, çocuğa oyun için alan ayırmaları konusunda uyarı niteliği taşıyacaktır. Bu süreçte, kent konseyleri uyarılacak ve yapı-ruhsat denetim ve yönetim birimleri, sunulan projeleri onaylamadan önce çocuk için oyun alanı ayrılıp ayrılmadığı konusunda denetlemeye imkân bulabileceklerdir.*** Bu sürecin sonunda doğal ortamından koparılan çocuk, tekrar doğal oyun alanına dönecek ve doğal yaşamdan kopuk ‘sorunlu’ bireyler yerine, doğayı ve sokağı tanıyan, arkadaşlık ilişkisi gelişmiş mutlu ve sağlıklı bireyler olarak toplumda yer edineceklerdir. Sağlıklı bir toplum oluşturmak için sağlıklı bireyler yetiştirebilecek alanların yaratılması, insan hakları çerçevesinde bireylerin sahip oldukları yasal bir haktır.

* Hastalığın İngilizce adı ‘Internet Addiction Disorder (IAD)’dır.

** Çin’de, 23 yaşında, Bilgisayar başında yirmi üç saat oyun oynayan genç, 2012 Şubat ayında hayatını kaybetmiştir. Düşük sıcaklık ve fiziksel hareket eksikliği bu ölümün sebebi olarak gösterilmiştir (Vatan, 2012).

*** Çocuk haklarının kamu iradesince korunma zorunluluğu vardır. Dünya üzerinde çocuk haklarını savunan, çocuğun oyun alanlarına sahip olması gerekliliğini vurgulayan UNICEF, 20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler Kongresi tarafından hazırlanan Çocuk Hakları Bildirgesi 31.1.maddesinde çocukların da tüm bireyler gibi vakitlerini dilediğince değerlendirmeye, etkinliklere katılmaya, oyun oynamaya ve dinlenmeye hakları olduğu vurgulanmaktadır. Oyun oynama ve dinlenme alanlarını (parklar, bahçeler, yollar vb.) yaratmak da yerel yönetimlerin sorumluluğundadır.

Sonuç

Oyun doğal yaşamın bir parçasıdır ve insan doğasının en ilksel zamanını yaşayan çocuk da doğal yaşamın önemli üyelerindedir. Çocuk, oyun ve doğa, çocukluk döneminin doğal gelişimi için olmazsa olmaz üçlüdür; ancak mekânsal değişimler çocuğu doğadan ve dolayısıyla doğada, açık alanda oynadığı oyunlardan koparmıştır. Bilgisayar, internet oyunları ve çocuk, postmodern üçlüyü oluşturmuş ve doğal ortamından zorla ayrılan çocuk için yeni bir oyun dönemini başlamıştır. Çocuk hayatının önemli bir bölümünü kapsayan oyunlar, değişen zaman ve mekâna ayak uydurarak varlığını devam ettirmektedir. Sokaktan bilgisayara taşınan ve genel ağ sayesinde yaygınlık kazanan bu oyunlar dolayısıyla çocuklar, sosyalizasyon süreçlerini bireysel olarak geliştirmekte ve sonuç olarak bunu başaramamaktadır. Sokaktan ve oyun arkadaşlarından koparılan çocuk yalnızlaşmakta ve kendini tamamlama sürecini bitirmiş olmasına rağmen birçok psikolojik ve fizyolojik eksiklikler ve rahatsızlıklar ile sorunlu bireyler olarak toplumda yer almaktadır. Sokak oyunları, sanal ortamda her ne kadar taklit edilmeye çalışılmışsa da çocuğun sanal katılımıyla kurulan birliktelik, sokakta oynanan oyunun hazzını ve katkısını sağlamamaktadır. Bu bağlamda belediyeler, mimarlar, meslek odaları, kent planlamacıları ve emniyet işbirliğinde çocuklar, sokaklara, oyun doğasına geri kazandırılmalıdır. Oluşturulan sitelerde ve kooperatif yapılandırmalarında çocuk için mutlaka oyun alanı ayrılmalı, bu alanın da güvenliği de yetkili mercilerce temin edilmelidir.

Referanslar

- Atlı Karınca, www.atlikarincam.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012
- Benim Oyunlarım, www.benimoyunlarim.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012
- Büyük Türkçe Sözlük[BTS], “Oyun”, <http://tdkterim.gov.tr/bts/>, Erişim Tarihi 01.03.2012
- Çelen, Nermin. (2004) “Ana-Babaların Çocuğun “Oyun Hakkı”na İlişkin Tutumları”*Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*; Bekir Onur ve Neslihan Güney(hazl.), Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 12, s.84-93
- Çocuk Oyun, www.cocukoyun.gen.tr/, Erişim Tarihi 21.05.2012
- Çocuk Oyunları, www.cocukoyunlari.tv.tr/, Erişim Tarihi 24.05.2012
- Çocuk, www.cocux.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012
- Çocukça, www.cocukca.com/, Erişim Tarihi 22.05.2012
- Çocuklara Savaş Oyunu Yasağı İlk Diyarbakır’da, <http://www.milliyet.com.tr/Arsiv.aspx?Keyword=%C3%87ocuklara-Sava%C5%9F-Oyunu-Yasa%C4%9F%C4%B1-%C4%B0lk-Diyarbak%C4%B1r%E2%80%99da&aType=ArsivAramaSonuc&PAGE=1>, 29.12.2011 Erişim Tarihi, 15.05.2012
- Ergün, Mustafa (1980) *Oyun ve Oyuncak Üzerine*, Ankara: Milli Eğitim Dergisi: I, s.102-119
- Erkek Oyunları, www.erkekoyunlari.org/ Erişim Tarihi 25.05.2012
- Ersoy, Ruhi, Şehirleşme “<Elektronik Kültür Ortamı> Sürecinde Çocuk - Şiddet Ve Çocuk Oyunları’na Halkbilimi Disiplini Açısından Bir Yaklaşım” (29.09.2006) http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/ruhi_ersoy_cocuk_oyun.pdf, Erişim Tarihi, 22.05.2012
- Güvenli Çocuk, www.guvenlicocuk.org.tr, Erişim Tarihi 24.05.2012
- Huizinga, Johan (2010) *Homo Ludens*, Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Komikler, www.komikler.com/komikoyun/, Erişim Tarihi 23.05.2012
- Kral Oyun, www.kraloyun.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012
- Limon Oyun, www.limonoyun.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012
- Onur, Bekir ve Neslihan Güney (2004) “Giriş, *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Bekir Onur ve Neslihan Güney(hazl.) Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, no: 12, s:7-15 (<http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/371.pdf>)
- Oynazor, www.oynazor.com/, Erişim Tarihi 24.05.2012
- Oyun Oyna, www.oyunoyna.com/, Erişim Tarihi 22.05.2012
- Oyun Oynarken Öldü, <http://haber.gazetevatan.com/Haber/429934/1/Gundem>, 09.02.2012, Erişim Tarihi, 15.05.2012
- Oyun Star, www.oyunstar.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012
- Oyunlar, www.oyunlar1.com/, Erişim Tarihi 22.05.2012
- Özdemir, Nebi (2006) *Türk Çocuk Oyunları*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Rix Oyun, www.rixoyun.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012

- Roket Oyun, www.roketoyun.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012
- Sanders, Barry (1999). *Öküzün A'sı* Çev.:Şehnaz Tahir, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- Sokak Oyunları Olimpiyatı, <http://www.milliyet.com.tr/Milliyet.aspx?Keyword=Sokak-Oyunlar%C4%B1Olimpiyat%C4%B1&aType=ArsivAramaSonuc&PAGE=1>, 23.07.2011, Erişim Tarihi, 15.05.2012
- Sun Oyun, www.sunoyun.com/, Erişim Tarihi 24.05.2012
- Tegano, D.W., Sawyers, J.K., and Moran, J.D. (1989). "Problem-finding and solving in play: The teacher's role" *Childhood education*, 66:92-97.
- UNESCO Çocuk Hakları Bildirgesi, (1989) http://www.unesco.org/education/pdf/CHILD_E.PDF, Erişim Tarihi, 15.05.2012
- Üç Kişiden Biri Online Oyun Oynuyor, <http://teknoloji.milliyet.com.tr/uc-kisiden-biri-online-oyun-oyunuyor-oyun/haberdetay/23.02.2010/1202853/default.htm>, 23.02.2010, Erişim Tarihi 15.05.2012.
- Yörükoğlu, Atalay (1980), *Çocuk Ruh Sağlığı*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi
- Zeytin Oyun, www.zeytinoyun.net/, Erişim Tarihi 24.05.2012
- Zoptirik Oyun, www.zoptirik.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012

Özet

Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler

Postmodernizmin yaşam kültürünü şekillendirdiği XXI. yüzyılda toplumlar, yüksek teknolojilerin ağır sorumluluğu ve yoruculuğu altında kültürel başkalaşım geçirmektedir. İnançların, savaşların, aşkların, ticaretin, ziyaretin, ayrılıkların, oyunların, kutlamaların, siyasetin vb. yaşamsal olguların mekân ve zaman değiştirdiği postmodernist çağda, iletişim kültüründen ulaşım kültürüne; eğlence ve turizm kültüründen tüketim kültürüne; boş vakit geçirme kültüründen oyun kültürüne kadar hayatın her alanına nüfuz eden postmodernizm getirileri hemen her yaştaki insanın hayatına dâhil olmuştur. Çalışmamız da bu bağlamda çocuk oyunlarının postmodernizmin etkisi altında siber kültür çağına girişiyle birlikte mekânsal değişim çerçevesinde kaybolan işlevleri olacaktır. Bilindiği üzere oyun, çocuk yaşamını dolduran en temel ihtiyaçlardan biridir. Eğitici ve eğlendirici işlevi sebebiyle çocuk yetiştirmeye aracılık eden oyunlar; çocuğu tanımak, yönlendirmek ve çocukla iletişim kurmak üzere ebeveynlerin de iştirak ettiği yaşamsal bir faaliyettir. Çocuk oyunları, zaman- mekân algısı değişikçe farklı zaman ve mekânlara taşınmaktadır. Hükümünü asırlarca sokakta sürdüren çocuk oyunları, çağın ve ihtiyaçların etkisiyle açık alanlardan kapalı alanlara taşınmıştır ve teknolojinin sunduğu imkânlar ile birlikte çocuk oyunları İnternet üzerinde iktidarını kurmak üzeredir. Bu çalışmada, oyunun temeli, oyunun ve çocukluğun tarihi araştırılacak, sokak oyunlarının çocuk yaşamına olan katkıları anlatılacak ve Türk çocuk oyunları özelinde, mekânsal değişim

bağlamında, dönüşen oyunların çocuk gelişimine olan olumsuz etkisi tartışılacak ve sonuçta bu değişimin sonuçlarına yönelik öneriler sıralanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Çocuk Oyunları, İnternet, Sokak Oyunları

Abstract

Some Observations on the Lost Functions of Children Games which Transported to Internet in the Context of Spatial Change

At the XXI. century, societies are spend cultural metamorphosis under a heavyy responsibilities of high tecnologies which culturel life is shaped by postmodernism. Postmodernist era, vital cases are changing time and space, beliefs, wars, loves, trade, visits, divisions, games, celebrations, politics and ext. Benefits of postmodernism is including all areas of life which has been involved in lives of almost every age until access culture to communication culture; travelling and entertainment culture to consumer culture; leusire culture to the culture of playing. In this respect, our study on functions are lost of children games under influence of postmodernism with when entering the era of syber culture within the framework of spatial variation. As is konwn, game is one of the most basic needs filling the lives of children. Game is an important tool to communicate with children, shape and recognise them because of its informative and hilarious function. Children's games which are the subject of our study change when the perception of time and spaces become different. These games which were played for centuries in the street, have recently moved from the open areas to the closed areas due to the necessities of these times and with the development of technology, children games are coming to power in the Internet. In this article, source of the games, history of the game and childhood will be researched, the contrubitions of the street games to children's lives will be expressed and the negative effects of the games that have undergone changes throughout history in Turkey on child development in the frame work of space perception change will be discussed and at the end suggestions regarding the result of this change will be presented.

Key Words: Child, Child Game, Internet, Street Games

SİBER KÜLTÜR VE SOSYAL OYUNLAR: KARŞILAŞTIRMALI ÖRNEKLERLE SOSYAL OYUN DENEYİMİ ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME

Göknur (Bostancı) Ege*

Siber kültür, bilgi ve iletişim teknolojilerinin ortaya çıkardığı kültürel dönüşümün sonucudur. Siber kültür, bilgisayar âleminin kültürüdür. Siber kültür siber uzay olarak adlandırılan ve bilgisayar ağlarının mümkün kıldığı, sosyal etkileşim mekânlarının kültürüdür. Rheingold (1993), milyonlarca insanı kendisine çeken, bilgisayar bağlantılı ve bağımlılık yaratan kültürlerin varlığına dikkatimizi çekerken, Bell'e göre siber kültür ve siber uzay kavramlarının birbirinden ayrılması yanlıştır. Çünkü siber uzay, aslında her zaman siber kültür demektir ve siber uzayı kültürel bağlamından ayırmak mümkün değildir (Bell, 2001).

Mekân ve zaman sınırlarına tabi olan yüz yüze iletişim, aynı zamanda yaş, biyolojik cinsiyet, ırk gibi birçok sosyal faktöre göre kategorize edilmiştir ve bu iletişim şekli bireylerin bu kategorilerinden kolayca kurtulmalarına izin vermez. İnternet üzerindeki metne dayalı iletişimler ise bütün bu cisimsel sınırlardan bağımsız bir sosyal deneyimi olanaklı kılar. Sözelimi siber uzayda birey cinsiyetini olduğundan farklı gösterebilir ya da belirsiz olmasını tercih edebilir (Roberts ve Parks, 2001:266). Coğrafi sınırlardan ve fiziki

* Yrd. Doç. Dr., Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü

engellerden sıyrılarak bir kişinin, oturduğu yerden kalmaksızın, başta sosyal etkileşim olmak üzere pek çok ihtiyacını internet üzerinde karşılayabilmesi, çok sayıda bireyin siber uzayda uzun zamanlar geçirmesi ile sonuçlanmaktadır. Sosyal oyunlar (*Social Games*), bireyleri siber kültürün coğrafyasını oluştururken siber uzaya çeken en önemli ilgi alanlarından birini oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları, ticari bilgisayarların yaygınlaştığı ilk dönemlerden bu yana geniş kitlelerin ilgi alanını oluşturmuştur. Ancak bilgisayar ağlarının yaygınlaşması, oyuncuların bilgisayara karşı değil, birbirleriyle ve birlikte oyun oynadığı bir sosyal oyun (*Social Gaming*) deneyimini de beraberinde getirmiştir.

Sadece bilgisayar oyunlarının doğasını değil, bilgisayar oyunculuğunun çehresini de değiştiren internet, sosyal bağlamın oyun kültürüne daha fazla nüfuz etmesinde kuşkusuz önemli rol oynamıştır. Sosyal oyunlar, bilgisayar oyuncuları arasında iletişime, paylaşım, dayanışma ve topluluk duygusuna olanak vermesi itibarıyla başta sosyoloji olmak üzere, pek çok sosyal disiplinin ilgi alanına giren bir olgudur. Bu çerçevede *Facebook/Farmville* (2009) örneğinde olduğu gibi sosyal paylaşım sitesi oyunlarından, *World of Warcraft* (2004), *Everquest* (1999), *Age of Conan* (2008) örneklerinde olduğu gibi ‘Çok Oyunculu Online Rol Oynama Oyunları’na (*MMORPGs*) kadar geniş bir yelpazede ele alınabilecek bir sosyal deneyim söz konusudur.

Sosyal oyunların bu çeşitliliği içerisinde farklı oyun türlerini aynı çatı altında toplayan üç önemli nitelik dikkat çekicidir. Bu özellikler, sosyal bilgisayar oyunlarının genel olarak:

1. Oyuncular arasında bağlantıyı sağlayan bir bilgisayar ağına gereksinim duymaları
2. Çok büyük kullanıcı kitlelerini bünyelerinde barındırabilme potansiyeli
3. Sundukları oyun oynama deneyiminin, oyun hedeflerine ulaşmanın yanı sıra ve onun ötesinde büyük ölçüde sosyal bir paylaşım deneyimini de içeriyor olmasıdır.

Birinci nitelik internete ve dolayısı ile iletişim ve sosyal etkileşime, ikinci nitelik sosyal oyunların yaygın etkisi ve önemine, üçüncü nitelik ise bu oyunların sosyal ve kültürel bağlamına işaret eder. Eğer bir oyun bilgisayara karşı değil, başka oyuncular ile oynanıyor ise sosyal etkileşim ve ilişkiler devreye gitmektedir. internet üzerindeki en basit bir *tavla* ya da *okey* oyununda bile, oyun penceresinin altında akan bir sohbet penceresinin mevcut oluşu, iletişim, sosyal etkileşim ve sosyal ilişkiler açısından bütün bu oyunların nasıl bir sosyal ortam oluşturduklarına ilişkin bir fikir vermektedir.

Bütün bu nedenlerden ötürü sosyal bir olgu olduğu konusunda şüphe olmayan sosyal oyun fenomeni, pek çok sosyal meseleyi gündeme getirmektedir. Bu oyunların çocuklar üzerindeki etkileri, şiddet, oyun bağımlılığı gibi psikolojik, bilgisayar oyunları endüstrisi ve oyunların ticari boyutu gibi ekonomik, bu oyunlar içerisinde ve/veya bu oyunlarla bağlantılı olarak işlenen suçlar, telif hakkı sorunları, oyun hesabı/karakter çalma, oyun hırsızlıkları gibi hukuksal ve bütün bunların toplumsal yansımaları, bu ortamlarda süregiden sosyal ilişki ve etkileşimler gibi sosyolojik meseleler çeşitli disiplinlerden araştırmacıların ilgi alanına girmiştir. Bunların yanı sıra sosyal oyun konusunun kendi içinde taşıdığı ve henüz çözümlenememiş meseleler vardır. Örneğin, bilgisayar oyunlarının çocukların ve erkeklerin alanı olarak görülmesi gibi bazı önyargıların mevcudiyeti bunlardan biridir. Y kuşağı olarak adlandırılan, bilgisayar teknolojisi ve bilgisayar oyunları ile büyümüş (Tapscott, 1997;

Leung, 2003) ve bugün artık orta yaşlarında olup, halen oyun oynamayı sürdüren oyuncuların giderek yaşlanmalarına rağmen bu alışkanlıklarını pek de terk edecekmiş gibi görünmedikleri de kadın bilgisayar oyuncularının varlığı da göz ardı edilmektedir.

Öte yandan sosyal oyunlar, bilgisayar oyunları pazarının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Bilgisayar oyununu satın aldığınız ve daha sonra belirli bir aylık ücret ödeyerek oyun oynamayı sürdürebildiğiniz oyunlar dikkate alındığında, bir oyun firması açısından ürünün kâr getirme potansiyeli görünür ve açıktır. Örneğin bir *Warcraft* oyuncusu önce oyunu satın almak için bir ücret öder ve daha sonra oyunu oynayabilmek için her ay *Blizzard* *firmasına belirli bir aйдat ödemeye devam eder. Bununla da kalmaz her ek paket yayımlandığında o paketleri satın almak için de belirli bir ücret öder. 11 milyonun üzerinde kullanıcısı olan böylesi bir oyunun önemli bir gelir ve kâr alanı oluşturduğu açıktır.

Ücretsiz gibi görünen sosyal oyunlarda durum çok farklı değildir. Çok yaygın kullanılan bir sosyal paylaşım sitesi olan *Facebook* üzerinde, kullanıcı sayısı 12 milyonun üzerinde olan en az sekiz oyun mevcuttur. Bunların başında *Farmville* gelmektedir. Sosyal paylaşım sitesi oyunları görünürde ücretsizdir. Ancak bu oyunlar sosyal paylaşım sitesinin kullanılma sıklığı ve sayısını artırarak sitenin reklam gelirlerine katkı sağlamak ve bir kâr alanı oluşturmakla kalmayıp, bazı sanal malların satın alınabilmesi için sanal oyun parasının reel para karşılığı satışı ile oyun firmasına önemli bir gelir sağlamaktadır. Bir *Farmville* oyuncusu, daha hızlı düzey (*level*) atlayabilmek, çiftliğini daha çok ve hızlı geliştirmek istiyor ya da belirli bir dekor, ürün, hayvan veya ağacı çiftliğinde görmek istiyorsa sadece ve sadece *level* atlamak suretiyle ya da reel para karşılığı elde edilebilen *Farmville* parasını, oyunun üretici firması olan *Zynga*'dan satın alma yolunu seçebilmektedir. Ayrıca *Farmville* parası sadece her *level* da bir birim elde edilebilmektedir. 20 düzey (*level*) bir oyuncunun elinde hiç harcamadıysa sadece 20 birim *Farmville* parası olacaktır ve bu para çok fazla bir şey almaya yeterli değildir. Dahası, 'Çok Oyunculu Online Oyunlarda' (*MPOG*) oyun içi ekonomi de zaman zaman reel bir ekonomiye dönüşebilmektedir. İlegal bir uygulama olmasına rağmen *Warcraft* para birimi olan altını oyun içerisinde üretip oyun parasına ihtiyaç duyanlara satan kişi ve kuruluşların varlığı, oyuncuların belirli bir düzeye gelmiş bir karakteri satışa çıkarmaları gibi örnekler bunun göstergeleridir.

Genel olarak bilgisayar oyunlarının ve özde sosyal oyunların çocuklar üzerinde etkileri meselesi ise oldukça tartışmalı bir alandır. Öncelikle bilgisayar oyunlarının çocuklara yönelik olduğu ve yetişkinlerin bilgisayar oyunları ile ilgilenmediği doğru değildir. Ancak oyunlara konulan yaş sınırlamalarına rağmen, çocukların yaşlarına uygun olmayan oyunları oynayabiliyor oldukları görülmektedir. Çocuklar bu ortamlarda yaşitlarının yanı sıra yetişkinlerle bir arada bulunabilmektedirler. Reel yaşamda çocuk olarak değerlendirilen bireyin, bu ortamda yaşına göre değil, oyun başarısına göre değerlendiriliyor ve bu nedenle yaşça büyük olanlardan daha yüksek bir statü elde edebiliyor olması gibi faktörler, çocuklar için oyun deneyiminin anlamını değiştirebilmektedir ve çocuğun sağlıklı bir birey olarak gelişimi üzerinde olumsuz etki yaratabilmektedir.

* 1991 yılında Silicon & Synapse adıyla kurulan, 1994 yılında Blizzard Entertainment Inc adını alan, *Warcraft*, *Diablo*, *World of Warcraft*, *Starcraft* gibi oyunları geliştiren ve yayınlayan oyun firmasıdır.

Bilgisayar oyunlarının çocuğun ruhsal ve bedensel gelişimi ve reel sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz etkileri olduğu ve oyunların bu çocukları asosyal, içine kapanık ve şiddet eğilimli, bireylere dönüştürdüğü konusunda yaygın bir inanç söz konusudur. Ancak bu olumsuz etkilerin ortaya çıkışı, çocuğun yaşına uygun bir oyunu oynayıp oynamadığıyla ve oyun oynamak için günlük yaşamının ne kadarını ayırıyor olduğuyla oldukça ilişkilidir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı, esas itibarıyla çocuklar için olduğu kadar, yetişkin oyuncular için de bir risktir. Bilgisayar oyunlarının çocuğun yaşına uygun olması ve aşırı zaman ayrılmaması halinde çocuğun, zekâ gelişimi, karar verme becerisi yanında, takım çalışması, işbirliği dayanışma ve sorumluluk duygularını kazanabilmesi üzerinde olumlu etkileri olabileceğinin de yadsınmaması gerekir.

Nitekim genel olarak bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılması üzerine yapılan çalışmaların yanı sıra özellikle eğitimde çok kullanıcı oyunlardan yararlanılması konusundaki görüş ve çalışmalar da eğitim ve bu oyunlar arasındaki ilişkiye dikkatlerimizi çekmektedir (Jenkins ve Squire, 2003; Susaeta vd. 2010; Riegle ve Wesley, 2006). Oyunun çocuğun yaşını ve gelişimini dikkate almaksızın seçilmesi, bilgisayar oyunlarının çocuğun hayatının büyük bir bölümünü işgal etmeye başlaması gibi koşulların var olup olmadığı bu değerlendirmede büyük önem taşır.

Sosyal oyunlara sosyal ilişki etkileşim ve sanal topluluklar çerçevesinde bakıldığında ise, bu oyunları diğer bilgisayar oyunlarından ayıran en temel özelliklerden biri olan sosyal bağlam açıkça görülür. Bir sosyal bilgisayar oyunu oynayan birey için yaşadığı deneyim, bilgisayar oyunu oynamanın ötesinde bir anlam ifade etmektedir. İster bir sosyal paylaşım sitesinde oynanan bir oyundan bahsediyor olalım ister *online* bir tahta oyunu ya da ister çok daha kompleks bir Çok Oyunculu Oyundan bahsediyor olalım, herhangi bir sosyal oyunda, oyuncuların karşılıklı sosyal ilişki ve etkileşimi oyun deneyiminin vazgeçilmez unsurlarından biridir.

Bu ilişki ve etkileşimler işbirliği, dayanışmanın yanı sıra rekabet ilişkilerini de içermektedir. Sosyal paylaşım sitesi oyunu olan *Farmville* de işbirliği ve dayanışmanın karşılıklı gönderilen hediyelerle, birbirlerinin çiftliklerini ziyaret ederek yardım etmek suretiyle ya da değerli ürün ağaç ya da hayvan gibi materyalleri sadece belirli kişilerin görebileceği şekilde sınırlandırarak duvarında yayınlamak suretiyle gerçekleştirildiği görülür. Böylece oyuncu değerli sanal malları kendisine yardımcı olan komşularıyla paylaşmaktadır ve yardımcı olmayan komşularını devre dışı bırakmış olmaktadır. Bu oyunlar bir sosyal paylaşım sitesi üzerinde ve zaten arkadaş olan insanlar arasında oynanıyor gibi görünse de aslında, *Farmville* komşuluğu amaçlı, yeni arkadaşlıkların geliştiği de görülmektedir. Hatta *Zynga*'nın eklediği komşu arama özelliği ile Facebook arkadaş olmayanların komşu olabilmeleri ve dolayısıyla birbirleriyle tanışıp iletişim kurabilmelerinin daha da kolaylaştırıldığı söylenebilir.

Bu tarz oyunların mücadele ve rekabet içermiyor gibi görünmesine karşın oyuncuların çiftliklerini birbirleriyle kıyasladıkları ve bazı yeni sanal mallara erişmede birbirleriyle yarıştıkları görülmektedir ki bu durum oyun içerisindeki rekabete işaret eder. Çok Oyunculu Oyunların çoğunda ise hem işbirliği ve paylaşım hem de rekabet ve mücadele ilişkileri oyunun doğasında vardır. Öte yandan "*Questing*" olarak adlandırılan oyun içi görev yerine getirme mekaniğinin yavaş yavaş *Farmville* gibi oyunlar içerisine de dâhil edildiği görülmektedir.

Çok Oyunculu Oyunlarda olduğu gibi oyuncular belirli ödül ve puanlara erişmek için bu görevleri yerine getirmektedir. Sosyal paylaşım sitesi oyunlarına, çok kullanıcı oyunların oyun mekânini içinde taşıyan *Indiana Jones* (2011) gibi oyunların eklenmeye başlaması da bu değerlendirme açısından dikkate değerdir.

Çok Oyunculu Oyunlarda ise sosyal ilişki ve etkileşim için çok sayıda ortam söz konusudur ve bu oyunların sosyal mekânı oyun içi ile sınırlı olmayıp oyun loncalarının web siteleri, oyunla ilgili çeşitli *blog*'lar gibi çeşitli web ortamları üzerinde devam etmektedir. Örneğin *Warcraft*'ı üreten *Blizzard* firmasının kendisinin de oyuncuları bir araya getiren böyle bir tartışma sayfası vardır. Bu ilişkiler sadece internet ortamı ile de sınırlı kalmamakta, oyuncular reel ortam ve mekânlarda bir araya gelerek toplantılar konferanslar ve partiler düzenleyebilmektedir (Ege ve Koullapis, 2009).

İnternetin eşitlikçi bir görünüme sahip olduğu ve sosyal hiyerarşileri ve güç ilişkilerini ortadan kaldırdığı internet literatüründe yaygın bir tema olsa da siber uzayda hiyerarşiler mevcuttur (Dahlberg, 2001). Oyun kültürü içinde de gördüğümüz gibi siber kültür reel yaşamın birtakım hiyerarşilerini ortadan kaldırırken kendine özgü yeni hiyerarşik yapıları da üretmiştir. *MMORPG* olarak adlandırılan çok kullanıcı oyunların çoğu "*guild*" adı verilen yapılanmaları içermektedir. Oyun loncaları ya da klanları (*guild*) üyelerin oyun hedeflerine ulaşmak için birlikte hareket etmeleri ve takım çalışması gibi maksatlarla kurulan organizasyondur. Lonca ya da klanların; liderler, yöneticiler, "*raid*" adı verilen ve ekip olarak yenilmesi güç oyun elemanlarıyla yapılan mücadelelerde geresinim duyulan kapasite ve beceriye sahip "*raid*" liderleri ve *raider*'lar, sıradan üyeler ve en altta deneme aşamasındaki yeni üyelerin yer aldığı, genel bir hiyerarşik yapısı vardır.

Oyuncuların oyun başarısı iyi bir loncada yer almakla, öte yandan bir lonca ya da klanın başarısı da iyi oyuncuları toplayabilmiş olmasıyla yakından ilişkilidir. Topluluğa giriş her zaman kolay bir süreç değildir çok başarılı loncalara giriş oldukça zor prosedürleri içerebilmektedir. Adeta bir işe başvurur gibi doldurulan başvuru formu, yöneticilerce incelenmekte, başvuran oyuncu ile yapılan görüşmelerde oyuncunun oyun karakterinin iyi zırh ve silahlarla donatılmış olup olmadığı, oyuncunun geçmiş oyun deneyimi, oyun karakterinin sınıfı ve ırkı ve takım çalışmasında yerine getirebileceği rol gibi pek çok ölçüt incelenmektedir. Bütün bunların yanı sıra oyuncunun daha önceki loncasından neden ayrıldığına sorgulanmasına kadar detaylı bir değerlendirme yapılmakta, ancak bu aşama geçildikten sonra oyuncu deneme sürecine alınmaktadır. Oyun klanları sadece oyun başarısı için geresinim duyulan bir birliği ifade etmemektedir. Aynı zamanda, aidiyet duygusu, takım ruhu gibi bir sosyal toplulukta mevcut olan bazı nosyonları içermekte ve üyeler arasında çok sıkı dostluk ve arkadaşlık ilişkilerinin oluşmasına imkân veren sosyal bir çevre yaratabilmektedirler (Ege ve Koullapis, 2011).

Siber kültürün bir parçası olan oyun kültürünün bünyesinde barındırdığı sosyal bağlam ve sosyal paylaşım özellikle oyun klanları, oyun loncaları (*guilds*) gibi oyunlarla ilgili sanal topluluklar (*virtual communities*) göz önünde bulundurulduğunda bambaşka bir boyut kazanmaktadır. Bu topluluklar sadece "biz" duygusunu teşvik ederek dayanışma ve paylaşım dayalı bir birliği ifade etmemektedirler. Aynı zamanda "*biz*"in karşısına bir "öteki"ni yerleştirerek rekabete ve hatta bazen husumete dayalı ilişkilere de yol açabilmektedirler.

Bugün bu sanal toplulukların varlığının ve işleyişinin kabileleşmeye dönüş (*retribalization*) olarak adlandırılan bir süreci temsil ettiği tartışılmaktadır (Brignall ve Valey, 2007).

Bilgisayarların bilgisayar ağlarıyla birbirine bağlandığı andan itibaren ve özellikle internetle birlikte genel olarak sosyal ilişki ve etkileşimlere bakış açımız önemli ölçüde değişmiştir. Bir mesajı, sahibinin oraya gitmesinden önce varış noktasına ileten ve ulaşım ve iletişimi birbirinden ayıran telgrafla başlayan iletişim devriminin (Lyon, 1997:70) başta sosyal ilişkilerimiz olmak üzere, eğitim, aile, ekonomi gibi pek çok sosyal kurumu ve zaman ve mekâna ilişkin kavrayışımızı bu kadar değiştireceği muhtemelen beklenmemiştir.

Mekânda yakın olanın sosyal olarak da yakın olduğu ve mekânda yakın olma ile sosyal olarak yakın olma arasında bir bağlantının bulunduğu fikri, bugün artık eskisi kadar geçerli değildir. Sadece bir duvar ötede ve mekânda yakın olan kapı komşularıyla herhangi bir ilişkisi olmayan bireyler, mekânsal olarak uzakta olan başkalarıyla sosyal olarak daha yakın olabilmektedirler. Bir iki gündür oyuna girmemiş bir oyun arkadaşının nerde olduğunu merak eden bir oyuncunun, kapı komşusunun ne iş yaptığından bihaber olması ya da onu merak etmiyor olması şaşırtıcı değildir.

İnternet üzerindeki sosyalliğe olan yönelimin nedeni nedir? Modern toplumun formel ilişkilere dayalı örgütlenmesi içerisinde yalnızlaşan modern bireyin, geleneksel toplumun sıcak ve yüz yüze ilişkilere dayalı kucaklayıcılığına duyduğu özlem mi insanları bu ilişkilere yönlentmektedir? Yoksa internet üzerinde kurulan sosyal bağlar mı reel sosyal bağlara duyulan gereksinimi azaltarak reel sosyal ilişkileri zayıflatmıştır? Bu ve bunun gibi sorular sosyal araştırmacıların zihnini kurcalamaya devam ederken, reel sosyal dünyamıza ait pek çok şeyin her geçen gün daha fazla siber uzaya taşındığına tanık olmaktayız.

Artık gerçek bir insanla yüz yüze sıcak ilişki kurmaksızın çok sayıda gereksinimin bilgisayarlar ve internet yardımıyla karşılanması olanaklıdır. Bir bankacıyla muhatap olmadan banka işlemlerinin gerçekleştirilmesi mümkündür. Mahalle bakkalının müşterisinin halini hatırlı soran yakınlığı bir yana, hipermarkette çalışan bir kasiyerin “teşekkür ederiz” diyen sesini aratan bir alışveriş deneyimi ile tek bir insanla muhatap olmadan çeşitli mal ve hizmetlere erişmek olasıdır.

Özetle, sosyal oyunlar bu değişimlerden bağımsız değerlendirilemez. Sosyal oyunlar sosyal paylaşım siteleri ve internet üzerindeki diğer sosyal ortamlar açıkça bir gereksinime cevap vermektedir: Bu, insanı insan yapan en önemli, özelliklerinden biri olan sosyal olma gereksinimidir...

Referanslar

- Bell, David, (2001) *Introduction to Cybercultures*, Florence KY:Routledge.
- Brignall, Thomas W. and Van Valey Thomas L., (2007) “An Online Community as a New Tribalism: the World of *Warcraft*” *Proceedings of the 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07)* IEEE IEEE Computer Society Press

- Dahlberg Lincoln, (2001) "Computer-Mediated Communication and The Public Sphere: A Critical Analysis", *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol: 1(7) (e-journal: <http://jcmc.indiana.edu/vol7/issue1/dahlberg.html>) Erişim Tarihi 29.07.2012
- Ege, Göknur and Nicholas Koullapis. (2011) "The Social Context of Online Gaming: An Analysis on the Social Relations among "Warcraft" Players" *Sosyoloji Dergisi*, Sayı 25, s.19-38.
- Ege, Göknur and Nicholas Koullapis. (2009) "Social Nature of Time and Space in Online Games: Designing Fantastic Social Worlds" *The Real and The Virtual: Critical Issues in Cybercultures*, D Riha and A.Maj (ed.), Oxford: Interdisciplinary Press, p.109-118
- Jenkins Henry and Kurt Squire. (2003) "Harnessing the Power of Games in Education", *Insight*, 1(3): 5-33
- Louis, Leung, (2003) 'Impacts of Net-generation Attributes, Seductive Properties of the Internet, and Gratifications-Obtained on Internet Use', *Telematics and Informatics*, 20(2):107-129
- Lyon, David, (1997) *Elektronik Göz*. Çev.: Dilek Hattatoğlu, İstanbul:Sarmal Yayınevi.
- Rheingold, Howard (1991) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* Menlo Park, CA: Addison-Wesley
- Riegle Rod and Matejka Wesley, (2006) "The Learning Guild: MMORPGs as educational environments", paper presented at 22nd annual conference on distance Teaching and Learning, e-proceedings, University of Wisconsin
- Roberts D. Lynne and Malcolm Parks (2001) "The Social Geography of Gender Switching in virtual Environments on the Internet" *Virtual Gender*. Eileen Green and Alison Adam (ed.), Routledge, pp. 265-285,
- Susaeta, Heinz, Felipe Jimenez, Miguel Nussbaum, Ignacio Gajardo, Juan José Andreu and Marco Villalta (2010) "From MMORPG to a Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game", *Educational Technology & Society*, 13 (3):257-269.
- Tapscott, Don (1997) *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, OH:McGraw-Hill Companies, Blacklick

Özet

Siber Kültür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme

İnternetin bilgisayar oyunu dünyalarının bir parçası haline gelmesi, sadece oyun deneyimini daha sosyal bir şeye dönüştürmek suretiyle değiştirmemiş, aynı zamanda yaygın siber kültürün temel bileşenlerinden biri olarak ele alınabilecek yeni bir *sosyal oyun* kültürünü de ortaya çıkarmıştır. Sosyal, kültürel, psikolojik ve ekonomik boyutları nedeniyle ve *online* oyunların ve bu sanal dünyalara katılanların sayısındaki büyük artışla birlikte, söz konusu oyunlar birçok soruyu beraberinde getirmiş ve çeşitli disiplinlerin ilgi alanına giren meseleler üretmiştir. *Online* bir oyun oynamak sadece oyun oynama deneyimi

değildir aynı zamanda çoğunlukla diğer oyuncularla paylaşılan sosyal bir deneyime de işaret eder. İnternet şüphesiz yaşamlarımızı değiştirmiş, bizlerin etkileşime girme ve iletişim kurma biçimlerimizi derinden etkilemiştir. İnternet kaçınılmaz olarak bilgisayar oyunlarını da etkilemiştir. İnternetin doğası nedeniyle, farklı sosyal grup, kültür ve memleketlerden oyuncuların bir oyun deneyimini paylaşmasına izin veren *online* oyunların üretilmesinin çeşitli sosyal yansımaları olmuştur. Bugün, internet üzerinde oynanan kağıt oyunlarını, tahta oyunlarını sosyal paylaşım sitesi oyunlarını, savaş oyunlarını ve çok sayıda diğer rol oynama oyunlarını da kapsayan, çok çeşitli *online* sosyal oyunlar mevcuttur. Sosyal bir fenomen olarak *online* sosyal oyun deneyimi ve sonuçları üzerine çözümleneleri içeren bu makalede, çok popüler bir sosyal paylaşım sitesi oyunu ve çok popüler bir Devasa Çok Oyuncululu *Online* Rol oynama Oyunundan (MMORPG) karşılaştırmalı örneklerle yer verilmiştir.

Anahtar kelimeler: Siber kültür, Siber uzay, Sosyal Oyun Deneyimi, MMORPG, Sosyal Paylaşım Siteleri

Abstract

Cyberculture and Social Games: An Analysis on Social Gaming, through Comparative Illustrations

The integration of Internet into the computer game worlds not only has changed the gaming experience especially by turning it something more social, but it has also created a new type of *social game* culture which can be considered as one of the major components of the extensive cyberculture. Due to their social, cultural, psychological and economic dimensions and with the extensive growth of online games and the increase in the number of players joining these virtual worlds, these games raise many questions and produce several issues that have come into consideration for several disciplines. Playing an online game is not merely a gaming experience but it mostly also refers to a social experience shared with other players. The Internet by all means has changed our lives and influenced deeply the ways we interact and communicate. Internet also inevitably affected the computer games. Due to the nature of the Internet, the creation of online games, which allow players from different social groups, cultures and countries share a gaming experience, has several social repercussions. Today there is a wide range of online social games on the Internet, including multiplayer board games, card games, social network games, war games, and many other role playing games. This paper which includes analyses on online social gaming as a social phenomenon and on its consequences, involves the comparative illustrations of a social networking web game and a Massively Multi-Player Online Role Playing Game (MMORPG) which are vastly popular social games.

Keywords: Cyberculture, Cyberspace, Social Gaming, MMORPG, Social Networking Websites.

“OTURDUĞU YERDEN ANTROPOLOJİ”: DORYO’LARDA SİBERETNOGRAFIYİ DÜŞÜNMEK

Nevin Şahin Malkoç*

D *Diablo 3*’ün 15 Mayıs 2012’de piyasaya çıkacağı duyulması (Atasoy, 2012) sosyal medyada büyük bir hareketlenme yarattı. Yıllarca beklenen *Diablo 3* çıktığında neler olacağı konusu günlerce sosyal medya gündemini işgal etti; oyuna yönelik videolar ve röportajlar paylaşıldı ve oyunun çıktığı anda da hakkında espriler yapıldı. *Diablo 3*’ün artık ulaşılabilir olması, sosyal medyada ortak bir dil yaratıverdi. Artık *Diablo*’nun ne olduğuna dair bir fikri olanların aralarında konuştuğu ve sadece *Diablo*’nun ne olduğunu bilenlerin anlayabileceği bir ağız söz konusuydu. Bu ağızda söylenenlerin (sosyal medyada yazılanların, çizilenlerin, oynatılanların ve yayımlananların) bir anlam ifade etmediği “*Diablo* cahilleri”, sosyal medyada dışlandıklarını hissediyor ve tepki olarak *Diablo*-karşıtı bir sosyal medya söylemi yaratmaya çalışıyordu. Aynı dönemde gündeminde *Diablo* olan sosyal medya dışında bir mekân daha vardı: bilgisayar mağazaları. *Diablo 3* çıktığında oyunu daha “iyi” oynayabilmek isteyen müstakbel *Diablo 3* oyuncularını bilgisayarlarının parçalarını yeniliyordu; bu sayede oyunun en heyecanlı yerinde kilitlenerek ya da görüntüleri birbirinin içine geçirerek oyuncunun *Diablo 3*’ten alacağı zevki azaltan bilgisayarlar da oyunun çıkacağı güne hazırlanmış oluyordu. *Diablo 3*, sosyal medyada konuşulan dille birlikte, gündelik davranış kalıplarını da etkilemişti.

* Araştırma Görevlisi, Sosyoloji Doktora Öğrencisi, ODTÜ

Diablo 3, Blizzard Entertainment'in* oyun piyasasına sunduğu en yeni devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (DORYO**) olarak*** ilgililerin bildiği, ilgili olmayan internet kullanıcılarının da öyle ya da böyle karşılaşacağı bir kavram oldu. Yarattığı sosyal medya ve bilgisayar mağazası hareketlenmeleriyle ortak bir çevrimiçi (online) ve çevrimdışı (offline) mekân yaratan *Diablo 3*, sosyal bilimciler tarafından basit bir oyun olarak görülüp üstünden geçilemeyecek bir olgu halini aldı. İnsanların gerçek-dünya mekânlarından çekilip çevrimiçi dünyada kendilerine yeni yerler buldukları şu zamanda DORYO'ları araştırmak, sosyal bilimler için önem arz ediyor. Çünkü bu oyunlar araştırmacıların şimdiye kadarki inceleme, kuramsallaştırma, hatta veri toplama hızını çok aşarak, yeni bir topluluk formu, yeni bir toplumsal etkileşim ve yeni bir toplumsal olgu halinde hayatımıza yerleşmekte (Williams'tan akt. Boone, 2008: 2). *Diablo 3*, bu oyunların en yenisi olarak daha piyasaya bile çıkmadan kendine böyle bir alan yaratmışken, antropolojinin bakış açısıyla bu alanda nasıl veri toplanacağı ve bu alanın nasıl inceleneceği soruları cevap bekliyor. Bu makale bu soruları cevaplamak adına siberetnografiyi ele alacaktır.

Bir Metodoloji Olarak Siberetnografi

Siber alanın toplumsal bir alana dönüştüğü ve sanal toplulukların tıpkı geleneksel topluluklar gibi kurallar ve normlar geliştirdiği günümüzde (Akturan, 2009: 14) siber alanın araştırılması için antropolojik bir bilinç gereklidir. Niceliksel araştırma yöntemlerinin internet üzerinde kullanımının hem maddi hem de zamansal açıdan uygulamada kolaylık sağlaması internette yürütülen siber kültür araştırmalarının “moda” olmasını sağlamıştır (Jones'tan akt. Ersöz Karakulakoğlu, 2010: 192). İnternet üzerinden niteliksel bir araştırma yapmak bu kadar ucuz ve kolay olmayabilir, bunların ötesinde kullanılacak metodolojiyi bir çerçeveye sokmak da zordur. Alanı ve yöntemleri tanımlamadan önce, yaşanan sorun metodolojiyi adlandırma sorunudur. 1990'larda ortaya çıkan çevrimiçi toplulukları etnografik yöntemlerle araştırma ihtiyacı, Gray ve Driscoll'un siber dünyada siber dünyanın antropolojisinden (*anthropology of, and in, cyberspace*) (1992) söz etmesine sebep olmuştur (akt. Escobar, 1994: 216). Bu metodolojiye Kozinets 'netnografi' (*netnography*) (1997), Fox ve Roberts 'siberetnografi' (*cyberethnography*) (1999), Hine 'sanal etnografi' (*virtual ethnography*) (2000), Catterall ve Maclaran da 'çevrimiçi etnografi' (*online ethnography*) (2001) adını vermiştir. Teli, Pisanu ve Hakken, bu metodolojiye bir isim koyma fikrine çok sıcak bakmamıştır; çünkü araştırmacılar açısından çok hayati bir değişiklik olmaması nedeniyle etnografi adının geçerliliğini koruması ve yeni konulacak bir etnografi adının, daha önce konulmuş olan adlarla aynı anlamı taşıması senaryoları üzerinden düşünüldüğünde, çevrimiçi toplulukların etnografik araştırmasına bir isim koyma çabası beyhude olacaktır (2007: 2). Ayrıca kullanılmakta

* 1991'de üç UCLA mezunu tarafından Silicon & Synapse adıyla kurulan oyun şirketi 1994'te Blizzard Entertainment Inc adını almıştır. Warcraft ve Diablo serilerini üreten şirket 2011'de 20. kuruluş yılını kutlamıştır. <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/b20/>, Erişim Tarihi 31.07.2012

** Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, oyuncular arasında oyun olarak değil DORYO kısaltmasıyla anılmaya başlamıştır. İngilizce kısaltması MMORPG olan bu oyunlardan forumlarda daha da kısaltarak MMO şeklinde bahsedilmektedir.

*** Diablo III becomes fastest-selling PC game ever. 2012. <http://eu.blizzard.com/en-gb/>, Erişim Tarihi 25.05.2012.

olan metodoloji isimlerinin de sorunlu olduğu düşünülebilir. Örneğin ‘sanal’ sözcüğünün yaygın kullanımı, çevrimiçi dünyanın gerçeklikten yoksun, fantastik ya da hayali bir alan olduğu izlenimi yarattığı (Guimarães, 2005: 145) ve ‘sanal’ sıfatı çevrimiçi dünyayı çevrimdışı dünyadan katı sınırlarla ayırdığı için (Boone, 2008: 8), ‘sanal etnografi’ ifadesi yapılan etnografik çalışmayı bir yerde hafife alan bir ifade olarak görülebilir . *

Yıllar içinde kuramsal ve yöntemsel çerçevesi değişen siberetnografinin metodolojik olarak etnografiler arasında kabul görmesi de zaman almıştır (Warner, 2009: 27). Bu değişiklikleri Robinson ve Schulz üç tarihsel döneme ayırarak incelemiştir (2009). 1990’ların başından ortalarına kadar siberetnografik araştırmalar yürüten araştırmacılar, internetin o dönemdeki yaygın kullanım alanı olan oyunlar üzerinden araştırmalarını kuramsallaştırmış ve bu öncü siberetnografiler (*pioneering cyberethnographers*), doğrulamacı yaklaşımı (*verificationist approach*) kullanarak çevrimiçi ve çevrimdışı dünyaların ikisinde de araştırmalarını yürütüp bu iki dünyanın kimlikleri arasındaki farkı ortaya koymaya odaklanmıştır. 1990’ların sonunda oluşan ikinci dalga siberetnografiler (meşrulaştırıcı siberetnografiler-*legitimizing cyberethnographers*), ilk dalganın aksine, oyunlardan daha geniş kapsamlı bir internet kullanımıyla ve birbirinden tamamen farklı çevrimiçi-çevrimdışı kimlikler yerine, çevrimiçi ve çevrimdışı dünyalarda birbirine paralel olan ortak kimliklerle karşılaşmıştır. Bütünleştirici (*integrativist*) bir bakış açısıyla konuyu ele alan meşrulaştırıcı siberetnografiler, etnografinin geleneksel yöntemlerinin çevrimdışı dünyanın araştırılmasında, bugünkü ihtiyaçlarımızı karşılayacak şekilde yeniden yorumlanması gerektiğini savundular. Ayrıca meşrulaştırıcı siberetnografiler, çevrimiçi dünyadaki yazılı metinleri, çevrimdışı dünyadaki alan notlarından farklı olarak, yazıya dökülürken etnografin tercümesinden geçmediği için otantikliğinden kaybetmemiş veriler olarak değerlendirdiler. Günümüzde ise çok modlu siberetnografilerden (*multi modal cyberethnographers*) söz etmek mümkündür. Artık çevrimiçi dünyadaki metinselliğin yerini videolar ve avatarlar** gibi metin-dışı ifadelerle bıraktığı günümüzde siberetnografin sadece çevrimiçi teknolojileri anlayabilme donanımına değil, sanatsal bir algıya da ihtiyacı vardır. Siberetnografinin bu üç tarihsel dönemi, bugün yapılan bir araştırmada kullanılan siberetnografinin birkaç yıl sonraki bir araştırmada kullanılamayacak kadar zamanı geçmiş bir halde olacağına işaret eder. Haliyle alanda kullanılacak yöntemleri, sürekli yeniden ele alıp değerlendirmek gereklidir ve ancak katılarak gözlemin bir yöntem olarak geleneksel etnografiler gibi siberetnografiler arasında da çok yaygın olduğunu belirtmek mümkündür (Robinson ve Schulz, 2009: 692). Örneğin Kozinetz’in (2002) siberetnografik araştırma yapılandırması geleneksel etnografiyle paralel sekiz aşama içerir: (a) gizlice izleyerek (*lurking*) çevrimiçi topluluğun içine katılmadan-gözlemci bir adım olarak *kültürel giriş*; (b) mail, web sayfası, blog yazısı gibi çok değişik formatlarda olabilen *dijital veriyi toplama*; (c) değişik stratejilerle çevrimiçi topluluğun *güvenini kazanma*; (d) *çevrimiçi görüşmeler*; (e) katılımcıların iznini

* ‘Sanal etnografi’ adı yukarıda değinilen gerekçelerle bu çalışmada kullanılmamıştır. ‘Çevrimiçi etnografi’ adının da etnografik çalışmada çevrimdışı alanı dışarıda bıraktığını hissettirmesi, ‘netnografi’ adının ise daha çok pazar araştırmalarında kullanılıyor olması nedeniyle bu çalışmada ‘siberetnografi’ adı tercih edilmiştir.

** Avatar, Hinduizm inanç sisteminde bir Hindu tanrısının cisme bürünmüş suretini anlatmak için kullanılır (Skeat, 1993:24). Siber dünyada ise avatarlar çevrimdışı dünyadaki bireylerin çevrimiçi suretleri olarak bir temsil görevi görürler.

almak için yürütülen *etik faaliyetler*; (f) yüz yüze görüşmelerde sağlanabilen doğrulama mekanizmasının çevrimiçi araştırmaya bir uyarlanması olarak *üyeler arası kontrol* (alandan tam olarak çıkamayan etnografin verilerini doğrulamak ya da değiştirmek adına veriyi topluluk üyelerine yeniden göndermesi); (g) alandan *kültürel çıkış* ve (h) *araştırmanın sunumu*.

Kozinets'in ortaya koyduğu bu sınıflandırmada, siberetnografin ilk aşamayı geçmesi önemli bir etik beklentidir ve siberetnografin alanını gizlenerek izlemeye devam etmesi, onun etnograf olarak alanda bilinmesini ve tanınmasını engelleyebilir. Bir başka önemli etik konu da dijital verinin kamusalıdır. İnternette açık olarak paylaşılan bir verinin, siberetnografin görüştüğü katılımcıların kimliğini açık etme tehlikesi söz konusu olduğu için kişisel bilgileri korumak adına siberetnografin omuzlarına bir yük binecektir (Robinson ve Schulz, 2009: 693-694). Bu etnografi sürecini atlatabilmek için siberetnografin çevrimiçi teknolojilere çok iyi hâkim olması gerekir; ancak bazı durumlarda bu da yeterli olmayabilir ve katılımcıların siberetnografıdan daha hızlı bir şekilde veriye ulaşması, siberetnografin “ava giderken avlanmasına” da sebep olabilir (Lange'dan akt. Robinson ve Schulz, 2009: 694).

Oynaya Oynaya Araştırmak: DORYO Siberetnografisi İçin Öneriler

1970'lerde temeli atılan ve çok oyunculu zindanlardan (*multi user dungeons-MUD*) oyun dünyalarına doğru gelişen oyun kültüründe, Richard Garriott 1997'de devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının (*massively multiplayer online role-playing games-MMORPG*) adını koymuştur (Safko ve Brake, 2009: 308). Geçen yıllar içinde DORYO'lar kendi kültür alanını ve jargonunu oluşturarak her yıl artan sayılarda oyuncuya ulaşmaya başlamıştır (Yeniova, 2012: 142). DORYO'lar oyuncuların oyun için yaratılan fantastik bir dünyada geçen bir öykünün parçası olmasıyla başlar. Her oyuncunun belirli görevleri vardır ve ancak bu görevleri yerine getirerek oyunda daha üst seviyelere yükselebilirler. Oyuncuların bu görevleri her zaman tek başlarına yerine getirmeleri mümkün değildir, o nedenle oyuncuların birbiriyle iletişim ve dayanışma halinde olmaları gerekir ki ortak bir düşmana karşı güçlerini birleştirebilsinler ve kendi yetenekleriyle alt edemeyecekleri bu düşmanı birlikte yenebilsinler. Pek çok DORYO'nun temel mantığı olan dayanışma içinde görevleri yerine getirme özelliği, oyunun oyuncular için bireysel bir oyun deneyiminden öte toplumsal bir deneyim haline gelmesini sağlar (Chen ve Duh, 2007: 21). Ayrıca onlarca seviyeden oluşan DORYO'ların özellikle ilk seviyelerinde bu görevler o kadar olağan, sıkıcı ve birbirini tekrarlayan bir yapıdadır ki oyuncular çoğu zaman oyunun tekdüzeliğine rağmen yukarıda sözü edilen toplumsal deneyim için DORYO'larda uzun süreler çevrimiçi olabilirler. Hatta bazen bu toplumsal etkileşimi deneyimleme motivasyonunun, oyun oynama motivasyonunun önüne geçtiği görülür (Mulligan ve Patrovsky'den akt. Harrelson, 2006: 8). Oyunun yarattığı bu toplumsal deneyimin çevrimiçi dünyadan çevrimdışı dünyaya taşması olağandır; oyunda tanışan insanlar oyun dışında da bir araya gelebilirler ya da oyun dışında zaten birbirini tanıyan insanlar oyunun içinde buluşabilirler. Önceki DORYO araştırmalarının çevrimdışı dünyayı ihmal etmesi araştırmada oyuncu/karakter, çevrimdışı/çevrimiçi ve araştırma/oyun ihtilaflarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Taylor, 2008: 2). Bu nedenle bir DORYO siberetnografisinin, çevrimiçi dünyanın yanı sıra çevrimdışı dünyayı da kendine alan olarak

seçmesi gerekmektedir (Lindtner vd., 2008: 373).

Öncü siberetnografların oyunlar içinde araştırdığı ve kişilerin çevrimdışı dünyadaki gerçek kimliklerinden tamamen farklı olan sanal çevrimiçi kimliklerden günümüz DORYO'larında söz etmek çok yerli olmayabilir. Çünkü oyuncuların kendi karakterlerini belirlemek için çok geniş bir yaratım alanı vardır. Örneğin 2007'de kurulan Güney Kore merkezli Bluehole Studio'nun 4 yılda geliştirdiği ve Ocak 2011'de Güney Kore'de piyasaya sürdüğü* *The Exiled Realm of Arborea* (Arborea'nın Sürgün Diyarı-TERA) DORYO'sunda oyuncular, 7 farklı ırk ve 8 farklı sınıf arasından istedikleri özelliklere sahip oyun karakterini kendileri yaratırlar ve bu karakterin ne giyip nasıl görüneceğine ve hatta karakterin adına kadar hemen her şeyi kendileri belirlerler (Kurt, 2012: 1). Oyunda kişinin bu kadar nevi şahsına münhasır karakterler yaratabilmesi, aynı zamanda siberetnografin kendini oyun sahasında tanıtabilmesini de mümkün kılan bir özelliktir. Henüz oyunlarda sözü edilen ırklar ve sınıflar arasında bir etnograf karakteri yaratılmamıştır; ancak söz gelimi bir ozan veya şifacı rolündeki siberetnograf, oyunda karakterine araştırmasına yönelik bir isim vererek, tanıştığı diğer oyuncularla doğrudan araştırmaya yönelik bir etkileşim içine girebilir.

Yapılmış olan DORYO siberetnografilerindeki en önemli ortak özelliklerden biri, siberetnografların kendi oyun geçmişlerinin olması ve oyuncu kimlikleriyle siberetnograf kimliklerinin birbirine geçmiş olmasıdır (Chen, 2009: 52).** DORYO'nun oyuncuyu "sarması" (Golub, 2010: 19), siberetnografin çevrimiçi araştırmada başarılı olabilmesi için oyuna hâkim olmasını gerektirir ve tıpkı geleneksel bir etnografin araştırma yapacağı topluluğun dilini öğrenmek için harcadığı zaman gibi, siberetnografin de oyunun "dilini" öğrenmek için belli bir zamana ihtiyacı vardır. Söz konusu öğrenme zamanı, araştırmanın sınırlarını zorlayabileceği için (Van der Spa, 2004: 99) halihazırda bir DORYO geçmişi olan ve bu zamanı önceden kullanmış olan siberetnograf, DORYO alanına daha kolay girebilir. Bir şekilde DORYO jargonu öğrenildikten sonra, insanlar çok farklı zamanlarda çevrimiçi olabildiklerinden, oyuncularla iletişim kurabilmek için siberetnografin uzun zaman dilimleri boyunca oyunda kalması gerekir (Robinson ve Schulz, 2009: 693). DORYO'nun kendi dünyası dışında, oyuncuların buluştukları forum ortamları, çevrimiçi sohbet odaları, sosyal medya kanalları varsa, siberetnografin katılımcıların güvenini kazanarak onlarla samimi bir iletişim kurabilmesi için buralarda da aktif bir şekilde bulunması gerekir. *Skype**** gibi çevrimiçi yüz yüze görüşme programları sayesinde çevrimdışı dünyadaki fiziksel uzaklık dolayısıyla normalde ulaşılamayacak oyuncularla görüşmek de mümkünken, siberetnografin yapacağı çevrimdışı görüşmelerin bir kısmının da bilgisayar başına taşınması söz konusu olur. Toplanan siberetnografik verinin işlenmesi süreci de göz önünde bulundurulunca, siberetnografin DORYO siberetnografisi için "oturduğu yerden" hayli meşakkatli bir araştırma yürütmesi gerektiğini anlayabiliriz. Antropolog J. G. Frazer gibi başkaları tarafından toplanmış olan etnografik ve-

* Blockbuster MMORPG took 4 years and 40 billion won to develop. (2012). <http://bluehole.net/english/games/tera.html>, Erişim Tarihi 25.05.2012

** Ayrıca bkz. Harrelson, 2006; Chen ve Duh, 2007; Boone, 2008; Golub, 2010

*** Voice over Internet Protocol (VoIP)servisleri, internet protokolü üzerinden ses verisi gönderilmesini sağlarlar, yani bilgisayarla ücretsiz telefon görüşmesi yapmak VoIP yazılımlarıyla mümkün olur. Bir VoIP yazılımı olarak 2003'te geliştirilen ve hem ses hem görüntü hem de dosya aktarımını mümkün kılan Skype, 2011'de Microsoft tarafından satın alınmıştır (Aamoth, 2011: 2).

riyi inceleyerek antropolojik çalışmalar yaptıkları için, alana çıkıp yeterince ter dökmemekle ve “koltuk antropoloğu” olmakla eleştirilen eski araştırmacılarla (Radcliffe-Brown, 1951: 15) kıyaslandığında, DORYO siberetnograflarının alanlarının önemli bir parçasının bilgisayar başında oturdukları koltuk olduğunu söylemek pek yanlış olmaz.

Sonuç

En yenisi ve günceli Diablo 3 olan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, oyun kültürünün dışına çıkarak kapsadıkları insanların bir topluluk kültürü yaratmasını sağlamıştır. Teknolojinin hayatımızın her alanına işlediği günümüz şartlarında, pek çok insanı etrafında toplayarak kendi web sayfalarını, sosyal medya gruplarını ve çevrimdışı yapılanmalarını oluşturan DORYO’ların araştırması, hızla bilgisayar başına taşınan toplumsal etkinliklerin anlaşılması için büyük önem taşımaktadır. Sosyal bilimcilerin DORYO’lar üzerine yapacağı araştırmada faydalanacağı metodoloji olarak bu çalışmada siberetnografi önerilmektedir. 20 yılı biraz aşan tarihinde önemli değişikliklerle karşılaşmış olan siberetnografi, öncü siberetnografların, meşrulaştırıcı siberetnografların ve çok modlu siberetnografların birbirini takip eden araştırmalarıyla şekillenerek, çevrimiçi dünyanın çevrimdışı dünyayla ilişkisini ortaya koyabilecek niteliksel araştırma yöntemlerinin bulunduğu bir çatı olmuştur. Geleneksel etnografiden farklı olarak, alanın dönüşerek çevrimdışı dünyadan çevrimiçi dünyaya taşınması düşünüldüğünde, siberetnografide oturarak araştırma yapma, önceden çok zorlu görülmeyen ve çok uygun bulunmayan bir görüntü olmasına karşın, alan araştırmasının en zorlu kısımlarından birini oluşturmaktadır. Farklı isimlerle anılsa ve farklı ontolojik ve etik kaygılarla ele alınsa da, siber kültürün önemli bir parçası haline gelmiş olan DORYO’ların araştırılmasında siberetnografinin oynayacağı rolün büyüklüğü, bugüne kadar yapılmış olan çalışmalarda görülmektedir. Oyun teknolojilerindeki gelişmelerin DORYO’lar üzerinde yaratacağı değişiklikler düşünüldüğünde, çevrimiçi dünyadaki dönüşümlerin etkisiyle kendini hızla yeniden şekillendirebilme özelliğini kazanmış olan siberetnografinin bugünkü haliyle olmasa bile bürüneceği yeni kılıkla takip eden DORYO çalışmalarında yönetsel olarak merkezde bulunacağı öngörülmektedir. Siberetnografin “oturduğu yerden” antropolojik çalışmalarına yapacağı katkı, siber kültür çağında yadsınamaz bir yerde durmaktadır.

Referanslar

Aamoth, D. (2011). “A brief history of Skype”. <http://techland.time.com/2011/05/10/a-brief-history-of-skype/>, Erişim Tarihi 31.07.2012

- Akturan, U. (2009). "A review of cyberethnographic research: a research technique to analyze virtual consumer communities" *Boğaziçi Journal*, 23 (1-2): 1-18.
- An epic anniversary (2012). <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/b20/>, Erişim Tarihi 31.07.2012.
- Atasoy, B. (2012). "Diablo III 15 Mayıs'ta çıkıyor". <http://sosyalmedya.co/Diablo-3-cikiyor/>, Erişim Tarihi 09.05.2012
- Diablo III becomes fastest-selling PC game ever. (2012). <http://eu.blizzard.com/en-gb/>, Erişim Tarihi 25.05.2012
- Blockbuster MMORPG took 4 years and 40 billion won to develop. (2012). <http://bluehole.net/english/games/tera.html>, Erişim Tarihi 25.05.2012
- Boone, G. W. (2008). "Ethnography and game spaces: examining sociality in game worlds". <http://pactlab-dev.spcomm.uiuc.edu>, Erişim Tarihi 09.05.2012
- Catterall, M., and Maclaran, P. (2001). "Researching consumers in virtual worlds: a cyberspace odyssey", *Journal of Consumer Behaviour*, 1 (3): 228-237.
- Chen, M. G. (2009). "Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft" *Games and Culture*, 4 (1): 47-73.
- Chen, V. H. H. and Duh, H. B. L. (2007). "Understanding social interaction in World of Warcraft" *Proceedings of the International Conference on Advances in computer entertainment technology*, New York: ACM. pp. 21-24
- Ersöz Karakulakoğlu, S. (2010). "Siberkültürü araştırmak". Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı Bildirileri. M. G. Nalbant ve T. Kara (ed.), İstanbul: Mega Basım, s.190-194
- Escobar, A., Hess, D., Licha, I., Sibley, W., Strathern, M., and Sutz, J. (1994). "Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture [yorumlar ve cevapla birlikte]" *Current Anthropology*, 35 (3): 211-231.
- Fox, N., and Roberts, C. (1999). "GPs in cyberspace: the sociology of a 'virtual community'" *The Sociological Review*, 47 (4): 643-671.
- Golub, A. (2010). "Being in the World (of Warcraft): raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game" *Anthropological Quarterly*, 83 (1): 17-46.
- Gray, C. H., and Driscoll, M. (1992). "What's real about virtual reality? Anthropology of, and in, cyberspace" *Visual Anthropology Review*, 8 (2): 39-49.
- Guimarães, M. J. L. (2005). "Doing anthropology in cyberspace: fieldwork boundaries and social environments." *Virtual Methods: Issues in Social Research on the internet*. C. Hine (ed.), Oxford: Berg Publishers, pp. 141-156
- Harrelson, D. (2006). "Minions of the Night: Ethnography of a World of Warcraft guild". <http://www.webchica.com/papers/guild-ethno.pdf>, Erişim Tarihi 09.05.2012
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Londra: Sage.
- Jones, S. (ed.) (1999). *Doing internet Research: critical issues and methods for examining the Net*. Londra: Sage.

- Kozinets, R. V. (1997). ““I want to believe”: a netnography of The X-Philes’ subculture of consumption” *Advances in Consumer Research*, 24: 470-475.
- Kozinets, R. V. (2002). “The field behind the screen: using netnography for marketing research in online communities” *Journal of Marketing Research*, 39: 61-72.
- Kurt, A. (2012). “TERA: İzlenim”. <http://www.trgamer.com/Yazi/tera/1/2972.trg>, Erişim Tarihi 25.05.2012
- Lange, P. (2007). “Collecting data and losing control: how studying video blogging challenges human subjects frameworks” *Association for internet Researchers konferansında sunulan bildiri*, 20 Ekim 2007, Vancouver, Kanada.
- Lindtner, S., Nardi, B., Wang, Y., Mainwaring, S., Jing, H., and Liang, W. (2008). “A hybrid cultural ecology: World of Warcraft in China” *Proceedings of the 2008 ACM conference on Computer supported cooperative work*. New York: ACM. pp. 371-382
- Mullingan, J., and Patrovsky, B. (2003). *Developing Online Games: An Insider’s Guide*. Indianapolis: New Riders.
- Radcliffe-Brown, A. R. (1951). “The comparative method in social anthropology” *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 81 (1/2): 15-22.
- Robinson, L., and Schulz, J. (2009). “New avenues for sociological inquiry: evolving forms of ethnographic practice” *Sociology*, 43 (4): 685-698.
- Safko, L., and Brake, D. K. (2009). *The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success*. Hoboken, N. J.: John Wiley & Sons.
- Skeat, W. W. (1993). *The Concise Dictionary of English Etymology*. Kent: Wordsworth.
- Taylor, N. (2008). Periscopic play: re-positioning “the field” in MMO studies, *Loading...*, 2 (3), Makale: 1. <http://www.synergiescanada.org/journals/bcn/loading/4>, Erişim Tarihi 09. 05.2012
- Teli, M., Pisanu, F., and Hakken, D. (2007). “The internet as a library-of-people: for a cyberethnography of online groups” *Forum: Qualitative Sozialforschung*, 8 (3), Makale: 33. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/8>, Erişim Tarihi 09.05.2012
- Van der Spa, M. (2004). “Cyber-communities: idle talk of inspirational interaction?” *Educational Technology Research and Development*, 52 (2): 97-105.
- Warner, F. (2009). “Ethical considerations for digital fieldwork: cyberethnography and IRBs” *Anthropology News*, 50 (6): 27.
- Williams, D. (2006). “Why game studies now? Gamers don’t bowl alone” *Games and Culture*, 1 (1): 13-16.
- Yeniova, G. (2012). “Oynamayı seviyoruz/We love to play” *Pegasus Magazine*, Nisan, s.140-152.

Özet

“Oturduğu Yerden Antropoloji”: Doryo’larda Siberetnografiyi Düşünmek

Bilgisayarların, internetin ve cep telefonlarının gündelik pratiklerimize dâhil olmasını takiben bilişim teknolojilerinin hayatımızda kapladığı yer her geçen gün artmış ve siber kültür ifadesiyle tanımlanan yeni bir kültür oluşturmuştur. Web 2.0, akıllı telefonlar ve sosyal medya gibi farklı kollardan beslenerek sürekli bir değişim halinde bulunan bu kültürün bileşenlerini ve dinamiklerini anlayabilmek için etnografik yöntemlerden temellenerek gelişen ve araştırma alanını yeniden tanımlayan siberetnografi, bazı geleneksel araştırmacılar tarafından yeterince etnografik bulunmamış olmasına karşın, teknolojiyle iç içe olması kaçınılmaz hale gelen araştırmacıların benimsemeye devam ettiği bir araştırma yöntemi olarak literatürde kendine yer bulmaktadır. Bu çalışma, siberetnografinin sosyal araştırmalara getirdiği yenilikleri ve sosyal araştırmacıya katması öngörülen deneyimleri devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (DORYO-*massively multiplayer online role-playing games-MMORPG*) üzerinden ele almaktadır. Siber kültürün önemli bir parçası olarak video oyunlarından çok oyunculu konsol oyunlarına ve DORYO’lara doğru yaşanan gelişim, bilgisayar oyunu olgusunu bireysel -ve oyunlara yönelik olumsuz algıya bakılırsa antisosyal- bir eylem olmaktan çıkarıp pek çok insanın etkileşim halinde olduğu toplumsal bir olguya dönüştürmüştür. Söz konusu oyunlar kendi alt kültürünü ve jargonunu oluşturmuştur. Başarılı olabilmek ve üst seviyelere doğru ilerleyebilmek için oyundaki diğer karakterlerle iletişim ve dayanışma halinde olmayı gerektiren bu oyunlar, karakterleri yöneten oyuncuların da hem oyun içinde hem de oyun dışında iletişim halinde olmasını sağlayan bir yapıya sahiptir. Çalışmada DORYO’ların siberetnografisi için öneriler sunulmaktadır.

Anahtar sözcükler: siberetnografi, DORYO, metodoloji, oyun araştırmaları, çevrimiçi dünya

Abstract

“Armchair Anthropology”: Thinking of Cyberethnography in MMORPGs

Following the entrance of computers, the internet and cell phones to our everyday practices, information technologies kept on occupying more and more space in our lives and have formed what can be defined as cyber culture. For understanding the components and dynamics of this culture, which is under constant change through different branches like web 2.0, smart phones and social media, cyberethnography has emerged as a new research methodology, taking its roots from ethnographic methods and redefining the field. Although it was not found ethnographic enough by some traditional researchers, cyberethnography finds room for itself in the literature by being embraced by researchers of cyber culture, who inevitably keep in touch with technology. This paper takes cyberethnography through massively

multiplayer online role-playing games (MMORPG) in terms of the innovations it brings to social research and the experience it provides to the social researcher. The change from video games towards console games and MMORPG as an important part of cyber culture, turns the phenomenon of computer games from being an individual-and antisocial concerning the negative perceptions towards games-act into a social phenomenon in which many people are interacting with each other. These games have formed their own jargon and sub-culture. These games not only force the character in the game to have communication with other characters in solidarity for being successful and going towards upper levels but they also have a structure providing players with communication inside and outside the game. This paper has suggestions for the cyberethnography of MMORPGs.

Keywords: cyberethnography, MMORPG, methodology, game research, online world

İNTERNETTEKİ ŞİRİNCE: SİBER DÜNYANIN “GERÇEKLİĞİ”

Z. Nilüfer Nahya*

İnternet artık birçok insanın gündelik hayatına yerleşmiş ve hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. *Email*'lerimiz, *Facebook* sayfamız, *blog*'larımız veya sürekli takip ettiğimiz web siteleri, gündelik hayatımızın çoğu zaman rutin parçaları olmuştur. İnternet, haberlerden hava durumuna, müzikten resme kadar görsel ve yazılı bilgiler içeren, kitaplar, ansiklopediler, gazeteler, televizyon ve radyo gibi başvuru ve çoğu insanın hayatına yerleşen bir olgudur. Bir bilgi kaynağı olmasının ötesinde diğer birçok medya aracı gibi –hatta bazen daha fazla- güçlü, hızlı ve geniş ölçekli bir iletişim aracıdır. Kimi insanlar için televizyondan ve radyodan öncelikli olarak evlerde internet yer almaktadır; çünkü onunla oturduğunuz yerden Sibiry'a'ya bağlanabilmeniz mümkündür. İletişimi güçlendiren birçok bağlantı sistemi olmasının yanı sıra, web siteleri aracılığıyla, ziyaretlerde bulunmak ve farklı insanlarla tanışmak kadar, ticaret yapmak da mümkündür. Bu açıdan internet, kendine özgü bir alan yaratmıştır.

Bu alan içerisinde internet, gündelik hayatımız kadar özel hayatımızı, psikolojimizi ve elbette ticari hayatımızı dahi etkileyen bir bağlantı sistemine dönüşmüştür. Alışveriş, fatura ödemeleri gibi ticari ilişkilerin yanında turizm için de vazgeçilmez bir iletişim ve ticaret kaynağıdır. Acentelerin sunduğu tatil olanakları bir kenara itilip, internet üzerinden rotalar belirlenebilmekte, rezervasyonlar yapılabilmekte, uçak, tren ve otobüs biletleri alınabilmekte-

* Dr, Etnoloji

tedir. İngilizce başta olmak üzere farklı dillerde sunulan web siteleri, bu iletişimi ve işlemleri artırmaktadır.

İnternet, iletişimi kolaylaştıran bir unsur olarak geliştiğinde halkbilimi de “gerçek dünyada” olduğu gibi İnternette de çalışmaya başladı. Halkbilimcilerin oldukça geç ilgilenmeye başladığı siber folklor çalışmaları, folklor ve teknoloji, folklor ve iletişim gibi eşleştirmeler kapsamında gerçekleştirilmiştir (bkz. Blank, 2009:1-20). Fakat halkbilimi ve aynı zamanda sosyal antropoloji açısından büyük önem taşıyan etnografi ve alan araştırması konuları, en derin tartışmaların gerekçesi olmuştur. Bu süreç, halkbilimci ve antropologların siber dünyada nasıl araştırma yapacaklarına ilişkin bir literatürün ortaya çıkmasına sebep olmuştur (örn.Hine, 2005). Yanı sıra siber etnografi, siber folklor ve siber antropoloji gibi tamlamalar da hayatımıza eklenmiştir (örn. Escobar,1994).

Turizm hakkında yüz yüze yapılan araştırmalar kadar internetle bağlantılı araştırmalar yapmak da mümkündür. Çünkü internet, yerli ya da yabancı turistlerin, ziyaret öncesinde bilgi, rezervasyon ve tanıtım için başvurduğu önemli bir aracı konumundadır. Bu çerçevede, görsel öğelerin ağırlıkta olduğu, çeşitli konularda bilgilendirmelerin yer aldığı internet, siber bir dünya olarak, turistik bir bölge hakkında, bir önyargı ya da önfikir oluşturmaktadır. Ancak bu fikirler, sonrasında olumlu ya da olumsuz yönde değişebilmekte, gelişebilmekte ya da yeniden oluşabilmektedir. Bu halde de siber dünyanın, sorgulayıcı belirleyicisi “gerçek dünya” olmaktadır. Bu nedenle, yerel kültürün yansıtılışının *gerçekleştiği* ya da *görselleştiği* alan olarak bu siber dünya ve yanı sıra yerel kültürün yaşadığı alan olarak da siber dünyanın bu bağlamdaki aracılığı irdelenebilir. Değişkenler üzerinden siber dünyada yansıtılmak istenenler ve “gerçek dünya” ile farklılıkları bu aracılığın görülebilmesi için kullanılabilir.

Bu durumda ortaya çıkan ‘siber dünya, “gerçekliği” hangi öğeler üzerinden ne kadar yansıtılabilmektedir ve bu çerçevede turizm unsurunun belirleyiciliği ne düzeydedir?’ sorusu bu çalışmada temel belirleyici olmuştur. Bu çerçevede, öncelikle örnek olarak seçilen web sitelerindeki genel manzaradan bir Şirince imgesi ortaya çıkarılmaktadır. Bu aşama, Şirince’ye gidiş öncesinde gerçekleştirilmiştir ve köyde bir yabancı olarak bulunma avantajı da *görün-tüyü* anlamak açısından yardımcı olmuştur.**

Çalışmada, (a) tanıtımlara malzeme oluşturan öğeleri, içeriklerini, özelliklerini ve gündelik yaşamdaki yerlerini görebilmek için, siber dünyada yer alan bu görsel öğelerin, “gerçek dünya”daki yerleri ve anlamları (ya da kullanılışları) belirlenmektedir. Yanı sıra, (b) yerel kültürün siber dünyadaki temsili hakkında fikir edinilmekte ve (c) son olarak sitelerde tanıtımlara veri sağlayan bilgiler, görüşmeler ile karşılaştırılmaktadır. Bu şekilde, siber dünyada yer alan imgenin içeriği ile “gerçek dünya”, bir anlamda, hem karşılaştırılmakta hem siber dünyayı oluşturan, “gerçek dünyanın” belirleyiciliği görülmekte hem de bir tür birleştirmeye

* Burada gerçeklik yargısal bir tespit olmaktan çok, tartışılmak istenen bir olgudur. Çünkü siber dünya da bir o kadar gerçektir ve yaşamın parçasıdır. Fakat bu çalışma, yapısı gereği, siber dünyadaki durumla, yaşadığımız dünyadaki durum karşılaştırmasına giriştiği için, siber dünya – gerçek dünya ikiliği kurulacak, ancak makalenin üstüne kurulduğu tartışma zemini nedeniyle ve siber dünyanın gerçekliğine dikkat çekmek amacıyla “gerçek dünya” ve “gerçeklik” tırnak içinde kullanılacaktır.

** Bu çalışmanın ilk hali, 21- 24 Kasım 2011 tarihleri arasında düzenlenen VIII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresinde sunulmuştur.

siber ve “gerçek dünya” ikiliğinin genel görüntüsü ortaya çıkarılmaktadır. Ancak tüm bunlar, temelde köy ve turizm etkeni bağlamlarında işlenmektedir.

Çalışmanın alan araştırması bölümünde ise örnek olarak seçilen web sitelerindeki bilgiler ve görsel öğelerin irdelenmesinin ardından oluşturulan soru listesi ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır.* Örnek olarak seçilen siteler şunlardır:

Artemis Restoran ve Şarapevi, <http://artemisrestaurant.com/Tr/> (Erişim Tarihi 15.06.2009.)

Kırkınca House Hotel, <http://www.kirkinca.com/index.html> (Erişim Tarihi 08.05.2009)

Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/default.asp?L=TR&mid=145> (Erişim Tarihi 08.05.2009)

Aliş Pansiyon, <http://www.sirincealispansiyon.com/> (Erişim Tarihi 10.05.2009)

Nişanyan Evleri, <http://nisanyan.com/> (Erişim Tarihi 08.05.2009)

Can Restoran, <http://www.canrestaurant.com/s.html> (Erişim Tarihi 10.05.2009)

Selanik Pansiyon, <http://www.selanikpansiyon.com/> (Erişim Tarihi 15.06.2009)

Dionysos Pansiyon, <http://www.dionysospension.com/index.htm> (Erişim Tarihi 10.05.2009)

ve Akberg Şarapları, <http://www.akbergwines.com/> (Erişim Tarihi 15.06.2009).

Seçilen dokuz siteyle ilgili olarak toplam yedi görüşme gerçekleştirilmiştir. Bir görüşme ise Akberg şaraplarının İzmir merkezinde bulunan ofisinde, araştırmaya katılan diğer iki araştırmacı tarafından yapılmıştır.** Diğer çalışmalara dair soruların da bulunması nedeniyle, bu görüşme karma özellikli kabul edilebilir. Bir bilgilendirme de elektronik posta üzerinden yapılmıştır. Nişanyan evlerinden konuştuğum kişiler, web sitesiyle Sevan Nişanyan’ın ilgilendiği söylemiş ve kendisi yurt dışında olduğu için elektronik posta adresini vermişlerdir. Sevan Bey detaylı bir cevaplandırma yapmışsa da bu yazışma daha ziyade bir açıklama dokümanı olarak kabul edilmiştir.

Turistik Bir Köyün Öyküsü

İzmir ilinin Selçuk ilçesine bağlı, bu ilçeye 8, Efes antik kentine 11 kilometre mesafedeki Şirince köyü, çeşitli kaynaklarda Kırkindje, Kırkidje, Kırkıcı, Kırkınca isimleriyle anılır (Sepetçioğlu, 2004:2). Yaygın hikayesinde, köyün Çirkince olan ismi, Cumhuriyetten sonra İzmir Valisi Kazım Dirik (Paşa) tarafından Şirince olarak değiştirilmiştir.

İlk kuruluşu 5.yüzyıla dek uzatılabilen Şirince’yi, Efes antik kenti sakinlerinin, Küçük

* Söz konusu araştırma, ODTÜ Türk Halk Bilimi Topluluğu, Kuramsal Çalışmalar ve Yöre Araştırmaları Alt Birimince, 29 Haziran – 5 Temmuz 2009 tarihleri arasında düzenlenen ‘Turizm ve Yerel Kültür’ ana başlıklı, bir alan araştırması kapsamında yapılmıştır.

** ‘Turizm ve Yerel Kültür’ ana başlıklı araştırma kapsamında bu görüşmeyi yapan Gökçe Özge Tümkân ve Sezen Bozkurt’a, onlarla beraber görüşme, gözlem ve fikirleriyle bana katkıda bulunan Meryem Mudara ve Gizem Beril Ünal’a teşekkür ederim.

Menderes nehrinin Efes limanını alüvyonla doldurması ve dolayısıyla liman şehrin önemini kaybetmesi nedeniyle kurdukları söylenmektedir (Sepetçioğlu, 2004:2). Şirince, 1890'da ve büyük ihtimalle öncesinde de Aydın vilayetinin İzmir sancağı, Kuşadası kazasına bağlıydı. 1831 verilerine göre Kuşadası kazasında 69 Müslüman ve 698 Ortodoks erkek yaşamaktadır (Pekak ve Aydın, 1998:126). Köy halkının aktardığı bilgileri doğrulayan 1919 yılına ait belgelere göre o zamanki adıyla Çirkince, o günkü adı Ayasuluğ olan Selçuk kasabasına bağlı bir köydür ve bağlı olduğu Selçuk'tan daha büyük ve kalabalıktır (Tül, 1997:15).

O dönemin yaşamına dair bilgileri aktaran ünlü Yunan yazar Sotiriyu (1909-2004), Rum köy halkının Rumca ve bazen Türkçe konuştuklarını, köyün tek Türk binasının zaptiye daire-si olduğunu, zeytin, üzüm ve incir üretiminin o tarihlerde de yapıldığını, köylünün çevredeki Türk köylerle yakın ilişkide olduğunu ifade etmiştir (bkz. Sotiriyu, 1970). 1908 İzmir Vilayet Salnamesinde ise halkın Karamani denilen Türkçeyi konuştukları ve nüfusun 4.000 olduğu belirtilmektedir (Pekak ve Aydın, 1998:130).

Köyün, detaylandırılmayan tarihine göre ise Çirkinceli Rumlar, 1919'da İzmir'e çıkartma yapan Yunan ordusuna destek verirler. Ancak Kurtuluş Savaşı ile 1922'de İzmir kurtarılırken, bu yörede yaşayan tüm Rumlar Yunanistan'a göç etmek zorunda kalırlar. Aslında bu bir göç değil, Afyon'da cephenin bozulmasının ardından gelen bir kaçıştır (Sepetçioğlu, 2004:3).

Araştırma sırasında bazı köylüler, Rumların kaçmasının ardından çevre köylerden gelen kişilerin evlerde dikiş makinelerinde elbiseler, ocakta sıcak yemekler bulduklarını anlatmıştır. Hatta bu gelen köylülerin köyü talan ettiklerini ve sonrasında boş bıraktıkları da eklenmiştir. Bugün Rumlardan geriye, evleri dışında iki kilise kalmıştır.*

1924'te dek iki yıl boyunca boş kalan köye Selanik ve Kavala'nın çeşitli köylerinden Çirkince'ye getirilen Türk göçmenlere Giritliler de eklenir. Ancak Giritliler Şirince'de yaşayamazlar ve bu nedenle Giritliler ve diğer bazı göçmenler, kendilerine verilen evleri inşaat malzemesi yapmak üzere söküp Selçuk, Kuşadası ve İzmir'e göç ederler. Rumlar tarafından terk edildiğinde 1800 hanesi bulunan köy, günümüzde 185 haneye düşmüştür (Sepetçioğlu, 2004:5).

2009 verilerine göre toplam nüfusu 556 olan köyün 282'si kadın ve 274'ü erkektir ve 16 kişi Şirince dışından gelip yerleşmiştir. Rakımı 330 olan dağ köyü Şirince'nin iki ana geçim kaynağı bulunmaktadır. Zeytinyağı turizm sürecinde de etkili olan ilk ana geçim kaynağıdır. Zeytinyağı için dikilen zeytinlikler, köye giden yolda hemen göze çarpmaktadır. Şeftali, ün saldığı söylenen bir başka Şirince ürünüdür. Bunu takiben çoğunlukla yemelik, bir kısmı da şaraplık olarak üretilen üzümlere, son yıllarda kiraz ve ceviz de eklenmiştir.

Turizm köyün ikinci ana geçim kaynağıdır ki alışılmış köy geçim kaynaklarından birisi

* Bunların ilki olan Aziz Demetrius Kilisesi, köyün girişinde görülebilen, yarı yıkık halde bir kilisedir. Kitabesi yoktur, özgün ismi ve yapım tarihi bilinmemektedir. Restorasyon aktif olarak yoktur. Bir süre cami olarak kullanıldığına dair bilgilere rastlanmıssa da kaynak kişilerce hiç belirtilmemiştir. İkinci kilise, Ioannes Prodromos yani Aziz Vaftizci Yahya Kilisesi'dir. Kapıda 11 satırlık Yunanca bir kitabe bulunmaktadır. Son yıllarda Efes Müzesi'nce Amerikalı bir vakıf tarafından restore edilmiştir. Kilisede ancak silik freskler görülebilmektedir. 2005 yılında Fener Rum Patriği Patrik Bartolomeos tarafından ziyaret edilmiştir ve her yıl, izinle ayin yapılmaktadır.

değildir. Köyde hemen göze çarpan tezgâhlar, muhtarlığa aittir ve buradan kiralanmaktadır. Bir haneye ancak bir tezgâhın verildiği ve yıllık 250 TL kira alınan Şirince’de, 2009 rakamlarına göre muhtara bağlı seksen tezgâh, tezgâh dışında da altmış dükkân bulunmaktadır. Sekiz hediyeelik eşya dükkânı, on dört gözleme yapan bahçe, on üç şarap evi ve Nişanyan gibi grup oteller tek sayılarak bakıldığında sekiz yüz yatak kapasiteli yirmi iki pansiyon Şirince “köyünde” bulunmaktadır.

Görüşmelere göre 80’lerin sonlarında tek tük gelmeye başlayan turistlerle başlayan turizm, 1993 yılında iki pansiyonun (Erdem ve Şirince) açılmasıyla farklı bir hal alır. 90’ların başlarında iki otobüsün kısa süreli uğradığı Şirince’ye bugün, günde on beş-yirmi otobüs gelmektedir. Yaz aylarında ve hafta sonlarında bu sayı artmaktadır. Köyün ünlenmesinde etkili olan şarapçılık, ev şarapçılığı şeklinde başlamıştır. Ancak araştırma göstermiştir ki köylülerin turizm öncesinde ve sonrasında ne sıklıkta şarap yaptıkları ve tükettikleri belirsizdir. Kimi kişiler şarap içilmediğini sadece ikram edildiğini, kimi kişilerse sıkça şarap tüketildiğini söylemişlerdir. Ancak Şirince’yi şaraplarıyla ünlü yapan eski zeytinyağı fabrikasını alarak bir şarap fabrikasına dönüştüren Akberg Şarapçılık, Şirince’yi şaraplarıyla tanıtmış ve ona şarapla özdeş bir anlamın yerleşmesine sebep olmuştur. Köydeki şarap üzümçülüğünü de teşvik eden fabrika, köyde bulunmayan meyve şarabı üretimine de başlamıştır.

Bunlarla beraber, 1978 yılında önce yukarıda sözü edilen iki kilise “korunması gerekli taşınmaz kültür varlığı” olarak tescil edilmiş; tarihi yapısının korunması amacıyla Şirince köyü de 1984’de “kentsel sit alanı”, 1997’de ise “üçüncü dereceden doğal sit alanı (D3)” olarak ilan edilmiştir (Kaplan vd.,1997:303). Şirince, Selçuk ilçesinin kapsamında yer alan Efes Antik Kenti*, Meryem Ana Evi**, Aziz Yuhanna Kilisesi*** ve Efes Müzesi**** gibi tarihi yerlere yakın oluşu nedeniyle, bu bölgenin turistik alanına rahatlıkla dahil olmuştur. Yabancı turistler kadar yerli turistlerin de uğrak yeridir. Özellikle hafta sonları, köy turistlerle dolup taşmaktadır.

Web Sitelerindeki Şirince

Öncelikle kısaca web sitelerinin genel görüntüsünden bahsedilebilir. Örnek seçilen tüm

* Efes’teki ilk kazılar 1863 yılında İngilizlerin yaptığı sondajlarla başlamış; 1893’ten itibaren Viyana Üniversitesi’nden Otto Benndorf 1893’de bölge kazılarını devralmıştır. I. ve II. Dünya Savaşları nedeniyle ara verilen kazılar, 1954 yılından sonra bu kez Avusturya Arkeoloji Enstitüsü tarafından yürütülmüştür. Bu kazılara Türk araştırmacılarla birlikte aynı enstitü devam etmektedir. bkz. Excavation History of Ephesos, <http://www.oelai.at/index.php/excavation-history.html>, Erişim Tarihi 20.09.2011

** 1891 yılında sıra dışı bir hikaye ile bulunan ev, 1964 yılında Papa 23. Jean Paul tarafından hac yeri ilan edilmiştir (Soykan, 1997:183).

*** Mesih İsa’nın Havarilerinden olan Aziz Yuhanna’nın, İsa’nın annesi Meryem Ana ile Efes’e geldiği ve burada yaşadığına inanılmaktadır. Aziz Yuhanna’nın da burada öldüğü düşünülmektedir. Onun adına yaptırılan en büyük kilisenin kalıntıları Selçuk ilçesinde bulunur.

**** Bu gruba yine bu alan içinde bulunan Bizans su kemerleri, Artemis Tapınağı, Yedi Uyuyanlar Mağarası, İç Kale (Selçuk Kalesi), İsabey Camii de eklenebilir.

web siteleri ticari özelliktedir ve hepsi, “Hakkımızda” vb başlıklarla kendilerini tanıtmaktadır. Kimi zaman kuruluş hikayeleri* kimi zaman da kendi özellikleri aktarılmaktadır.** Mekânlar (odalar, evler, bahçeler), yemekler (otellerde kahvaltılar ve restoranlar) ve aktiviteler (doğa yürüyüşleri, geziler) web sitelerinde ağırlıklı olarak fotoğraflarla gösterilmektedir. Çevrimiçi (online) satış veya rezervasyon işlemi yapmak da mümkündür. Sitelerin varlık amaçlarını oluşturan, tanıtım, rezervasyon ve ulaşım, haliyle sitelerin olmazsa olmazlarıdır. Sitelerdeki tanıtım ise üç gruba ayrılabilir. Öncelikle ve ağırlıklı olarak mekânlar tanıtılmaktadır. Odalar, banyolar, yemek yenilecek yerler, yemekler, kahvaltılar bu gruba giren noktalarıdır. Yazılı ve görsel olarak yapılan bu bilgilendirmeleri, Şirince’nin tanıtımı izlemektedir. Her sitede Şirince’ye ilişkin bilgilere rastlamak mümkündür. Kimisi detaylı tarihsel ve coğrafi bilgi vermeyi tercih ederken, bazıları daha yüzeysel bilgilerle yetinmiştir. Fakat Şirince’yle ilgili bilgi vermeyen neredeyse yoktur. Üçüncü olarak da çevredeki tarihi ve coğrafi ziyaret yerlerine ilişkin bilgiler aktarılmaktadır ki, bu konuda kimi siteler yüzeysel bilgi verirken*** kimileri de beklenenden çok daha fazla detaya yer vermeyi tercih etmiştir****

Görüşmeler ise, işyeri sahiplerinin ya da işletmecilerin bu tarihsel bilgilere hâkim olduklarını, fakat bazı detayları karıştırdıklarını ve bu bilgileri daha ziyade tanıtım amacıyla kullandıklarını ve böyle bir dille ifade ettiklerini göstermiştir. Şirinceli olanlarla dışarıdan gelerek buraya yerleşenler arasında Şirince’nin tarihine ilişkin bilgiler konusunda farklar bulunmaktadır. Şirinceli olanlar, köyün geçmişi ve bugün arasında sosyal ilişkiler, dayanışma vb. konularda bilgi ve eleştiriler sunarken, Şirince dışından gelenler, köyün tarihine ilişkin bilgilerin yanında, Şirince’nin “köy” özelliğini kaybetmiş olmasına eleştirilerde bulunmaktadırlar.

Nişanyan Hotel, web sitesinin Türkçe bölümündeki tanıtım satılarında da bu eleştirileri dile getirmektedir:

“Şirince’ye Neden gidilir?

İtiraf edelim, Şirince çok bozuldu. Her gelenin aşık olduğu mütevazı, güleryüzlü Ege köyü gitti. Yerine Çin işi işporta mallarıyla kötü şarap tezgâhlarından geçilmeyen bir panayır yeri geldi. Köyün gençlerinden biraz ufku ve yeteneği olan herkes, daha iyi bir hayat kurmak için şehre taşındı. Çarşığı dışarıdan gelen profesyonel esnaf doldurdu. Köylünün gözünde Walt Disney’in Varyemez Amcası gibi \$\$ işaretleri çakıyor.

Yine de Şirince’ye gelmeye değer mi? Değer!

Bir, Nişanyan Evleri çarşı pazardan uzak, köyün halâ çok sakin ve güzel kalan bir kenarında. **İki**, Şirince’nin UZAKTAN görüntüsü halâ büyüleyici. Doğa, dağlar, bu dünyadan uzak bir aleme ait.

* Örn. Kırkınca House Hotel, <http://www.kirkinca.com/profil.html>, Erişim Tarihi 15.02.2011.

** Örn. Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/default.asp?L=TR&mid=196>, Erişim Tarihi 15.02.2011.

*** Örn. Şirince Artemis Restoran ve Şarapevi, <http://www.artemisrestaurant.com/Tr/Content2.asp?m2=2>, Erişim Tarihi 15.06.2009.

**** Örn. Kırkınca House Hotel, <http://www.kirkinca.com/profil.html>, Erişim Tarihi 15.02.2011 ve Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/default.asp?L=TR&mid=196>, Erişim Tarihi 15.02.2011.

Üç, köyün dışına doğru yürüyüşe çıkarsanız inanılmaz güzellikte yerlere geliyorsunuz. Dört, halâ diskotek filan yok, geceleri sakin.

Beş, Şirince’de sivrisinek yok. Hiç yok. Yaz geceleri açık havada ferah ferah uyunuyor. Altı, İstanbul’la Bodrum arasında bundan güzel bir yer yok. Belki bir iki tane var da, onlarda da konaklama imkânı yok.”*

Nişanyan’ın bu eleştirel perspektifi yine Türkçe sayfalarda daha samimi fakat daha hissedilir olarak işlenirken, yabancı dillerdeki sayfalarda resmi bir üslupla aktarılmaktadır:

“Evler: Köy hayatı

Evler harabeye dönmüş eski Rum evleriydi. Geleneksel yapım teknikleri kullanarak, hemen hemen hiç beton, plastik, alüminyum ıvır zıvır sokmadan onardık. “Pansiyon yapıp kiralarız” düşüncesiyle değil, sanki biz ya da en yakın arkadaşımız oturacaktık gibi yapıp döşedik.”

“The Houses: Privacy and quiet

Our three houses are situated immediately below the Inn on a sharp slope. They offer an opportunity to enjoy traditional Aegean village life in a **quiet and private setting**. Like most houses in Sirince they were originally built in the early 19th century. We renovated them (we hope) without spoiling their original spirit.”**

Sitelerin vazgeçilmezleri olan iletişim ve ulaşım da ise siber iletişim açısından üzerinde durulması gereken bir noktaya rastlanmaktadır. İnternet, genelde Şirince’ye, özelde de gidilecek işletmeye ilk erişim biçimidir. Görsel ve yazılı bu erişime, telefon ya da yine elektronik posta (*email*) veya form üzerinden internet ile erişim eklenmektedir.*** Temelde bir iletişim biçimi olan bu ilk iki bağlantı biçimi, bir tür ulaşım fakat *sabittir*. Fiziksel ulaşım elbette uzaklıkları, yolları ve yolculuğu kapsayan *hareketi* ifade etmektedir.

Daha önce de belirtildiği gibi Şirince, tarihçesi ve görünüşüyle sitelerin hepsinde bir şekilde yer almaktadır. Kimi tasarımlarda Şirince, genel manzarasıyla, silikleştirilmiş evleriyle ya da doğasıyla fonda resmedilirken, kimilerinde kullanılan mekân(lar)ın görüntüleriyle gösterilmektedir. Şu halde Şirince, işletmelerin buldukları alan olarak önemliyse de, Şirince’de olmak yani işletmenin Şirince’de bulunması, daha çok vurgulanmaktadır. Bu duruma göre, web sitelerindeki siber dünyada, merkez olarak Şirince değil Şirince’deki işletmeler yer almaktadır.

* Şaraplar, <http://nisanyan.com/?x=wine>, Erişim Tarihi 16.02.2011, vurgular siteye ait.

** Resmi olmayan bir çeviri, farkı göstermek açısından şu şekilde yapılabilir:

“Evler: Mahremiyet ve sükûnet

Üç evimiz, Han’ın hemen altında keskin bir yamacın üzerinde bulunuyor. Bu evler, sakin ve özel düzenlemeleriyle geleneksel Ege köyünün tadı çıkarma olanağını sunuyor. Şirince’deki birçok ev gibi 19. yüzyılda inşa edilmişler. Bunları orijinal ruhuna göre bozmadan yeniledik (umarız).” Evler, <http://nisanyan.com/?s=houses>, Erişim Tarihi 16.02.2011, vurgular siteye ait.

*** Örneğin pansiyon sahiplerinin hepsi, müşterilerinin neredeyse tamamının internet üzerinden rezervasyon veya telefonla kendilerine ulaşarak geldiklerini belirtmişlerdir.

Web sitelerine bakıldığında onları çekici kılan unsurlardan en öne çıkanı, Şirince'nin bir köy olmasıdır. İlginç tarihi ve yapılanmasıyla farklılık yaratan Şirince köyüne, doğası da eşlik etmektedir. Sitelerin neredeyse her sayfasında görülebilecek bu doğa ve köy vurgusu, sitelerin kimi sloganlarında da yer almaktadır: “Eşsiz Bir Doğa”^{*} ve “Yeryüzü Cenneti Şirince”^{***} gibi. Öyle ki bu sitelerden birinde doğa vurgusu, fondan gelen kuş sesleriyle yapılmaktadır.^{***}

Doğa vurgusu, kimi işletmelerin düzenledikleri doğa yürüyüşleri ve doğaya ilişkin tanıtım cümleleri ile sürdürülmektedir. Ancak çoğunlukla doğa vurgusu, köy tasviriyle iç içe geçmiştir. Şirince'nin bir köy olduğuna –haliyle- tüm siteler değinmektedir. Sitelerde vurgulanan noktalara, tanıtımlarda kullanılan ifadelere, sunulan hizmetlere ve yapılan düzenlemelere bakıldığında, web sitelerindeki Şirince’de karşılık bulan bir köy tasviri ortaya çıkmaktadır. Bu tasvir şöyle özetlenebilir: Köy, şehirden uzaktır ve doğaya yakındır. Yine doğal, köy üretimi yiyecekler yenilmektedir. Doğası kadar manzarasıyla da şehir görüntüsünden farklıdır. Köyde, geleneksel evler olur; odalarda geleneksel ve eski eşyalar yer alır ki bunlara geleneksel yorganlar da dâhildir. Ahşap düzenlemeler ve eşyalar, bahçedeki çiçekler, bir Ege köyü olması nedeniyle zeytinyağı ve taze meyveler bulunur. Modern olarak adlandırılan banyoların yanında Osmanlı stili hamam tarzı banyolara da rastlanmaktadır. Son olarak temiz havalı, doğa içinde yer alan bu köyde, misafirleri, dostluk, ilgi ve aile ortamı beklemektedir.

Parçaların toplanmasıyla ortaya çıkan bu köy tasvirindeki en güçlü öge, şehir hayatına alternatif bir yaşamın sunulmasıdır. Bir web sitesinde bir yazardan yapılan alıntı bunu en iyi şekilde örneklendirir:

“Gökyüzü, yeryüzünü arar eşini arar gibi yaşadığın şehirde. Koparılmıştır, senin gökyüzündeki mavin yeşilinden. Eksoz kokusu, arsızca sırttır yüzüne çarparken.

İnsanlar; kadın, erkek, çocuk...dolaşır beton kaldırımların şiddetinde. Ayaklar toz toprak, çamur olmaz belki; ama hırçın bakar gözleriniz, soluk soluğa evlerine, işlerine koşan bedenleriniz yüzünden. (...)

Oysa Şirince’de gökyüzü, sevdasını doyasıya yaşıyor yeryüzüyle. Çok pencereci kagir evleri iki katlıdır. Asma balkonlarıyla, pencere ve saçak kenarlarında renkli resim ve kuş motifleriyle... Bu seveda içinde erir Şirinceli”^{****}

Ancak elbette ki yine web siteleri üzerinden bakıldığında ve işletmelerin varlıkları düşünüldüğünde; aynı köy, şehir hayatında bulunamayanları *sunan* veya kaba bir tabirle “satan” bir köydür. Çünkü gelir, elbette işletmenin kendi hizmetleri, yapısı yani kendi varlığı üzerinden kazanılıyorsa da Şirince'nin bir köy olması ya da bu şekilde sunulması da kazancın bir parçasıdır. Sonuçta da köyü temel alan, ancak, iş yerlerinin şekillendirdiği bir “köy” ortaya çıkmaktadır. Bunun sebebi ve dönüştürücüsü de turizmdir. Köy ve turizmin birlikteliği web sitelerindeki ifadelerde açıkça görülmektedir:

* Can Restorant, <http://www.canrestaurant.com/s.html>, Erişim Tarihi 10.05.2009

** Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/>, Erişim Tarihi 08.05.2009

*** Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/>, Erişim Tarihi 08.05.2009

**** Alish Pansiyon'un araştırma sırasında güncel olan web sitesinde yer alan bir metinden alınan bu parça, yeni sitede bulunmamaktadır. Metin ise 11.05.2003 tarihiyle eski işletme sahiplerinin kaleme aldığı bir yazıdır.

“Yunanlı yazar Dido Sotiruyü; ‘Benden selam söyle Anadolu’ya’ adlı eserinde ‘Şu yer-
yüzünde cennet diye bir yer varsa, bizim Kırkınca (Şirince) o cennetin bir parçası olsa gerek’
diye boşuna söylememiş.

196 yıllık bu binada, köyün panoramasına karşı yöresel yemeklerden tadıp, meyve şarap-
larını yudumladığınızda Yunanlı yazar’ın ne kadar haklı olduğunu göreceksiniz...”*

Bir tür köy romantizimi olan bu durum, aslında tek taraflı değildir. İmkân olduğunda
orada kalmak, oradan eşyalar satın almak veya orada yemek yemek “köyü” ziyarete gelen
kişilerce de talep edilmektedir ki birçok esnaf ve çalışanın görüşlerinde de bu görülmektedir.
Yanı sıra köye gelen turist sayısı da bunun bir göstergesidir.**

İnternet de aslında bu tür bir iki yönlülüğe sahiptir. Bir web sitesi, ziyaretçiye hitap ettiği
gibi sahibi tarafından da kullanılır. Onu düzenleyen ve üreten işletme sahibi olduğu gibi,
talepleriyle de başlıkları belirleyen, ziyaretçi ya da diğer bir deyişle turisttir. Şarap yapılan
bir köyden, şarap satılan bir köye dönüş de bu durumu örnekleemektedir. Ev şarapçılığında,
şarap fabrikasına ve sonrasında şarap satılan (ve tadılan) dükkânlara ilerleyişte, turistlerin zi-
yaretleri etkili ve belirleyici olmuştur. Bu nedenledir ki yine tüm sitelerde şarap –çoğunlukla
da Şirince şarabı- vurgusu yapılmaktadır.*** Şarap, Şirince’nin olduğu kadar web sitelerinin de
bir parçasıdır. Şarabı, zeytinyağı takip etmektedir. Zeytinyağı, köyde turizmin başlangıcında
şarap kadar etkili olmuşsa da sitelerde ancak görsel olarak ya da kahvaltı tanıtımlarında söz
edilir.

Son olarak sitelerin görsel yönüne değinilebilir. Sitelerdeki fotoğraflar, mekânlara -oda-
lara, evlere, şarap evlerine, dükkânlara-, yemeklere –otellerde kahvaltılara ve restoranlara-
çevredeki tarihi yerlere ve Şirince’ye ilişkindir. Ancak Şirince dışındaki fotoğraflar çoğun-
luktur. Fotoğraflarda insanlar nadiren görüldüğünden, Şirince rahatlıkla sakin bir yer veya
bir köy olarak düşünülebilir. Yine fotoğraflar, Şirince’den çok işletmelere yöneliktir. Şirince
evleri ve çevre için işletmeler genellikle kendi mekânlarını tercih etmektedir.

Web Sitelerinin Ötesindeki Şirince

Yine sitelerde ele alınan noktalara paralel olarak, Şirince’nin genel görünüşüne bakılabil-
ir. Şirince’nin internetteki ticari görüntüsünden pek de farklı olmadığını söylemek gerekir.
“Köy”, turizmin etkisini fazlasıyla hissettiren, bolca görsel, yazılı ve bu kez bir de sözlü

* Artemis Restorant, <http://artemisrestaurant.com/Tr/Content2.asp?m2=1>, Erişim Tarihi 16.02.2011.

** 90’ların sonundaki ortalamaya göre Şirince’ye yılda 200.000-250.000 turistin geldiği tahmin
edilmektedir. Turistler en yoğun olarak ilkbahar ve sonbahar aylarında gelmektedir. Pansiyon ve
oteller dışında gelen turistler, ortalama 3-4 saat köyde kalmaktadır (Kaplan vd.1997:304).

*** Nişanyan Evleri sitesinde bu şaraplara ciddi bir eleştiri getirildiğini ve işletmede Şirince dışı
alternatiflere ağırlık verildiğini belirtmek gerekir: “Şirince şarabı bulundurmuyoruz; buna karşılık
memleketin çeşitli yörelerinden güzel birkaç çeşit şarabımız var.” Restoran, <http://nisanyan.com/?s=restaurant>, Erişim Tarihi 16.02.2011. Ne var ki Şirince’deki şarabın tarihçesine ilişkin olarak
en detaylı bilgiyi yine Nişanyan vermektedir Şaraplar, <http://nisanyan.com/?x=wine>, Erişim Tarihi
16.02.2011. Bazı sitelerde şarabın genel tarihçesine ilişkin bilgiler bulmak da mümkündür.

olarak turizm ekonomisi döngüsüne girmiş bir alandır. Girişten itibaren, web sitelerindeki gibi pansiyon, restoran ve hediyelik eşya dükkânlarının reklamlarına rastlanabilir. Görüntüsü itibarıyla gerçekten de alışılmışın dışında bir köydür. Mekânların yanı sıra, belli saatlerde ve günlerde, artan ve azalan yerli ve yabancı turistler görülebilir. Web sitelerinde görünmeyen “köylüler” genellikle işlerindedir: yani tezgâhlarda, dükkânlarda, pansiyonlarda, restoranlarda, fabrikada ve tarlada. Bir bölümü ise bu karmaşanın içinde kahvelerine ve evlerine sığınmışlardır. Köyün temel geçim kaynağının turizm olduğu açıktır ve görüşmelerin de gösterdiği gibi; köy ilişkileri bozulmuş olsa bile köylü artık bu duruma alışmış hatta bir anlamda bundan memnundur da.

“Her dönemin ayrı bir güzelliği var. Tamam çocukken köyümüz çok güzeldi. Ama şimdi o köyde yaşamak istemem. Sıkılırım.” (C.Y., İşletme sahibi)

Köyün, alışveriş alanından ve durumundan rahatsız olan ise büyük oranda pansiyon ve otel sahipleridir. Çünkü onlar web sitelerinde sükûneti ve köyü vaat etmektedirler. Ancak ilginçtir ki turisti çeken de zaten, görüntüsü ve yapılanışıyla köyün bu halidir ve hediyeliklerle de ilgilenmektedirler. Şirince, köy gibi duran, içinde bir yerlerde hâlâ köy olan, köy görüntüsüyle para kazanan—ki buna eski kiliseler de dâhildir—; ama diğer köy örneklerine bakıldığında artık pek de köy olmayan bir yerdir. “Geleneksel köy”ün içinde şehri dahi hatırlatan modern yaşamın öğeleri saklıdır: yani internet, turizm, ticaret, çeşitli eşyalar, restoranlar, dolmuşlar, iş için göç eden insanlar ve bu bağlamda oluşan işçi-işveren sınıflandırması. Köyün vitrini olarak adlandırabileceğimiz kısım, Şirince’nin turistik yüzüdür. “Gerçek köy,” turistik köyün içinde veya arkasında bir yerlerde durmaktadır. Bazı ara sokaklar, yaşlılar, pansiyon veya otel olmayan evler, tarımla uğraşan insanlar ve özellikle köylerin bir numaralı ulaşım araçları olan eşekler, bir köyü hatırlatacak öğeler olarak turistik köyün içine gizlenmişlerdir. Şirince’yi hâlâ bir köy olarak tutan belki de hâlâ ayakta duran bu özellikleridir.

Web Sitelerinin Ötesindeki “Gerçeklik”

Sitelerin içerikleri ve buna paralel “gerçeklikteki” Şirince görünümünün ardından, site sahipleriyle yapılan görüşmelere, mekânların kendilerine ve genel anlamda Şirince içindeki durumlarına da bakılabilir.

Web tasarımı, örnek olarak seçilen işletmelerin başvurduğu bir sektördür. Site sahipleri bir web tasarımcısı şirket aracılığıyla siber alanlarını oluşturmuşlardır. Yanı sıra fotoğraflarını da profesyonel fotoğrafçılara çekirmişlerdir. Ancak sitelerde nelerin bulunacağına, yazıların içeriklerine ve fotoğraflara kendileri karar vermişlerdir. Sadece bir site görüşmeden sonra büyük bir değişiklik geçirmiştir.* Diğerlerinde küçük değişimler ve eklemeler olmuşsa

* Söz konusu site Alish Pansiyon’a aittir: Alish Pansiyon, <http://www.sirincealispansiyon.com/> Erişim Tarihi 10.05.2009. Pansiyon sahibiyle yaptığımız görüşmede kendisi de bu değişikliği önceden belirtmiştir. Bu sebeple de görüşme, eski ve planlanan site üzerinden yapılmıştır.

da, yalnızca bir site, dillerde değişiklik yapmıştır.*

Yeri gelmişken, yabancı dillerin gerek turizm gerekse de internet bağlamında tartışılabilir önemli bir konu olduğu söylenebilir. Örnek seçilen web siteleri –biri hariç- okuyucularına farklı dillerde de siteyi okuyabilme olanağı sunmuştur. Dil çeşitliliği olmayan sitelerin en azından İngilizceyi seçtikleri görülürken, diğer diller Almanca, Fransızca ve İspanyolcadır. Bu durum da Şirince’yi çok dilde temsil edilebilen ve sunulabilen bir “köy” haline getirmektedir. Böylece Şirince siteleri, diğer köy sitelerindeki köy dışında kalmış kişilere bir anlamda köy hizmeti vererek, uzaklıkları yakın kılmak (Nahya, 2007) amacından farklılaşmaktadır. Ulusal ve uluslararası bir çevreye, siber alan üzerinden çok dilli bir temsiliyet aracılığıyla turistik bir amaçla ulaşmak çabasıdır.

Köy içi ilişkilere bakıldığında ise web sitelerinde görülmesi mümkün olmayan bir ilişkiler ağı görülmektedir. Görüşmelerde, pansiyon ve otel sahipleri ile diğer esnaf arasında bir beklenti farkı olduğu ortaya çıkmaktadır. Sitelerdeki vaatler de bunu desteklemektedir. Pansiyon ve otel sahipleri, köyün çarşısındaki tezgâhlardan ve dükkânlardan rahatsızdırlar. Ulaşmak istedikleri insanlara sade bir köy vaat ettikleri için, köyün sakin ve sessiz olmasını istemektedirler. Çoğu, bu görüntüyü Kuşadası ve Bodrum gibi turistik ilçelerin çarşılarına benzetmektedir.**

Öte yandan diğer esnaf, gelişmek ve büyümek beklentisindedir. Çarşının bu halinden rahatsız görünmemektedirler. Fakat pansiyon ve otellerle ortaklıkları ve anlaşmaları gibi sebeplerin de etkisiyle onlara herhangi bir eleştiri getirmemektedirler.

Burada, turistin kime ve ne zaman geldiği de belirleyicidir. Pansiyon ve otellere gelen turistler, gündüzleri çevredeki tarihi yerleri gezmekte, akşamları kalacakları yerlere dönmektedirler. Tezgâh, dükkân ve restoran sahipleri ise yerli halkın ‘günübirlikçi’ dediği turistlerle muhatap olmaktadır. Dolayısıyla iki tarafın hitap ettiği kitle de farklıdır. Bu işletmelerin, misafirlerine web sitelerinde vaat ettikleri ve sundukları hizmet de zaten bu sınırlandırmayla oluşturulmaktadır. Pansiyon ve otel sahipleri, web sitelerinde, kalacak yer ve çevrede gezilecek yerlere ağırlık verirken, restoranlar geçici işletmeler olarak, günübirlikçilere ya da kalacak olan kişilerin yemek saatlerine talip olmaktadır. Tezgah dediğimiz işletmelerin ise web siteleri yoktur; çünkü onlar süreli müşterilere hitap etmektedirler.

Bu aşamada az önce sözü edilen ortaklıklara da kısaca değinilebilir. Şirince esnafı, akrabalık ve arkadaşlık ilişkileri üzerinden birbirleriyle ortaklıklara ya da anlaşmalara sahiptir. Bu düzene Şirince dışından gelen esnaf da katılmıştır. Ticaretin bu vazgeçilmez unsuru, web sitelerinde *link*’lerle karşılık bulmaktadır. Bir pansiyon, kendi restoranı olmadığına anlaşılmalı olduğu bir restoranın ya da bir restoran, kalacak yer talebi için ortağı olduğu otelin

* Hotel Şirince Evleri web sitesi, yaklaşık bir yıl sonra sitesinin İngilizce, Almanca ve Fransızca versiyonlarına İtalyanca, İspanyolca ve Yunanca’yı eklemiştir. Görüşmede Portekizce, İspanyolca ve Hollanda dillerini eklemeyi düşündüklerini belirtmiş fakat görünen o ki otellerini tercih eden İtalyanlara ve ailelerinin yaşadığı yeri sıkça görmeye gelen Yunanlara ulaşmayı seçmişlerdir.

** Kaplan vd.(1997:302), 1980’li yıllarda köy çarşısının semerci, demirci, berber, kasap, kahve ve fırından oluştuğunu belirtmişlerdir. Benzeri betimleme, köyün yerlisi olan esnaf tarafından yapılmış, nostaljik kabul edilebilecek bir özlem dile getirilmişse de bir geri dönüş isteği ifade edilmemiştir. Aksine çarşının ve köyün bu halinin kabul edildiği ve sürdürülmek istendiği gözlemlenmiştir.

link'ini verebilmektedir. Web siteleri bu tip ilişkileri yansıtmamaktadır ve görünen sadece internetin bağlantısıdır (*link*).

Yukarıda da sıkça belirtildiği gibi Şirince'de Şirinceli olmayan esnaflara rastlamak mümkündür. Selçuk başta olmak üzere İzmir, İstanbul hatta Zonguldak'tan gelmiş olan iş yeri sahipleri de bulunmaktadır. Web siteleri üzerine yapılan görüşmelerde Şirinceliler ile Şirinceli olmayanlar arasında köy hakkında farklı fikirler olduğu sezilenmiştir. Şirinceli esnaflar, çocukluklarından bu yana Şirince'de oldukları için, köyün turizmden hemen önceki halini hatırlamaktadırlar. Bu kişiler, değişimin “acılarını” ve sonuçlarını daha derinden ve içerdense yaşamaktadırlar; ancak, artık geri dönüşü olmayan ve kabullenilmiş bir turizm sektörü bulunduğunu da belirtmektedirler. Bir köylünün köyden çıkabilmesi için iki ihtimalin (göç etmek ya da köyün değişmesi) söz konusu olduğu düşünüldüğünde, bu yaklaşım bir anlam kazanmaktadır. Öte yandan Şirince dışından gelenler, rahatlıkla köye hatta bazen köylülere ve köyün durumuna eleştiriler getirebilmektedirler. Bunun olası sebebi, bu kişilerin aidiyetlerinin, “Şirinceli olmak”tan öte, “Şirince'de yaşamak ve burada iş yapmak” üzerinden kurulmasıdır. Şirinceli kişiler, köyelerinin durumlarını bir aidiyet duygusu içinde değerlendirirken, diğerleri durumu, işleri açısından okumaktadırlar. Onlar için buranın “köy” olarak kalması daha önemlidir.

“İnsanları rahatsız ediyorlar. “gel bende şarap var, gel tat” gibi köye yakışmayan, köyün formatına uymayan şeyler var. (...) Mahmutpaşa çarşısı gibi olmaya başladı. (...) Çünkü insanlar buraya köy olduğunu, dinlenmeye geldiklerini söylüyorlar ama rahatsız oluyorlar.”(İ.D. İşletme Sahibi).

Fakat gerek Şirinceliler gerekse de Şirince dışından esnaf, Şirince'nin köy oluşundan faydalanmaktadır. Bir köyün, köy olarak turistik bir obje olması, siber dünyadan “gerçek dünya”ya kadar geniş bir alanda karşılık bulmaktadır. İnternet, görsel ve yazılı haliyle sabit; iletişim açısından sınırlı görünse de, görüşmelerin de gösterdiği gibi telefon ile sesli; ziyaret ile de yüz yüze iletişime aracı olmaktadır.

“Benim sitemde oda fiyatım yok. Burası özel bir yer olduğu için oda fiyatları yüksek. O beni arıyor; onu telefonda ikna edebiliyorum. Ses tonunuzdan, hitap şeklinizden etkilenebiliyor.”(İ.D., İşletme Sahibi)

Bu iletişimin uluslararası da olabildiği düşünülürse, internetin sunduğu olanaklar oldukça fazladır.

“İnternet bizim için olmazsa olmaz. Sadece uluslararası değil, Türkiye içinden de buluyorlar [bizi]. Son üç yılın istatistiklerine göre gelen konukların yüzde seksen ikisi internette geliyor. Acentelerin gücünden çok internet yardımcı oluyor.”(A.K., İşletme Sahibi).

Bu olanaklar, internetin ya da web sitelerinin, “gerçek dünya”nın sunucuları, görsel temsilcileri ve aracıları olduklarını da göstermektedir.

Sonuç Yerine

Görünen o ki insanların web sitelerine ulaşması, Şirince’deki dükkanlara ya da diğer işletmelere ulaşmasından çok daha kolaydır. Hem küçük bir dağ köyünden tüm dünyaya hem de dünyanın her yerinden bu küçük köye ulaşmanın en hızlı görsel yolu olan web siteleri, iletişim, reklam ve tanıtım amacını taşımaktadır. Şirince’nin görüntüsü, tarihçesi, çevresindeki ören yerleri ve doğası, Şirince’yi Şirince yapan öylesine parçalarıdır ki, bütün web sitelerinde yer almaktadır.

Bugün, yerli ya da yabancı turistlerin, ziyaret öncesinde başvurduğu internet, hem web sitesi sahibi hem de ziyaretçiyi kapsayacak denli geniş bir siber alandır. “Gerçek dünya”, siber dünyanın sınıyıcısı olduğu gibi, kimi zaman siber dünyanın aracılığıyla da *bilinir* olmaktadır. Turizm konusu bu *bilinirliğin* içeriğine çok uygundur. Çünkü turizm, tanıtım ve iletişim üzerinde durmaktadır. Fakat yine aynı dayanaklar, siber dünyada temsil edilen “gerçek dünya”nın, siber dünyadan farklı olması gibi bir sonucu da ortaya çıkarmaktadır. Yanı sıra fotoğraflar, siber dünyanın en güçlü görsel araçlarıdır; buna paralel olarak müzikler ve sesler duyumsal araçlar olurken; yazılar düşünsel araçlar olarak kabul edilebilir. Şirince’ye ilişkin örnek seçilen web siteleri, tüm bu araçları kullanarak, siber bir Şirince sunmaktadırlar. Turizm nedeniyle oluşan bu Şirince, siber olmayan “gerçekliğiyle” farklıdır ve bu “gerçeklik” turizm etkeni çerçevesinde tartışmaya açıktır; çünkü Şirince, web sayfalarını hazırlayan/hazırlatan işletme sahibince sınırlanan dünyadan çok daha fazlasıdır. Bir yönüyle de aynıdır; çünkü Şirince, “sıradan bir köy” olmaktan öte, çeşitli sektörleriyle “turistik bir köydür” ve bu haliyle web sitelerini de belirlemektedir.

Referanslar

- Akberg Şarapları, <http://www.akbergwines.com/> Erişim Tarihi 15.06.2009.
- Aliş Pansiyon, <http://www.sirincealispansiyon.com/> Erişim Tarihi 10.05.2009
- Artemis Restoran ve Şarapevi, <http://artemisrestaurant.com/Tr/> Erişim Tarihi 15.06.2009.
- Artemis Restoran ve Şarapevi, <http://www.artemisrestaurant.com/Tr/Content2.asp?m2=2>, Erişim Tarihi 15.06.2009.
- Blank, Trevor J. (2009) "Introduction-Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet" *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Trevor J. Blank. (ed.), Utah State University Press, Utah, p.1-20.
- Can Restoran, <http://www.canrestaurant.com/s.html>; Erişim Tarihi 10.05.2009
- Dionysos Pansiyon, <http://www.dionysospension.com/index.htm>, Erişim Tarihi 10.05.2009
- Escobar, A. (1994) "Welcome to Cyberia-Notes on the Anthropology of Cyberculture" *Current Anthropology* 35(3):211-321.
- Evler (Nişanyan Evleri), <http://nisanyan.com/?s=houses>, Erişim Tarihi 16.02.2011
- Excavation History of Ephesos, <http://www.oeai.at/index.php/excavation-history.html>, Erişim Tarihi 20.09.2011
- Hine, Christine (ed.) (2005) *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. Berg, Oxford.
- Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/>, Erişim Tarihi 08.05.2009
- Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/default.asp?L=TR&mid=196>, Erişim Tarihi 15.02.2011.
- Hotel Şirince Evleri, <http://www.sirince-evleri.com/default.asp?L=TR&mid=145> Erişim Tarihi 08.05.2009
- Kaplan, Adnan, Erhan Küçükerbaş ve Bülent Özkan (1997) "Şirince Yerleşiminin Rekreatif Turizm Yönüyle İncelenmesi" *Birinci Uluslararası Geçmişten Günümüze Selçuk Sempozyumu Bildirileri*, 4-6 Eylül 1997, Selçuk Belediyesi Kültür Yayınları, İzmir, s.297-308
- Kırkinca House Hotel, <http://www.kirkinca.com/index.html> Erişim Tarihi 08.05.2009
- Kırkinca House Hotel, <http://www.kirkinca.com/profil.html>, Erişim Tarihi 15.02.2011
- Nahya, Z. Nilüfer (2007) "E-köylülük: Bir Siber-Etnografi Örneği" *Halkbilim Dergisi* 21:17-24
- Nişanyan Evleri, <http://nisanyan.com/>; Erişim Tarihi 08.05.2009
- Pekak, Sacit ve Suavi Aydın (1998) "Selçuk ve Çevresinde Osmanlı İdaresindeki Gayrimüslim Tebaanın İmar Faaliyetleri" *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 15/2, s.125 - 155.
- Restoran (Nişanyan Evleri), <http://nisanyan.com/?s=restaurant>, Erişim Tarihi 16.02.2011.
- Selanik Pansiyon, <http://www.selanikpansiyon.com/>, Erişim Tarihi 15.06.2009.
- Sepetçioğlu, Tuncay Ercan (2004) *1924 Mübadillerinin Yeni Sosyal Çevreye Uyum Süreçlerinin Halkbilimsel Yönünden İncelenmesi*. Ankara Üniversitesi, Halkbilimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Sotiriyu, Dido (1970) *Benden Selam Söyle Anadolu'ya*. Çev: Attila Tokatlı, İstanbul, Alan Yayıncılık.

Soykan, Füsün (1997) “Selçuk'ta Turizm ve Yarattığı Mekansal Değişimler” “Şirince Yerleşiminin Rekreatif Turizm Yönüyle İncelenmesi” *Birinci Uluslararası Geçmişten Günümüze Selçuk Sempozyumu Bildirileri*. 4-6 Eylül 1997, Selçuk Belediyesi Kültür Yayınları, İzmir, s.183-196.

Şaraplar (Nişanyan Evleri), <http://nisanyan.com/?x=wine>, Erişim Tarihi 16.02.2011.

Tül, Şükrü (1997) *Şirince-Bir Zamanlar Çirkince*. İzmir, Ege Yayınları 10, Gezi Dizisi 2, 1997.

Özet

İnternetteki Şirince: Siber Dünyanın “Gerçekliği”

İnternetin, görsel, yazılı ve sözlü bir bilgi kaynağı olmasının ötesinde en önemli farkı, güçlü, hızlı ve geniş ölçekli bir iletişim aracı olmasıdır. İletişimi güçlendiren birçok bağlantı sisteminin yanı sıra, web siteleri aracılığıyla, ziyaret, tanışma ve ticaret de yapılabilmektedir. Aynı şekilde turizm için de vazgeçilmez bir iletişim ve ticaret kaynağıdır. Acentelerin sunduğu tatil olanakları bir kenara itilip, internet üzerinden rotalar belirlenebilmekte, rezervasyonlar yapılabilmekte ve biletler alınabilmektedir. İngilizce başta olmak üzere farklı dillerde sunulan web siteleri, bu iletişimi ve işlemleri artırmaktadır. Görsel öğelerin ağırlıkta olduğu ve çeşitli bilgilerin de yer aldığı web siteleri, turistik bölgeler hakkında, bir önyargı ya da ön-fikir de oluşturmaktadır. Ancak bu fikirler, ziyaret sonrasında olumlu ya da olumsuz yönde değişebilmekte, gelişebilmekte veya yenilenebilmektedir. “Siber dünya, “gerçeği” hangi öğeler üzerinden nasıl yansıtmaktadır ve bu çerçevede turizm unsurunun belirleyiciliği ne düzeydedir ?” sorusu bu çalışmaya temel oluşturmaktadır. Bu sorunsal, turistik bir köy olarak tanınan ve tanıtılan İzmir'in Selçuk ilçesine bağlı Şirince köyü üzerinden tartışılmıştır. İki aşamalı çalışmada, önce örnek olarak seçilen dokuz web sitesindeki genel özellikler belirlenmiş, ardından alan araştırmasıyla web sitelerindeki köy, köy yaşamı, köy ve doğa ilişkisi, vb. hakkındaki bilgiler ve görsel öğeler karşılaştırılmış ve bu bağlamda çeşitli görüşmeler yapılmıştır. Bu çalışmada, siber dünyada yer alan imgenin içeriği ile “gerçek dünya” yani Şirince köyü, bir anlamda, hem karşılaştırılmakta, hem siber dünyayı oluşturan “gerçek dünya”nın belirleyiciliği görülmekte hem de bir tür birleştirmeye siber ve “gerçek dünya” ikiliğinin genel görüntüsü ortaya çıkarılmaktadır. Ancak tüm bunlar, temelde köy ve turizm etkeni bağlamlarında işlenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Siber Dünya, Turizm, Şirince, Köy, Köy Yaşamı

Abstract

Şirince in the Web: “Reality” of Cyber World

Beyond being a written and oral information source, the most important feature of Internet is its powerful, fast and wide communication network. In addition to increasing the speed of communication, it is possible to visit, meet and to do business through Internet. It is also a necessary communication and business resource for tourism. Now it is possible to plan a visit, to make reservations and to buy tickets without the mediation of tourism agencies. Websites in many languages increase the communication and touristic activities. Many websites create pre-opinions and preconceptions about touristic places with their visual and written information. But these preconceptions can change, develop or be renewed in positive or negative ways after the visits. The basic question of this paper is “how and from which factors does the cyber world reflect “the reality” and what is distinctive about tourism in this context ?” And this question is explored through a fieldwork in Şirince (Selcuk, Izmir) which is introduced as a touristic village. In the first stage of the research nine sampled web sites were examined. Later, written and visual information on the landscape of the village, village life, relationship between village life and nature etc. in the websites were compared and some interviews were done in this context. In this paper, the images of Şirince in cyber world and perceptions of Şirince village as a “real world” are both compared. We can see that “the real world” defines the content of the cyber images, and also the photo of the cyber and “real world” duality are revealed. But all of the determinations are developed in the basis of village and tourism contexts.

Key Words: Cyber World, Tourism, Şirince, Village, Village Life