



T.C.

MARDİN ARTUKLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

DİJİTAL SOSYOLOJİ
YA DA
YENİ TOPLUMSALLIKLAR

Suzan KARDAŞ

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Zülküf KARA

Mardin 2018

T.C.
MARDİN ARTUKLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

DİJİTAL SOSYOLOJİ
YA DA
YENİ TOPLUMSALLIKLAR

Suzan KARDAŞ

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Zülküf KARA

Mardin 2018

T.C.
MARDİN ARTUKLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

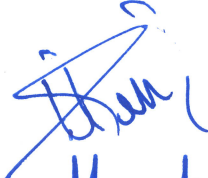

TEZ ONAYI

Enstitümüz Sosyoloji Anabilim Dalı 15761014 numaralı öğrencisi Suzan KARDAŞ'ın hazırladığı “**Dijital Sosyoloji ya da Yeni Toplumsallıklar**” başlıklı yüksek lisans tezi ile ilgili Tez Savunma Sınavı, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 05/06/2018 Salı günü saat 10:00’da yapılmış, tezin onayına ~~oy çokluğu~~/oybirliğiyle karar verilmiştir.

Üye :Prof. Dr. Ünal ŞENTÜRK

Üye :Dr. Öğr. Üyesi İbrahim YÜCEDAĞ

Danışman :Doç. Dr. Zülküf KARA



ONAY:

Bu tezin kabulü, Enstitü Yönetim Kurulu'nun/...../2018 tarih ve/..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

...../...../2018

Enstitü Müdürü

Doç. Dr. Ömer BOZKURT

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
RESİMLER LİSTESİ.....	vi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	vii
GİRİŞ.....	1
1. DİJİTAL SOSYOLOJİ’NİN KLASİK TEMELLERİ.....	11
2. DİJİTALİN MODERN/ POSTMODERN DÖNEM İZLERİ.....	26
3. DİJİTAL SOSYOLOJİ.....	63
3.1. Dijital Sosyoloji’ nin Teorik Çerçevesi.....	68
3.2. Dijital Evrende Yeni Toplumsallıklar.....	74
3.2.1. Gerçekliğin Göçü ya da Virtüel Gurbetçi	87
3.2.2. Mekânın Dijital Uzantıları: Çevrimiçi Gündelik Hayat.....	96
3.2.3. Sosyal Medya: Arzunun Dijital Kodları.....	111
3.2.4. İktidarın Yeni Denetim Aracı: Dijital Gözetim.....	118
SONUÇ.....	125
KAYNAKÇA.....	131
ÖZGEÇMİŞ.....	142
İNTİHAL ROPORU.....	143

ÖN SÖZ

21. yüzyılda kitleselleşen ve hızla toplumsal alanda yoğunlaşarak toplumsal iletişimi ve toplumsal düzeni dönüştüren internetin, dijital iletişim araçları ve elektro-teknolojik araçların temel dinamiklerinin belirlenmesi ve toplumsal yaşam alanının evrilme sürecinin açıklanması adına Sosyoloji'nin alt bilim dalı olarak Dijital Sosyoloji'ye ihtiyaç duyulmakta ve bu alt-disiplinin oluşturulması bir gereklilik halini almaktadır. Toplumsal alanlardan uzak kalmamızı engelleyen, sosyalleşme sürecimizi etkileyen ve gündelik yaşamımızın hemen her anında toplumla iletişim ve etkileşimimizi zorunlu kılan insani yapımızdan, toplumsal süreç, gelişim, değişim ve dinamiklerden de bağımsız kalmamaktadır. Dijitalleşme, internet ve Web 2.0 teknolojileri ile ortaya çıkan dijital toplumun birer üreticisi ve tüketicisi olduğumuzu fark etmemle böyle bir çalışma yapma çabasına girdim. Çalışmamda gerekli hassasiyeti göstererek Dijital Sosyoloji alanına yararlı bir katkı sağlamış olma umudunu taşıyordum.

Tezin oluşum sürecinde desteğini, emeğini, güvenini esirgemeyen ve en önemlisi de benim tüm sorularıma sabırla, güler yüzle cevap veren sevgili danışmanım; her umutsuzluğa düştüğümde beni cesaretlendiren saygıdeğer hocam Doç. Dr. Zülküf Kara'ya sonsuz teşekkürler ediyorum.

Eğitim hayatım boyunca hayalini kurduğum ve hep içinde 'var olmak' istediğim akademik yaşantının ilk meyvesini bu tezle vermiş bulunuyorum. En önemlisi de bu tezi, manevi varlığını kalbimde hep hissettiğim sevgili babam ve desteğini esirgemeyen değerli anneme adıyorum. Daima yanımda olduğunu hissettiren, desteğini esirgemeyen, eşsiz sevgisini hissettiğim sevgili eşim Hamdullah Kardeş'a da sevgilerimi sunuyorum.

Suzan KARDAŞ

Mardin, 2018

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

Dijital Sosyoloji ya da Yeni Toplumsallıklar

Suzan KARDAŞ

Mardin Artuklu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Anabilim Dalı

2018: 152 Sayfa

Dijital Sosyoloji'nin kapsam ve içerik çeşitliliğinin detaylı olarak işlendiği bu çalışmada, klasik temellerden modern ve post-modern dönemdeki dijital izlere değinilmiş, geniş bir yelpazede çalışmanın teorik çerçevesi oluşturulmuştur. Akabinde dijital sosyolojinin bir bilim dalı olarak işlenmeye başlandığı yerli ve yabancı literatürdeki bilimsel araştırmalara değinilmiştir. Kitle iletişim araçlarının dijitalleşmeye ve gündelik yaşamın sanal evrene evrildiği, bireylerin virtüel gurbetçiye dönüşerek sanal evrene göç ettiği günümüz dijital toplum, genel hatlarıyla incelenmiştir. Bireyin sanal evrende dijital bir kimliğe bürünerek sosyalleşme sürecini tamamlaması, sosyalleşme mekânlarının yerine fiziksel sınırları aşan siber/sanal mekânların varlık göstermesinin toplumsal düzendeki dönüşümü incelenmiştir. Bireyin, arzu ve hazlarını bedensel sınırlarından taşıyarak sosyal paylaşım ağlarında serbest dolaşıma sokması ve mahremiyet alanını siber mekânlarda gösterime açması, diğer bireylerin "bakış"ına maruz bırakmasının toplumsal olguların içinin nasıl boşaltıldığı üzerinde durulmuştur. Tüm bu değişim ve dönüşümde iktidarın, sosyal medya ve dijital iletişim araçları üzerinden toplumu ve bireyi modern Panoptikon'un dijitalleşmiş versiyonuyla (dijital gözetim) tahakküm altına alışı irdelenmiştir.

Anahtar Kavramlar: Dijital Sosyoloji, Sosyal Medya, Siber Mekân/Sanal Mekân, Dijital Gözetim, Virtüel Gurbetçi.

ABSTRACT

Master Thesis

Digital Sociology or New Socialities

Suzan KARDAS

Mardin Artuklu University

Institute of Social Sciences

Department of Sociology

2018: 152 Page

This study, in which the scope and content diversity of Digital Sociology is studied in detail, has been theoretical framework for studying in a wide range of fossilized digital traces of the modern and post-modern period from the classical foundations. Subsequently, scientific research in domestic and foreign literature, in which digital sociology has begun to be studied as a scientific discipline, has been addressed. Today's digital society, in which mass media converges to digitalization and everyday life evolves into virtual space, and individuals migrate to virtual life as virtual guests, have been examined in general terms. The social transformation of an individual's existence of cyber / cyber spaces that transcend physical boundaries instead of socializing spaces has been studied in order to complete the process of socialization by embodying a digital identity in the virtual world. It has been emphasized how the individual, the desire and the pleasure, can be freely circulated in social networks by overflowing from their borders, and the exposure of the area of privacy to cyberspace, the exposure of other individuals to the "gaze", for social events. In all this change and transformation, power has been under the control of society and individual via digital media (digital surveillance) of modern Panopticon through social media and digital communication tools.

Key Concepts: Digital Sociology, Social Media, Cyber Space / Virtual Space, Digital Surveillance, Virtual Expatriate.

RESİMLER LİSTESİ

	Sayfa
Resim 1.1:.....	70
Resim 1.2:.....	77
Resim 1.3:.....	80
Resim 1.4:.....	82
Resim 1.5:.....	89
Resim 1.6:.....	91
Resim 1.7:.....	99
Resim 1.8:.....	102
Resim 1.9:.....	106
Resim 1.10:.....	110
Resim 1.11:.....	113
Resim 1.12:.....	116
Resim 1.13:.....	123

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

Akt: Aktaran

ARPA: Gelişmiş Savunma Araştırmaları Projeleri Birimi (Automatic Radar Plotting Aid)

ARPANET: Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı (Advanced Research Projects Agency Network)

AVM: Alış Veriş Merkezi.

CERN: Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire)

DM: Direkt Mesaj (Direct Message)

Doç: Doçent

Dr: Doktor

FF: Cuma günü takip et (Friday Follow)

MP3: Film Uzmanlar Grubu Ses Katmanı 3 (MPEG-1 Audio Layer III)

RT: İkiz-twit (Retweet)

Tb: Geriye Dönmek (Throw Back)

Tbt: Geçmiş Perşembe Gününe Dönmek (Throw Back Thursday)

TT: Top Trend (Trending Topic)

Tv: Televizyon

UCC: Çoklu Alan Paylaşımı

UNICEF: Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu

Un WOMEN: Birleşmiş Milletler Cinsiyet Eşitliği ve Kadınların Güçlendirilmesi Birimi (The United Nations Entity for Gender Equality and the Empowerment of Women)

Yrd : Yardımcı

Vb: Ve benzeri

Vd : Ve diğerleri

WiFi: Kablosuz İnternet

WWF: Dünya Doğayı Koruma Vakfı (World Wrestling Federation)

WWW: Dünya Çapında Ağ (World Wide Web)

GİRİŞ

Sosyoloji, toplumsal dünyayı tasarlarlarken insani ve toplumsal olanın özüne inmeye, özünü anlamaya, yorumlamaya, açıklamaya ve analiz etmeye çalışmaktadır. Toplumsal alandaki hızlı deęişim, ekonomik alandaki devasa dönüşümler, üretim şekillerinin deęişmesi ve çeşitlenmesi gibi gelişmeler, sosyolojinin bilimsel alanının genişlemesini ve topluma dair açıklayıcı, tanımlayıcı ve analiz edici teorilerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dönemin ekonomik, siyasal ve kültürel gelişimlerinden beslenerek bireysel ve toplumsal olguların açıklanmasında toplumsal etkilerden bağımsız kalmayan ve geniş anlamda sosyolojik düşünebilme becerisi olarak tanımlanan ‘‘muhayyile’’ den faydalanılmaktadır. Gündelik yaşamımızın hemen her alanında hüküm süren internet ve Web 2.0 teknolojileri, bireyin özel yaşamı ve toplumsal alanı arasında şeffaf bir ekran üzerinden kurulan yeni bağla düşünce ve düşleyiş yapısını deęiştirmekte ve bu deęişimle bireyin genişleyen sosyolojik tahayyülleri çerçevesinde sosyolojik muhayyile ile toplumsal alan anlamlandırılmakta ve anlatılmaktadır.

Dijital Sosyoloji'nin tanımlanmaya çalışıldığı bu çalışmamızın birinci kısmında, Sanayi Devrimi ile ekonomik ilişkilerin deęiştirdiği, toplumsal sınıfların oluştuđu toplumsal dünyayı pozitivist metodolojiyi kullanarak yorumlamaya çalışan kurucu sosyologların dijital sosyolojinin klasik temellerini oluşturan kuramları nasıl ele aldıklarına ve onların temel kavramlarına deęinilerek açıklanmaya çalışılmıştır. İkinci kısmında ise, dijital sosyolojinin klasik dönem özellikleri üzerinde temellendirilerek yirminci yüzyılın modern toplumlarının kompleks yapısını, oluşum sürecini, sosyal ve siyasal yapılarını analiz etmek amacıyla ortaya çıkan makro ve mikro düzeydeki kuramsal yaklaşımların, temsilcilerine ve birbirinden farklı özelliklerine deęinilerek modern dönem açıklanmıştır. Ulus devletlerin kurulmasıyla beraber ortaya çıkan bireycilik, milliyetçilik, adalet, eşitlik, hak ve özgürlük kavramlarının toplumlara sirayet etmesiyle sosyoloji kendini modern dönemin içinde bulmuştur. Bireyi sarmalayan, tanımlamaya çalışan, ona kimlik kazandıran bu yeni kavramlar, modern dönemin dinamiklerini oluşturmaktadırlar. Günlük hayatı dönüştürmeye başlayan teknoloji, toplumsal alanda yer edinmeye ve bireye yeni siber alanlar sunmaya başlamıştır. Teknolojinin getirdiği bu yeni siber alanlar ve

silikleştirmeye, saydamlaştırmaya başladığı toplumsal mecralar dijital toplumun ana temalarını oluşturmuştur. Modern ve post-modern dönemlerde makro teorilerden mikro teorilere doğru evrilmeye başlayan sosyolojik teorilerle dijital sosyolojinin gelişim süreci açıklanmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın son bölümünde, ileri teknolojinin, internetin ve Web 2.0 teknolojilerinin gündelik yaşamı anlamlandırmayı bilgisayar yazılım ve donanımları üzerinden yaparken, bireyi, kimliği, toplumsal kurum, olgu ve yapıları, kültürel değişimleri sosyal medya aracılığıyla nasıl dönüştürmeye başladığı üzerinde durulmuştur. Dijital toplumu meydana getiren veri, ağ ve içerik üçlemesinin genel tanımlarına değinilerek gerçekliğin dijitalleşmeyle sanal evrene geçişi üzerinde durulmuştur. Gerçekliğin sanal evrene göç etmesiyle ve internetin ışık hızındaki yayılımı ve etkileşimi sayesinde küresel ölçeğe yayılmış yeni bir toplum yapısı ortaya çıkmaktadır. Yeni bir form kazanan bu yapı, somatik sınırların dışına taşmış, saydam, esnek ve geçirgen özellikler kazanmıştır. Gerçekliğin simüle edildiği bu yapay evrende toplumsal ilişkiler dijitalleşmeyle sanallaşmış ve sosyalleşme süreci siber/sanal mekânlar üzerinden gerçekleştirilmektedir. Dijital bir kimliğe bürünerek sanal evrende yeni bir aidiyet kazanan birey/kullanıcı/sanal vatandaş, sosyal paylaşım ağları ve diğer siber mekânlar üzerinden gündelik yaşam pratiklerini devam ettirmekte, sanal organizasyonlar kurabilmekte, online alışveriş, çevrimiçi sohbetler ve araştırma yapabilmekte, müzelere sanal gezintiye çıkabilmekte ve fikirlerini, görüşlerini, duygu ve düşüncelerini paylaşabilmektedir. Birey, gerçek evrende baskı altında tuttuğu ve açığa vuramadığı arzu, haz ve beğenilerini sanal evrende yarattığı dijital kimlikle açığa çıkarmakta ve sosyal ağlar üzerinden sanal evrenin saydam derinliğine salmaktadır. Toplumsal alanda görünür olmayan birey, sanal evrende yarattığı kimlikle beraber arzu ve hazları da görünür olmaya başlamaktadır. Arzu ve hazların görünürlük kazanması sonucunda kişisel yaşam görünür, bilinir ve izlenir duruma getirilerek mahremiyet ihlalleri yaşanmış olmaktadır. Günümüz dönemin temelinde yatan bu yeni dijital hayatların ortaya çıkardığı metaforlar sosyolojinin yeni gözdesi haline gelen dijital sosyolojiyi açığa çıkarmaktadır. Bireysel ve toplumsal değerlerimizin, sosyal ve ekonomik yaşamlarımızın ve toplumsal ilişki kurma biçimlerimizin merkezine oturan yeni bir dijital evren karşımıza çıkmaktadır.

İnsani bileşenlerimizden biri haline gelen bu yeni dijital teknolojiler, sosyoloji için de kaçınılmaz bir araştırma alanı oluşturmaktadır.

KONU

Dijital sosyolojinin tanımının ve kapsamının ne olduğunun ele alınmasından evvel tezin ilk aşamasında Sosyoloji'nin dönemsel özelliklerinden yola çıkılmıştır. Toplumsal olaylar ve olgulardan beslenen Sosyoloji'nin sebepleri ile beraber çıkış noktası, bir bilim olarak kabul görme süreci ve metodolojik gelişimi üzerinde durulmuştur. Klasik, modern ve post-modern dönem sosyologlarının sosyolojiye olan metodolojik katkıları üzerinde durularak sosyolojik dönüşüm analiz edilmeye çalışılmıştır.

Günümüz dönemde ortaya çıkmış ve son hızda kullanımı yaygınlaşan bilgisayar, cep telefonu, i-pod, dijital saat, kolye, bileklik gibi elektro-teknolojik araçları, Web 2.0 teknolojileri ve internet, *“dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında eş anlı ve çok yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği multimedya biçimselliğine sahip”* iletişim araçlarıdır (van Dijk, 2004, 146; akt: Binark, 2007). Geleneksel iletişim araçlarının yerini alan dijital iletişim araçları, gündelik yaşamın her alanına sirayet ederek dönüşüme uğratmıştır. İleri teknolojinin ve internetin sosyal yaşamı anlamlandırmayı bilgisayar yazılım ve donanımları üzerinden yaparken, bireyi, kimliği ve kültürel değişimleri sosyal medya aracılığıyla dönüştürmeye başlamıştır. Sosyal medya platformları, internet ve Web 2.0 teknolojileri ile birey gerçek ve sanal olarak iki yaşam arasında mekik dokumaktadır. Birbirinden bağımsız olmayan ama çok farklı olan bu iki alan, bireyin sosyalleşme sürecini, toplumsal değer ve normlarını, özgürlük alanını, mahremiyetini, iletişim şeklini, çalışma ve işçi tanımlarını kökünden değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Sosyal medya ağları üzerinden toplumsal ilişkiler, kurumlar, olgular gibi ekonomik değişim de yaşanmaktadır. Üretim ve pazarlama sürecinin, reklamın ve tüketimin dijital aygıtlar ve sanal ortamlar üzerinden gerçekleştiği görülmektedir. Üretim ve tüketim sürecinde faal olan dijital kullanıcı/sanal vatandaş, sosyal medya platformlarında içerik üretip tüketmesi ve yoğun etkileşimi sonucu toplumsal pratikleri dönüştürmektedir. Etkileşimin yoğun yaşanması ve kullanıcının bilgi üretmesi dijital

alanda bilgi stoklarının oluşmasına neden olmaktadır. Bilginin üretilmesi ve ağlar üzerinden kullanıcılarla paylaşılması, bilginin doğruluğunun analiz edilmesini zorlaştırmaktadır. Günümüz dönemin temelinde yatan bu yeni dijital hayatların yansımaları sosyolojinin yeni gözdesi haline gelen dijital sosyolojiyi açığa çıkarmaktadır.

Bireysel ve toplumsal değerlerimizin, sosyal ve ekonomik yaşamlarımızın ve toplumsal ilişki kurma biçimlerimizin merkezine oturan yeni bir dijital dünya karşımıza çıkmaktadır. İnsani bileşenlerimizden biri haline gelen bu yeni dijital teknolojiler, sosyoloji için de kaçınılmaz bir alan oluşturmaktadır. Sosyolojik tartışma alanlarının aktarılmasından sonra dijital olanın sosyolojiye konu olması, bu yeni alanın neyi/neleri kapsadığını, dijital sosyolojinin ilk verilerinden yola çıkarak açıklanmıştır. İlk kez Avrupa sosyolojisinde ortaya çıkan bu yeni sosyolojik alanın son yıllarda Türkiye sosyolojisinde gözde olmasının üzerinde durulmuştur. Dijital sosyolojinin temel tanımı ve kapsamından sonra özelde sosyal medya üzerinden gelişimi ve yaygınlığı aktarılmaya çalışılmıştır. Son olarak, sosyal bilimlerde popülerleşmeye başlayan sosyal medya, dijital alan, dijital göç, dijital iletişim araçları ve sanal gerçeklik kavramlarının tanımlanması, dijital metin okumalarının, akademik çalışmalarının yapılabilmesi için yeni metodolojik yöntemlere ihtiyaç duyulduğunu da belirtmek gerekir.

AMAÇ ve KAPSAM

İleri teknolojinin toplumsal alanda varlık göstermeye başlamasıyla sosyoloji, toplumsal alanda varlık gösteren ve gündelik yaşamı tahakküm altına alan internet ve dijital iletişim aygıtlarını içeren yeni bir alana açılmıştır. Türkiye Sosyolojisi'nde yeni yeni yer edinmeye başlayan dijital sosyolojiye henüz genel bir tanımlama ve açıklama yapılmamıştır. Tez bu alana yeni bir soluk getirmesi amacıyla yazılmıştır.

Kumar'ın (2015, 55) ifadesinden hareketle, çalışmamızdan elde ettiğimiz bilgileri okura iletmek istediğimiz için verilerin net ve anlaşılır ifade edilmesi gerekmektedir. Amaçlar iki başlık altında sıralandı: Temel ve alt amaçlar. “*Temel amaç çalışma girişimimizin genel ifadesidir. Ayrıca bu ifade, keşfetmeyi ya da belirlemeyi amaçladığınız temel bağlantıları ve ilişkileri de kapsar. Alt amaçlar da*

çalışmanızın genel çerçevesi içinde incelemek istediğiniz konunun alt boyutlarıdır.’’

Çalışmamızın temel amacı: Sosyoloji'nin klasik temelleri ile modern ve post-modern dönem izlerinden yola çıkarak yeni bir alt-disiplin olarak karşımıza çıkan Dijital Sosyoloji'yi tanımlamak ve yorumlamaktır.

Çalışmanın özelinde ise; gerçekliğin veri, ağ ve içerik üçlemesi süzgecinden geçerek sanal gerçekliğe dönüşmesini analiz etmek; gerçek yaşamın dışında sanal evrende yeni aidiyetler kazanarak dijital göçmene veya virtüel gurbetçiye dönüşen bireyin değişim sürecini yorumlamak; dijital iletişim araçları, internet ve Web 2.0 teknolojileri aracılığıyla sanal evrende diğer kullanıcılarla dijital iletişime dâhil olan bireyin sosyalleşme sürecini yorumlamak gibi alt amaçlarımız bulunmaktadır. Bununla beraber, bireyin somatik sınırların dışında siber/sanal mekânlarda gündelik yaşamını 'çevrimiçi' bir formatta yaşamasını, sosyal medya platformları üzerinden gerçek yaşamda bastırıldığı arzu ve hazlarını rizomatik dolaşımlara sokarak özgürleştirmesini ve bu özgürlükten faydalanan iktidarın, dijital gözetim yoluyla bireylerin en mahrem alanlarına kadar ulaşabilmesini ve onların yaşamlarını denetim altına alabilme sürecini yorumlama çabası içindeyiz.

Geleneksel, modern ve post-modern toplumlardan farklı formatta karşımıza çıkan bu Dijital Toplum, sosyal bilim çalışmalarında yer almaya başlamıştır. Bilimsel çalışmaların sayıları giderek artsa da, dijital toplumu kapsamlı ele alabilecek belirli bir araştırma yöntemi bulunabilmiş değildir. Çalışmanın temel önemine değinilecek olursak da, Türkiye Sosyolojisi'nde Dijital Sosyoloji ile ilgili ilk bilimsel çalışmalardan biri olmasıyla önem arz etmektedir.

PROBLEM

Bilimsel çalışmanın temelini oluşturan ana öge, açıklanmak istenen ya da cevabı aranan problemdir. Problemin belirlenmesi, bilimsel çalışmanın yöntem ve amaçlarını da belirlemektedir. Bourdieu'a (2016, 6) göre, bilimsel çalışma *“uygun bir araştırma problemi ile başlar. Bir araştırma problemi, doğal ve toplumda açıklanmasında ve yorumlanmasında güçlük çekilen bir durumla karşılaşıldığında ortaya çıkar. Bu güçlük, bilim insanlarının belli bir merak duygusu sonucu”* ortaya çıkmaktadır. İnternet ve Web 2.0 teknolojilerinin dijital devrimi nihayetinde tüm

toplumsal alan, olgu ve kurumlara sirayet etmiş ve onları tahakküm altına almıştır. Gerçekliğin sanal evrene göç etmesiyle toplumsal dönüşüm ve değişimin bu denli yoğun yaşanması birçok araştırmacı gibi bizim de dikkatimizi çekmiştir.

İnternet ve dijital iletişim araçları, toplumsal yaşamın temel ihtiyaçlarından biri haline gelmesiyle sosyolojik araştırmaların temasını oluşturmaya başlamıştır. Böylelikle, bireylerin ve toplumun ihtiyaçlarından beslenen sosyoloji disiplini, internet teknolojileri ile dijital olandan beslenmeye başlamıştır. Türkiye sosyolojisinde yeni yeni adından söz ettiren Dijital Sosyoloji alt-disiplini, gündelik yaşamımızın her alanında varlık göstermeye başlayan elektro-teknolojik ve dijital iletişim araçları ile internetin ortaya çıkardığı dijital/sanal evreni anlamlandırmakta ve açıklanmaktadır. Çalışmamızı meydana getiren problemlerimize gelecek olursak;

-İnternetin ve Web 2.0 teknolojilerinin, gündelik yaşam pratiklerine ve toplumsal alana dâhil olduğu ve bu pratiklerin çeşitli dinamiklerini etki altına alarak ortaya koyduğu dijital toplumu mercek altına alan Dijital Sosyoloji nedir?

-Klasik, modern ve post-modern dönemdeki teorisyenlerin kuram ve toplumsal analizlerinden yola çıkarak Dijital Sosyoloji'yi nasıl tanımlayabilir ve yorumlayabiliriz?

-Dijital Sosyoloji' nin kapsamı nedir ve sosyal bilim çalışmalarındaki teorik temelleri nelerdir?

-Dijitalin toplumsal dünyamızı dönüştürerek yüz yüze yapılan arkadaş, dost, aile sohbetlerinin yerine günümüz toplumunda internet aracılığıyla sosyal paylaşım platformlarında yapılmaya başlanan “çevrimiçi” sohbetlere evrilme süreci nasıldır?

-Dört duvar olmaktan öteye geçen, saydam, geçirgen ve sınırsız bir alana yayılan “siber mekânlar”ın gündelik yaşamda popülerleşerek bireye nasıl dijital bir kimlik/benlik kazandırmıştır?

-Geleneksel toplumdaki yüz yüze ilişkilerin aksine şeffaf bir ekran üzerinden bir araya gelen “siber topluluklar” ya da “sanal cemaat”ler nasıl bir sürecin sonucunda oluşmakta ve bu siber alanlarda toplumsal ilişkiler nasıl gerçekleşmektedir?

-Bireylerin gerçek yaşamdan dijital evrene göç etmesiyle beraber sanal gerçeklik nasıl oluşmakta ve sanal evrende birey nasıl virtüel gurbetçiye dönüşmektedir?

-Toplumsal alanda açığa çıkarmaktan çekindiğimiz arzu ve hazlarımız sosyal medya üzerinden nasıl özgürce salınmaktadır?

-İktidar, bireylerin mahremiyetine kadar girmiş olan interneti ve Web 2.0 teknolojilerini nasıl dijital gözetim araçları olarak kullanmaktadır?

Problemin belirlenme sürecinden sonra cevap olabilecek ya da cevap verme yollarını gösterebilecek bilimsel materyallerden (makale, kitap, rapor, bilimsel çalışma, deney ya da sayısal veriler) faydalanılması gerekmektedir. ‘‘*Bilim insanları uygun araştırma problemlerini geliştirdikten sonra ilgili alanda önceden yapılmış araştırmaları, kitapları, makaleleri ve raporları okumuş olmalıdır*’’ (Bourdieu, 2016, 6). Yukarıda belirttiğimiz araştırma problemlerini cevaplayabilme adına Dijital Sosyoloji’yi analiz edebilmek, yorumlayabilmek ve tanımlayabilmek için yerli ve yabancı literatürde birçok ilgili makale, dergi, kitap gibi sosyal bilim çalışmalarına başvurulmuştur.

YÖNTEM

Genel anlamıyla yöntem, ‘‘*genellenebilir, geçerli ve tutarlı bilgiye ulaşmak için izlenmesi gereken yoldur. Daha ayrıntılı ifade etmek gerekirse, geçerli ve güvenilir bilgiye hangi teorik bakış açısıyla ulaşılabileceğini, olgu ve olayların nasıl ele alınacağını ve gözlem, deney ve test aracılığıyla elde edilen verilerin ne şekilde çözümleneceğini ve yorumlanacağını belirleyen bilimsel kuralların tümüne*’’ (Bourdieu, 2016, 115) denilmektedir. Bilginin elde edilmesi, üretilmesi ve yayılmasında mihenk taşı olan yöntem, araştırma konusu ya da probleminin açıklığa kavuşmasına, yeni bilgilerin açığa çıkmasına ve çalışmanın güçlendirilmesine yardımcı olmaktadır. Yöntem, meraklı bir gezgini yeni yerler keşfetmeye götüren araca benzemektedir. Yöntem yalnızca gidilecek yeri değil, nasıl gidileceğinin güzergâhını çizen ve çeşitli araştırma teknikleriyle bilgiye nasıl ve nerede ulaşılacağını da belirtmektedir.

Tam da bu noktada, dijital iletişim araçları, Web 2.0 teknolojileri, internet ve sanal gerçeklik simülatörlerinin gündelik yaşamı dönüştürerek toplumsal alanı tahakküm altına aldığı dijital toplumu açıklayabilecek, tanımlayabilecek ve analiz edebilecek geleneksel metodolojik yöntemlerin aksine yeni ve kapsamlı bir yöntem ihtiyacı duyulmaktadır. İhtiyacı duyulan bu yöntemde Atalay-Güneş (2017), Bauman'ın "sosyolojik hermenötik"le bireylerin toplumsal alanda sergiledikleri davranışların analiz edilmesini önerdiğini ve Lash'ın ise medyanın (bizim çalışmamız için dijitalin) ve toplumun birbirinden bağımsız araştırılması yerine toplumda medyanın (dijitalin) konumunun araştırılması düşüncesinde olduğunu belirtmektedir. Böylelikle dijital olanın toplumsal alandaki varlığı ve sosyal medyanın gündelik yaşamdaki rolünü inceleyebilecek metodolojik yöntemin genel perspektifi ortaya konmaktadır.

Peki, nedir bu yeni yöntem? Öncelikle dijitalleşme ile ortaya atılan iki perspektiften bahsetmek gerekir. İlki, teknolojik perspektiflerle ve bilgisayar odaklı oluşan kültür, diğeri ise dijitalleşerek varlık göstermeye başlayan toplumsala imgeleme bakma çabasıdır (Marres, 2013; Atalay-Güneş, 2017). İleri elektro-teknolojik ve dijital iletişim araçlarının gelişiminin hızla devam ettiği dijital toplumu tanımlama ve gerçek ile sanal evren/alan arasındaki ilişkiyi kavramsallaştırmak adına klasik yöntemsel ayrımlara (nitel ve nicel yöntemlere) dayanarak dijital araştırma yöntemleri ortaya çıkmıştır: Web tabanlı taramalar, çevrimiçi anket tekniği, online (çevrimiçi) mülakatlar, dijital etnografi, çevrimiçi etnografi.

Çalışmamızda dijital toplumda sosyal medya ve dijital iletişimin toplumsal alanda nasıl varlık gösterdiğini, toplumsal sınıfları/tabakayı nasıl dönüşüme uğrattığı, toplumsal kurumlara yüklenen yeni anlamların sebeplerinin neler olduğunu analiz etmek için dijital etnografi yöntemi kullanılmıştır. Etnografi (Alyanak, 2015, 121), *"insan ve toplulukları buldukları ortamlarda gözlemleyen ve alan araştırmalarının gerçekleştirilmesini sağlayan, niteliksel bir araştırma yöntemidir. Niteliksel araştırma yöntemleri arasında toplumsal davranış ve kültürleri incelemek için kullanılan en derinlemesine yöntem"*dir. Kısacası, mevcut kültürü ve gündelik yaşamı anlama ve yorumlama üzerine yapılan araştırma yöntemidir. Çalışmamızda etnografik yöntemle, toplumsal alanda ve gündelik yaşamımızda dijital iletişim

araçlarının, internetin ve sosyal medyanın ne anlam ifade ettiğini ve toplumsal yaşamımızı nasıl değiştirip dönüştürdüğünü anlama çabası içindeyiz.

İLGİLİ LİTERATÜR

Çalışmada değinilen ilgili literatüre gelecek olursak, Türkiye sosyolojisi alanındaki bilimsel çalışmalardan olan Sosyoloji Divanı'nın Dijital Sosyoloji (9) sayısı, TRT Akademi'nin Dijital Medya sayısı ile Hece Dergisi'nin Dijital Kültür sayısından ve sosyal medya, dijital iletişim ve yeni medya çalışmaları üzerine yazılıp çizilen sayısız makaleden oluşmaktadır. Sosyoloji tarihimizde ilk kez "Dijital Toplum" ismiyle bilimsel bir makale yazan Kemal Sayar, makalesinde internetin ve sosyal medyanın toplumsal alandaki işlevi ve bireyler üzerindeki etkisi ve yaptırımlarından bahsettiği görülmektedir. Yine sosyoloji tarihimizde ilk kez "Dijital Sosyoloji" (2017) ismiyle makale yazan Zülküf Kara, internetin, dijital aygıtların ve Web 2.0 teknolojilerinin günümüzde bireyin temel bileşenleri haline geldiğini, Baudrillard ve Deleuze kışkacında sosyal paylaşım ağları ve dijital simülasyonlar aracılığıyla gerçeğin hiper-gerçeğe dönüşümüne ve şeffaf, geçirgen ekrandan arzu ve hazların salınımı neticesinde ortaya çıkan yersiz-yurtsuzlaşan türedi bedenlere değinmektedir. Savaş Ferhat ise, "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı, Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik" (2016) makalesinde dijital aygıtların olumlu ve olumsuz etkilerine değinirken, gerçekliğin sanal gerçekliğe nasıl dönüştüğünü de aktarmaktadır. Editörlüklerini Mutlu Binark'ın yaptığı "Yeni Medya Çalışmaları" (2007) ve "Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri" (2014) çalışmalarında, internetin ve sosyal medyanın toplumsal alanda varlık göstermeye ve gündelik yaşamı tahakküm altına almaya başladığı dönemlerde sosyal bilim çalışmalarına yeni bir alan oluşturmuş ve bu alanda alışılmışın dışında yeni yöntem ve metodlarla sanal evreni analiz edebilme olanağını sunmuştur.

Avrupa ve Amerikan sosyolojilerinden ise, Deborah Lupton, Gabe Ignatow, Laura Robinson, Jonathan R. Wynn, J.A.G.M. Van Dick gibi daha birçok sosyal bilim çalışmacılarının makalelerinden ve kitaplarından yararlanılmıştır. Öncelikle Sosyoloji tarihinde ilk kez Dijital Sosyoloji terimini "Digital Sociology: Emergent Technologies in the Field and the Classroom" (2009) makalesinde kullanan

J.R.Wynn, internet ve dijital teknoloji kullanımının etnografik arařtırmalarda nasıl kullanıldıđı üzerinde durulmuř olsa da terimi ilk kez kullanması aısından bizim iin önem arz etmektedir. Gabe Ignatow ve Laura Robinson'un ‘‘Pierre Bourdieu: Theorizing the digital’’ (2017) alıřmalarında internet ve dijital aygıtların kullanımını Bourdieu'nun alan, habitus ve sermaye kavramları erevesinde aıklamaya alıřmıř ve internet kullanıcılarında bulunması gereken dijital becerilere deđinerek farklı toplumlarda grnr olmaya bařlayan dijital eřitsizlikleri karřılařtırmalı olarak aıklamıřlardır. Bourdieu'nun sz konusu (alan, habitus, sermaye) kavramlarına Deborah Lupton da (2014) ‘‘Digital Sociology’’ makalesinde deđinerek dijitalin sosyolojiye dhil olma srelerine deđinmiř ve bu kavramların dijital sosyolojiye nasıl teorik temel olabileceđine bir rnek oluřturmuřtur. Ekaterina Netchitalova'ya geldiđimizde ise, ‘‘The Flaneur, the Badaud and Empathetic Worker’’ makalesinde Paris sokaklarını arřınlayan Flaneur'un sosyal medya mecralarında aylaklık yapmaya bařlayan kullanıcılara dnřtđ ve bu kullanıcıların řeffaf ekran (yani vitrin) zerinden empatetik iřiye nasıl dnřtđ zerinde durmuřtur. Bunların yanında kaynakada belirtilen daha birok makale ve kitaba da ayrıca deđinilmiřtir.

1. DİJİTAL SOSYOLOJİ’NİN KLASİK TEMELLERİ

Dijital Sosyoloji’nin doğumundan evvel onu hazırlayan ve tanımlayabilecek olan klasik temellere değindiğimiz bu bölümde, dönemin özelliklerine, sosyologlarına, geliştirilen kuram ve kavramlara ilişkin yorumlama getirmekte ve başlıca teorisyen ve fikirlerin üzerinde durmaktayız. Klasik dönem sosyologlarının ortak özelliğinin, sosyolojiye günümüzde bile halen eskimeyen ‘*bakış açıları*’, ‘*kavramlar*’ ve ‘*yöntemler*’ kazandırmış oldukları ifade edilmektedir. ‘*Erken uyarı sistemi*’ gibi ifade edilen kuruluş döneminin toplumsal dönüşümünün tarihsel bir perspektifle toplum ve birey açısından anlaşıldığı ve yol gösterici olduğu söylenilmektedir (Edimsel, 2016). Geleneksel dönemin üretim ve yönetim şekillerinin, toplumsal ilişkilerinin, toplumsal eşitsizliğin temel sorunlar olarak sosyologlar tarafından araştırılması günümüz Dijital Toplum’daki dijital emek, gözetim, iletişim, toplumlar ve bireyler arasındaki dijital eşitsizlik gibi daha pek çok sorunun araştırılması ve anlaşılmasına dayanak olmuştur. Kuramcıların geliştirmiş olduğu yabancılaşma, bürokrasi, artı-değer, mekânîk ve organik dayanışma gibi kuramlar, dijital iletişim araçlarının, internetin ve Web 2.0 teknolojilerinin günlük yaşamı tahakküm altına almasıyla beden değiştirmiş ve daha geniş ölçekte anlamlar kazanmıştır.

Toplumsal olay, olgu ve dinamiklerden yola çıkarak toplum ve birey arasındaki toplumsal ilişkileri, değişimi ve toplumsal süreci anlama ve anlamlandırma çabasına girmiş Auguste Comte, Emile Durkheim, Marx Weber, Karl Marx gibi ünlü filozof ve düşünürler Sosyoloji bilimini kurmuş ve toplumsal anlamlandırma açısından makro kuramlar geliştirmişlerdir. Toplumsal sorunları araştırma yoluna girerken kullanılan metot ve yöntemler kendilerinden sonra gelen sosyal bilimciler tarafından geliştirilerek daha mikro düzeylere indirgenmiştir. Modern ve post-modern dönemlerdeki gelişimler, kuramlar ve ortaya çıkan birçok alt-disiplin klasik dönemin gelişimlerinden ve kuramlarından yararlanmıştır. Dijital Sosyoloji alt disiplini de toplumsal ilişkileri ve kolektifliğin açıklanmasında temel argümanlarını yine temelde klasik dönemde ortaya çıkan temel kuram ve kavramlar çerçevesinde bir zemine oturtmuştur.

Mekânîk ve organik dayanışma şekilleri ile mevcut toplumsal ilişkilerin yerine bireyselliğin mevcut olduğu ve toplumsal ilişkilerin sanallaşmaya başladığı, bireyin kendi bedenine dâhil herşeye yabancılaşmaya başladığı bir dönemdeyiz. Bu yüzden gerçek evrenin toplumsal yapısını anlamaya çalışan ve anlamamızda büyük katkıları olan Weber, Marx ve Durkheim'in kuramları, düşünceleri bilinmeden sanal evreni anlamak zor olacaktır.

18. yüzyıl Avrupa'sında Fransız Devrimi ile başlayan ve farklı toplumlarda yaşanan siyasal, bilimsel devrimler, Endüstri Devrimi ve Aydınlanma düşüncesinin etkisiyle sosyoloji, sosyal bilim dalları arasında varlık göstermeye başlamıştır (Slattery, 2011, 12-16). Siyasal devrimle yıkılan feodal düzen ve imparatorluklar yerini ulus devletlere bırakmıştır. Geleneksel toplumların yıkılmasına sebep olan bu devrimle yeni, modern endüstriyel toplumlar oluşmaya başlamıştır. Endüstrileşme ile beraber yeni işçi sınıfları oluşmaya başlamış ve toplumsal kurumlarda önemli değişimler meydana gelmiştir. Toplumsal düzenin bozulup toplumsal bir kaosa sebep olan bu devrimler, dogmatik bilginin kabul gördüğü karanlık bir çağı kapatarak, genel geçer bilginin hâkim olduğu bilimsel bilgiyle aydınlık bir çağa kapılarını açmıştır. Bilimsel devrimle beraber doğa bilimlerinin toplumsal düzeni sağlama, toplumu inceleme düşüncesiyle pozitivist bakışın temellerini atan Aydınlanma düşüncesi şekillenmiştir. Aydınlanma düşüncesinin özgürlüğü, rasyonalizmi (akılcılık) ve evrensel ülküleri gerçekleştirmeyi arzulaması, toplumsal değişim ve dönüşümü sağlayabileceği umudunu yeşertmiştir. Nitekim Sosyoloji'nin klasik dönem sosyologları temel olarak toplumsal düzeni sağlama amacıyla teoriler geliştirmişlerdir. Geliştirilmiş olan bu ilk dönem teorileri Aydınlanma düşüncesinin getirisi olan ve doğa bilimlerinde kullanılan pozitivist yöntemdir. Toplumsal süreçleri temel alan, ekonomik, siyasi, sosyal ve kültürel olgulardan beslenen sosyoloji, sanayi devrimiyle endüstriyel toplumlarda kendini sosyolojinin klasik dönemi olarak ifade etmektedir. Bu dönemin başlıca sosyologları Auguste Comte, Emile Durkheim, Karl Marx ve Max Weber'dir.

Comte'un, Durkheim'in ve Marx'ın düşüncelerinin şekillenmesinde ve sosyolojinin doğuşunda etkili olan Claude Henri Saint Simon (Ritzer, 2013, 14), toplumsal olguların metodolojik olarak doğa bilimlerinde kullanılan pozitivist

sosyolojiye uyarlayarak tanımlanmasına ve açıklanmasına ön ayak olmuştur. Endüstrinin gelişimi ile toplumdaki hızlı değişimi açıklamaya çalışırken ilk kez “*endüstri toplumu*” kavramını kullanmıştır. Toplumsal düzenle ilgili olan çalışmaları muhafazakâr teorilerin ve endüstri toplumunun yapısı ile ilgili olan çalışmaları ise radikal teorilerin oluşması ve şekillenmesinde etkili olmuştur.

Toplumun bilimsel olarak çalışılmasını tanımlamak için ilk kez “*sosyoloji*” terimini kullanan Auguste Comte, sosyolojinin kurucusu olarak nitelendirilmiştir. Comte, metafizik olanı reddederek, toplumsal olguları pozitif empirik yöntemi kullanarak incelemiş, ekonomiden, politikadan ve tarihten toplumsal olanı ayırmış ve bilimsel incelemenin nesnesinin toplum olduğunu söyleyerek sosyolojik pozitivizmin kurucusu haline gelmiştir. Endüstri toplumunun dönüşümü ve genel özellikleri ile işbölümünün etkileri üzerine yaptığı çalışmalar kendinden sonraki sosyologları etkilemiştir (Swingewood, 1998, 60).

Sosyolojiyle ilgilenmesine rağmen herhangi bir teori geliştiremeyen John Stuart Mill, topluma ilişkin sosyolojik analizlerde bulunmuştur. Ayrıca sosyolojinin, zamanından önce, erken doğmuş bir bilim olduğu görüşündedir (Keat ve Urry, 1994, 91). Toplumsal olguların insanların dürtü ve güdülerini yöneten yasalara göre kurulduğunu düşünen Mill, sosyolojinin yasaları, insan doğasını yönlendiren yasalar olduğunu düşünmüştür (Swingewood, 1998, 73). Böylelikle sosyolojik olanı psikolojinin alanına indirgeyen Mill, toplumsal alandaki tüm yasaların psikolojik yasalara ulaşmaya çalıştıklarını ifade etmiştir. Yöntemsel açıdan doğa bilimlerinin yönteminin uygulanmasını doğru bulan Mill, insan doğasının, davranışının bilimsel yasalara bağlı olduğunu ve bunu ancak mantık çerçevesinde ortaya konulabileceğini, fakat insanın ahlaki değerlerinin evrensel yasalara bağlı olduğundan deney ve gözlem yoluyla elde edilemeyeceğini düşünmektedir. Evrensel yasaları inceleyebilmek ve aralarındaki neden-sonuç ilişkisini ortaya koyabilmek için “*tümevarım*” yöntemini kullanmıştır (Mill, 2009(1843), 208).

Toplum ve biyolojik organizma arasında benzerlik kuran Herbert Spencer, organizmacılığın ve evrimci yaklaşımın kurucusu olmuştur. Spencer’a göre, toplumlar biyolojik organizmalar gibi organizmalardır; belli işlevleri, görevleri, yapısal farklılıkları ve birbirleri arasında bağlantılar vardır. Toplumsal kurumları,

biyolojik organizmanın organlarına benzetmektedir. Biyolojik organizma gelişim gösterdikçe nasıl daha çok işlevsel olabiliyorsa toplumsal organizma da geliştikçe evrimleşmekte, yapıları farklılaşmakta, kurumları uzmanlaşmakta ve aralarındaki bağlantılar daha güçlü hale gelmektedir. Darwin'in “*doğal seleksiyon (ayıklanma)*” yaklaşımını benimseyen Spencer, doğadaki gibi toplum içinde de güçsüz, zayıf olanların elenmesini ve güçlü olanların hayatta kalmasından yanadır. Öyle ki, bakım hizmetlerini (sağlık hizmetleri), eğitim hizmetlerini vs. ücretsiz sunan devlet etkinliklerinin zayıf, güçsüz olan vatandaşların yapay olarak koruması şeklinde tanımlamakta ve bu bireylerin ülkenin genel ahlaki ve entelektüel yapısını düşürdüğünü ifade etmektedir (Slattery, 2011, 96-97). Tarihsel süreç içinde Spencer'in doğal ayıklanma ile ilgili bu görüşlerinin ve anti-hümanist Sosyal Darwinizm teorisini ırkçı politikalarla kullanan toplumların tarihsel süreç içinde çöküş yaşadıkları gözlemlenmektedir.

Kapitalizm öncesi geleneksel toplumdaki kapitalizm sonrası modern-endüstriyel topluma geçişi analiz etmeye çalışan Karl Marx, toplum teorisiyle hem klasik dönem hem de modern dönem sosyolojisine ışık tutmuştur. Marx (1993), toplum teorisiyle bireyin kendi ve toplumun gelişimi ve devamlılığı için sürekli çalışması ve üretmesi gerektiğini düşünmüştür. Üretimin gerçekleşebilmesi için de yeni üretim ilişkilerine ihtiyaç vardır. Tarihsel maddeci toplum teorisiyle toplumu ekonomi temelli *altyapı* ve *üstyapı* olarak ikiye ayırmıştır. Toplumun altyapısı kavramında üretim güçleri ve ilişkilerini (üretim güçlerinin mülkiyet ilişkileri), üstyapı kavramıyla da yasal ve siyasal kurumları, ideoloji ve düşünce sistemlerini analiz etmiştir. Toplumsal yapılar arasında bir etkileşim söz konusu olduğundan, altyapı üstyapıyı önemli derecede etkilemektedir. Devrimlerle geçen bu çalkantılı dönemde *değişimin* temel alındığı toplum analizinde Marx, sınıf mücadelesini konu almaktadır. Toplumsal sınıfların oluşması ve değişim göstermesi üretim güçlerinin ve ilişkilerinin farklılaşmasından kaynaklanmaktadır.

Toplumları üretim biçimlerine göre sınıflandırmaya giden Marx (1993), altı çeşit dönem oluşturmuştur: *ilkel komünal, asyatik, antik, feodal, kapitalist ve sosyalist*. İnsanlık tarihinin ilk dönemlerini yansıtan kabilecilik Marx' a göre, ilkel komünal toplumdur. Bu toplumda özel mülkiyet ve toplumsal sınıf yoktur. Üretim

temelli olmayan iş bölümü, doğaya bağımlı olarak tamamen toplayıcılık ve avcılıktır. Batı'nın dışında yaşayan Asyatik toplumlara gelindiğinde, tamamen devlete bağımlı işçiler, bireyler söz konusudur. Tarımla yerleşik hayata geçmeye ve özel mülkiyet sahibi olmaya başlanan dönemde antik toplumlar karşımıza çıkmıştır. Bu toplumlarda efendiler ve köleler olarak iki ayrı toplumsal sınıf ortaya çıkmıştır. Feodal toplumlara geçişte ise efendiler yerini toprak sahiplerine, kölelerse bu toprak sahiplerine bağlı ve onların mülklerinde çalışan köylülere bırakmıştır. Endüstri devrimi ile feodal düzenden kapitalist topluma geçişte, üretim araçlarına sahip burjuvazi (işveren) ve bu üretim araçlarında emek gücünü ücret karşılığında satan proletarya (işçi) sınıfından oluşmuştur. Kapitalist toplumunda burjuva ve proletarya dışında orta sınıftan bahseden Marx, diğer iki sınıfın aksine karmaşık ve çoğulcu bir yapıdan bahsetmiştir. Orta sınıf analizinde, yöneticiler, denetleyiciler, hukukçular, gazeteciler, ruhban sınıfı, devlet ve güvenlik görevlileri, zanaatkârlar, küçük üreticiler, satıcılar, satın alıcılar, dükkân sahipleri vb. bulunmaktadır. Marx, işçi sınıfının burjuvazinin çıkarını gözeterek emek gücünü ücret karşılığında satmasını *kendinde sınıf* olarak ifade etmiştir. İşçi sınıfı kendi çıkarlarını gözetmeye başladığı ve sınıf bilinci oluşmaya başladığı zaman *kendi için sınıf* olacağını ifade etmiştir. Burjuvazi ve işçi sınıfı arasında çatışma ve sınıfsız bir toplum olacağı öngörüsüyle sosyalist bir topluma doğru geçileceğini ifade eden Marx' ın, bu öngörüsünün gerçekleşmediği aksine bu iki sınıf arasındaki çatışmanın sınıfların sürekliliğini/devamlılığını getirdiğini görmekteyiz. Sınıfsal çatışmanın yarattığı krizlerden beslenen ve devamlılığını sağlayan en büyük etken olarak kapitalizm Marx'a (2010, 164-69) göre, her şeye değer biçilen, alınıp satılabilen *özel meta üretimin* en yüksek olduğu sistemdir. Meta, insan emeği ile üretilen, alınıp satılabilen (değer biçilen) ve değiş-tokuş edilebilen her şeydir. İnsan emeğine değer biçilmesiyle (ücret karşılığında bilek gücünü kullanması), insan emeğinin de metalaştığı sonucuna varılmaktadır.

Yabancılaşma kavramına geldiğimizde Marx (2010, 12), “ *insanı, kendi etkinliğinin ürünlerine, üretken etkinliğinin kendisine, içinde yaşadığı doğaya, kendine, kendi özel doğasına, insanlığına, öteki insanlara yabancılaştıran eylem*” olarak tanımlamaktadır. Maddi ve ekonomik temellere dayanan bu teori dört ana

özellik taşımaktadır: *insanın doğadan, kendisinden, türsel varlığından ve başkalarından yabancılaştırması*. Doğadan koparak toplumsal-kültürel alanda yeni bir yaşam alanı yaratan birey, doğaya düşman gözüyle bakarak yabancılaştır. Bireyin kendisine, türsel varlığına ve başkalarına yabancılaştırması ise kapitalist sistemin yarattığı bir durumdur. Kapitalist sisteminin işlenebilirliğini sağlayan bir makinenin dişlisi haline gelen birey, kendine, varlığına, özüne, çevresine, değerlerine, emeğine ve yaşama yabancılaştır. Marx yabancılaştırma ile temellendirdiği din görüşlerini aktarırken dinin, ilkel toplumlarda bireylerin doğaüstü olayları anlayamadıkları ve tanımlayamadıkları için mistik yorumlar getirmeleriyle ortaya çıktığını söylemektedir. Ona göre din, bireylere sömürü ve baskılara karşı gerçekçi pozitif çözümler üretmediği aksine bu baskı ve sömürüye karşı bir kabullenişle bireyleri öbür dünyaya yönelttiğini savunmaktadır.

Sosyoloji'nin genel felsefenin bir dalı olarak görülmesinin ötesinde yeni bir bilim dalı olarak gören Emile Durkheim'in (2004) genel ifadesinde sosyolojinin bilim olarak meşruluğunu sağlamak için gerçeklik düzeylerini belirleyen "*oluşum doktrini*" ne dayandırmaktadır. Toplumsal olguları 'şey' olarak ele alan ve toplumsal gerçeklikleri dışsal gerçeklikler içinde eriten Durkheim'in (2004, 21) amacı, "*varoluşun yüksek formlarını, onun aşağı formlarına indirgemek değil, tam tersine alt düzeydeki varoluş formlarının gerçeklik derecesinin yukarıdaki varoluş formlarına en azından eşit olduğunu*" göstermektir. Böylelikle olgu oluşumuna, fiziksel kimyasala, kimyasaldan biyolojik olana, biyolojik olandan psikolojik olana, psikolojik olandan sosyolojik olana doğru bir tanımlama getirmektedir.

Pozitivist bir perspektiften yazan Durkheim, toplumu birbirinden bağımsız bireyler topluluğu olarak değil, bizzat kendilik olarak gören işlevselci bir teori geliştirmiştir. Durkheim (2004) toplumu, "*insanlar toplamı değil de organik bir bütün gibi tahayyül etmekle*", yapısal işlevselciliğin bir kurucusu olarak görülmesine de yetmiştir. Toplum, biyolojik organizma gibi parçalar sisteminden oluşmaktadır; aile, din, eğitim ve ekonomi gibi kurumları bir arada tutan şey, merkezi sinir sistemi yerini alan değerler (ahlaki consensus, kolektif bilinç, toplumsal normlar) sistemidir.

Bireyin arzu, istek ve tutkularını kontrol altına alan bu toplumsal klavuz, toplumun kolektif çıkarlarına ve düzenine zarar vermemek için oluşturulmuş

kurallardır. Bu kurallar sistemi ile birey kontrol altında tutulurken diğerk taraftan da toplumun devamlılığını sağlayacak bilgiler bireye aktarılarak sorumluluk verilmektedir. Bir toplumun ortak inanç ve duyguları olarak tanımlanan *kollektif bilinç*, toplumun ahlaki bir temelde kavranmasını sağlamaktadır. Toplumun kavranmasını *kollektif temsiller* (aile, eğitim, devlet ve din, vb.) aracılığı ile sağlamaktadır (Durkheim, 2006). Kollektif bilincin olmaması, ortak inanç ve duyguların sağlanmaması ve bireyin tamamen özgür kalmasıyla normların olmadığı bir ortamın oluşacağını ifade eden Durkheim (2011), bireylerin toplumda neyin doğru, uygun ve kabul edilebilir bir davranış olduğunu bilmediklerinden bir normsuzluk ortamı oluşacağını belirterek anomi kavramı ile açıklamaktadır. Anominin oluşmaması ve toplumsal dengenin oluşması için hem birey ve toplum hem de bireyler arasında dengenin ve uzlaşının oluşması ve *toplumsal dayanışmanın* sağlanması gerekmektedir.

Durkheim (2004), toplumla ilgili iki imge olan ‘birey’ ve ‘toplum’ u birbirine karşı iki güç olarak yansıtmıştır. Bu karşıtlık, temel çatışma, gerilim ve enerji kaynağını teşkil etmektedir. Durkheim böylelikle, bireyselliği, toplumsal güçlerin nasıl alt ettiğini, kapsadığını, baskı ve kontrol altına aldığını göstermektedir. Burada bireyin kurumsal bir inşa olduğunu, kişiliğinin toplumsallaşmamış, toplumsal yaşamdan ayrılmış ögesini ifade etmektedir. Durkheim, bireyi hayvanlardan ayıran şeyin toplumsal varlığı olduğunu söylemektedir.

Durkheim’ın (2016) mekânîk ve organik ayrımı hem geleneksel ve modern toplumların betimsel bir sınıflaması, hem de toplumsal bütünleşme biçimlerinde toplumsal yapının farklılaşmasıyla ortaya çıkan değişiminin bir ifadesidir. Mekânîk dayanışmanın hakim olduğu toplumların genel yapısına bakıldığında, az sayıda, birbirine benzeyen, farklılaşmamış, homojen yapıdaki bireylerden meydana gelmektedir. Kollektif bir vicdana sahip, affetmeyen, güçlü ahlaki kuralların olduğu, katı bir adalet anlayışı ve sert cezalandırma sisteminin olduğu baskıcı bir yaşam biçimi görülmektedir. İnsanlar kollektif bilincin hâkimiyeti altındadır ve eylemleri onun buyruklarına ve birbirine bağlı akrabalık birimlerinin kısıtlamalarına tabidir. Bu yüzden de, mekânîk toplumlarda bireysel özgürlük, seçme hakkı ve özerklik düşük düzeydedir. Yıllar içinde nüfusun artmasıyla toplumda bu sistemin de değişmesine

yol açmıştır. Durkheim, oluşan yeni, kalabalık organik dayanışmanın hâkim olduğu toplumlarda, nüfusun kıt kaynaklardan yararlanabilmesi için üretimi sağlayabilecek uzmanlaşma ve iş bölümünün gelişmesine yol açtığını söylemektedir. Üretici faaliyetlerin değişime uğraması ve bireylerin farklı faaliyet alanlarında gruplaştıkça, toplum yapısal ve işlevsel olarak da değişime uğramaktadır. Bireyler ve kurumlar birbirlerine bağımlı hale gelir ve aralarında ilişki kurmaktadır. Böylelikle güçlü ortak vicdan temeline dayanan mekânîk dayanışma yerini, giderek gelişen işbölümü çerçevesinde, bireylerin birbirlerine bağımlı hale geldiği organik dayanışmaya bırakmaktadır. Bireyler ve birleşik birimler arasında yüksek karşılıklı bağımlılık ilişkileri vardır. Bu ilişkiler mübadeleler, hukuki sözleşmeler ve normlar temelinde kurulmuştur. Baskıcı hukuk-yasa temeli yerine tamir-edici hukuk-yasa anlayışı hâkim olmaktadır. Ayrıca bu tür toplumlarda bireysel özgürlük büyüktür ve gerçekte laik ve soyut kollektif bilinç bireyin kişi olarak değerine saygıyı vurgulayan değerlerin hâkimiyeti altına girmektedir. Özetleyecek olursak, baskıcı hukuk sistemiyle güçlü ahlaki kuralların toplumsal düzende hissedildiği, somut ortak vicdanın bulunduğu kabile tipi toplumlar yerini, karşılıklı olarak birbirlerini tamamlayıcı farklılıkların bulunduğu, tamir edici bir hukuk anlayışıyla zayıf ahlaki kuralların olduğu ve soyut ortak bir vicdanın hissedildiği, bireylerin ve kurumların bütünleştiği modern, endüstriyel toplumlara bırakmıştır.

Durkheim (2011, 25) bir diğer kavramı olan *intihar*'ı, “ölen kişi tarafından ölümle sonuçlanacağı bilinerek yapılan olumlu ya da olumsuz bir hareketin doğrudan ya da dolaylı sonucu olan her bölüm olayı” olarak tanımlamaktadır . Ona göre intihar, toplumsal dayanışmanın çok güçlü ya da zayıf olduğu durumlarda bağımlılık ve özerkliğin dengesiz oluşundan dolayı ortaya çıkmaktadır. Durkheim, intiharı dört tip şeklinde incelemektedir: *bencil*, *anomik*, *özgeci* ve *kaderci*. Modern endüstriyel toplumlarda güçlü bir bütünleşme ve düzenleyici normların olmaması ya da yetersiz olması, toplumsal bağların zayıflığıyla bencil ve anomik intiharlar görülmektedir. Kollektif bilincin zayıfladığı bu toplumlarda bireylerin, aile, din, siyasal grup ve benzeri ile olan bütünleşmeleri yani toplumsal bağları zayıflamaktadır. Toplumun ahlaki yapısını bozulması ve birey üzerinde denetimini kaybetmesi durumunda ortaya çıkan anomik intihar tipi daha yaygın görülmektedir. *Özgeci* ve *kaderci* intihar

tipleri ise daha çok geleneksel toplumlarda görülmektedir. Geleneksel toplumlardaki güçlü bağlayıcılık, bütünleşme ve düzenlemedeki aşırılık ile ilişkilidir. Aşırı bütünleşme ile özgeci ve aşırı düzenleme ile kaderci intihar tipleri ortaya çıkmaktadır (Durkheim, 2011, 163-297).

Pozitivizme eleştirel bakan *yorumlayıcı* sosyolojik bir yaklaşım ve yönetime sahip olan bir diğer klasik dönem sosyoloğu Max Weber' e göre, sosyolojinin çalışma nesnesi *toplumsal eylemler*dir. Toplumsal eylemin anlamı bireyin kendi öznel eylemine kattığı anlamdan ortaya çıkmaktadır. Tamamen bireyin yüklediği öznel anlam ile toplumsal eylem arasındaki ilişkiyle yorumlanmaktadır. Weber'in anlamacı yöntemi, sosyolojik araştırma sürecinde değer yargularından arınmayı hedeflemektedir. Weber dört *toplumsal eylem tiplmesi* yapmaktadır: *geleneksel, duygusal, değere ve amaca yönelik akılcı eylem*. Alışılmış inançlar tarafından belirlenen temel motiflere dayanan geleneksel eylemler, el öpme, selamlaşma gibi davranışlardır. Duygusal eylem, alışılmış günlük davranışların dışındaki bir uyarıcı sonucunda meydana gelen ve bireyin duygusal tepkisiyle sonuçlanan davranışlardır. Örneğin; heyecan, korku, öfke, nefret, kin, sevgi gibi duygular. Değersel-akılcı eylem, belli bir hedefi olan, amacı planlı olarak belirlenmiş eylem tipidir. Amaca ulaşmayı etkileyen etkenler görev, din, şeref, bağlılık, sorumluluk gibi soyut değerlerden oluşur. Amaçsal-akılcı eylem ise, akılcı nedenlere dayanan eylem tipidir (Weber, 1947, 51-126). Belirlenen hedefe ulaşmak için en akılcı araçlar seçilir. Weber' in toplumsal eylem tiplerinden sonra yaptığı *geleneksel, karizmatik ve yasal-ussal* olarak adlandırdığı üç otorite ve örgüt tiplmesine gelmektedir. Geleneksel otorite ve örgüt tiplemesinin kaynağı geleneklerdir. Liderin yönetim ve ceza uygulama şekli keyfi ve kişiseldir. Karizmatik otorite ve örgüt tipi meşruluğunu lider kişinin kişisel özelliklerinden, kutsallığından, kahramanlık gücünden alır. Karizmatik otorite tipinin ortaya çıkmasında toplumsal koşullar önemli bir rol oynamaktadır. Yasal-ussal otorite tipine geldiğimizde ise, meşruluk akılcı ilkelere göre oluşturulmuş kanunlara dayanmaktadır. Yasal-ussal otorite tipinin yönetim aygıtı *bürokrasi*dir. Bu yönetim tipinde liderler ve bürokratlar, halkın hizmetkârı olarak görülmektedirler. Atanılan makamlar geçici olmaktadır ve o makamlara sahip olmamaktadırlar (Weber, 2018).

Weber'in sosyolojisinin temel kavramlarından biri olan ve akılcı bir hesaplama olarak tanımlanan *rasyonelleşme*, “*toplumsal aktörlerin kişisel-olmayan ilişkiler bağlamında çevrelerindeki dünya üzerinde daha fazla denetim kurmak için bilgiye giderek daha çok başvurmaları...*” (Marshall, 1999, 11) olarak tanımlanmaktadır. Belli bir hedefe ulaşmada en etkili araçların akılcı olarak hesaplanması şeklinde tanımlanan formel/biçimsel rasyonalite biçimi bürokrasi kavramında görülmektedir. Yasal-ussal otorite tipi bu rasyonalite biçimine örnek verilmektedir.

Modern endüstriyel toplumun kapitalist üretim biçiminden payını alan Weber (2011), kapitalizmin tarihsel oluşumuna bakarken yöntemsel olarak bireylerin toplumsal eylemlerine yükledikleri anlamlara bakmaktadır. Ekonomik tutum ve davranışlar üzerinden dini motifleri inceleyen Weber, ekonomik açıdan önemli bir servete sahip bazı mezhepler ve Avrupa'daki Protestanlar üzerine bir inceleme yapmaktadır. Kapitalizmin bir yaşam biçimi olarak kabul görmesinin Protestan ahlakına bağladığı ve bireylerin toplumsal eylemlerine *ahlaki motiflerin* etki ettiğini savunmaktadır. Protestanlığın Calvinizm mezhebi sürekli çalışmayı, Tanrı için üretip çalışmayı ve bu çalışma sonrasında çok kazanç elde etmeyi ve kazancı dünyevi zevkler için harcamayı öğütlemektedir. Tanrı için çalışma eylemi, ekonomik üretim için ahlaki bir motif olmuştur. Bireylerin toplumsal eylemlerini etkileyen bu motifler kapitalizmin oluşumu ve sürekliliği için gerekli sermayeyi biriktirmektedir. Çin, Hindistan ve Orta Asya ülkelerinde dini öğretilerin farklı motiflere sahip olmasından dolayı Weber, kapitalizmin Batı toplumlarına özgü olduğunu vurgulamaktadır.

Toplumsalı mercek altına alan Weber, modern toplumda tabakalaşma olgusunu ekonomik eşitsizlikler (sınıf), toplumsal onur hiyerarşisi (statü) ve siyasal eşitsizlikler (parti) olarak üç ayrı analizde bulunur. Tabakalaşma olgusunu sınıf analizi ile değerlendirirken, üretim araçlarının mülkiyetinin dışında bireyin beceri, eğitim, bilgi ve benzeri niteliklerdeki ekonomik faktörlerini geniş bir çerçevede ele alır. Böylelikle sınıf konumu piyasa konumu ile eşdeğer tutulmuştur. Statü unsuruna gelindiğinde, birey ve gruplara diğer kişi/ grup tarafından yüklenen toplumsal saygınlığı, itibarı ifade etmektedir. Son olarak parti unsuruna gelindiğinde ise, ortak gayelerle toplanan bireylerin oluşturduğu ve toplum içinde gücü temsil eden bir

yapıdır. Parti modern toplumu sahip olduğu güçle düzenlemeye çalışmaktadır (Weber, 1947, 81-114).

Klasik dönem sosyolojisine katkı yapan Ferdinand Tönnies, doğa bilimleri ile kültür bilimlerini net bir çizgiyle ayıran Alman sosyoloji geleneğinden etkilenmiş ve bireyleri/toplumu dıřsal ve nesnel bir gerçeklik olarak gören pozitivist bilim anlayışını eleştirmiştir. Tönnies temel olarak kırsal yaşam tarzı ile modern endüstriyel kent yaşamını karşılaştırarak toplumsal deęişimi analiz etmektedir. Bu iki yaşam tarzının temelinde iki farklı irade bulunmaktadır. İki iradenin de içsel bir bütüne sahip olduğunu, mizaca ve karaktere baęlı olarak *doęal irade* ile belirli bir amaca ulaşmak için araçları farklılaştırabilme ve uygun olanı seçebilme kapasitesine sahip *rasyonel/yapay/kavramsal iradede*n oluştuęunu söylemektedir (Tönnies, 2002, 103).

Tönnies, toplumsal deęişimle birlikte toplumların cemaatlerden cemiyetlere doęru bir evrim geçireceęini söylemekle birlikte doğrusal evrime karşı çıkmaktadır. Ona göre, aynı toplumda cemiyet de cemaat de bulunabilir. Tönnies' in oluşturduęu bu ideal tipler, kırsal yaşam tarzı ile modern kentin yaşam tarzını nitelendirir. *Gemeinschaft* (cemaat), geleneksel kırsal topluluklarla ilişkili iken, *gesellschaft* (cemiyet) modern kentsel toplulukları ifade etmektedir. Cemaat toplulukları, doğa iradeye dayalı, tarımsal ekonomiye baęımlı, coęrafi ve toplumsal hareketlilięin az olduęu, aile ve dini kurumların toplumsal denetimi saęlayan ve toplumun kontrol mekânizmalarını oluşturan, toplumsal yaşamı ailenin ve dinin deęerlerle ve ahlaki kurullarla düzenledięi, insan ilişkilerinin yakın, kişisel ve sürekli olduęu toplumlardır. Cemiyet toplulukları ise, rasyonel iradeye dayanan, endüstriyel üretimin hâkim olduęu, yaşamın rekabetçi, hızlı ve dinamik olduęu, toplumsal ilişkilerin hesaplı, yapay, çıkara dayalı ve geçici olduęu toplum tipidir. Endüstrileşmeyle beraber toplumlar cemaatlerden cemiyetlere doęru evrimleşir (Tönnies, 1944, 712-747)

Sosyolojinin kurucularından olan ve Max Weber ile aynı dönemde ve beraber faaliyet gösteren Georg Simmel'in sosyolojisine baktığımızda, çalışma nesnesinin toplum ve birey olmadığı, konusunun *toplumsal etkileşim* olduęu görülmektedir. Bir yandan etkileşime dayanan dięer yandan toplumsal olguları tarihsel ve toplumsal

bağlamlarından soyut olarak incelemektedir. Bu bağlama göre farklılık göstermeyen davranış kalıplarını ve toplumsal yasaları oluşturmaya çalışan birey ve toplum arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır. Problem çözen bir sosyolojiden sıyrılarak problem kurma yetisini kazanmış bir sosyolojiye doğrulamaktadır. Bu sebeple Simmel, sosyologların kendi düşüncelerini destekleyen ampirik bulgular aradıkları kadar düşüncelerini eleştiren ampirik bulguları da aramaları gerektiğini savunmaktadır. Toplumsal etkileşimi bir bütün olarak *toplumlaşma (sociation)* kavramıyla ifade eden Simmel, toplumlaşmayı biçim (form) ve içerik olarak ikiye ayırmaktadır. Sosyolojinin toplumlaşmanın içeriğiyle değil de biçimleriyle ilgilenmesi gerektiğini savunmuş ve sosyolojisinin formel sosyoloji olduğunu bizlere göstermiştir. Formel sosyolojinin amacı, toplumsal etkileşim biçimlerini içinde buldukları toplumsal bağlamdan soyutlayarak analiz etme, toplumsal bağlamlar değişse bile davranışlarda belirli bir düzenlilik olduğunu göstermektir (Simmel, 1908/1959, 310-336; akt: Ritzer, 2013).

Klasik dönem sosyologlarının tüm metodolojik yöntemlerine, kavramlarına eleştirel yaklaşmış sosyolog Vilfredo Pareto, kendi çalışmalarında insani içgüdüler gibi rasyonel olmayan faktörlerin önemi üzerinde durmuştur ve sosyolojisini mantıksal olmayan davranışların temeli üzerine kurmuştur. İnsan davranışlarını mantıksal olan ve olmayan olarak iki ayrı gruba ayıran Pareto, bireylerin daha çok mantıksal olmayan davranışlar sergilediklerini düşünmüştür. Pareto'nun çalışmalarında “*nesnel-gerçeklikteki araç-amaç ilişkisi, oyuncunun bilincindeki araç-amaç ilişkisine uygun*” ise davranış mantıksal kategoriye girer, “*öznel ve nesnel olarak mantıklı bağ ortaya koyamayan davranışlar*” ise mantıksal olmayan kategoriye girer (Aron, 2000, 325). Mantıklı davranışları usavurmaya ve mantıklı olmayan davranışları duygulara, değerlere ve benzeri öğelere gönderme yaparak tanımlamıştır. Çalışmalarında mantıksal olmayan davranışları tümevarım yöntemine ve deneye-gözleme dayanan *mantıksal-deneysel* dediği saf bir bilim anlayışına (Swingewood, 1998, 199) yer veren Pareto, tek amacının gerçeklik olduğunu, deney-dışı veya deney-üstü bütün kavramların dışlanması gerektiği gibi iki temel özelliklerle çalışmalarını yazmıştır (Aron, 2000, 329-331).

Pareto, toplum çözümlemesinde mantıksal olmayan davranışların temelindeki iki kavramdan bahsetmektedir. Değişmez dediği eğilimleri kapsayan *tortu* ve insanların davranışlarını haklı bulmak için buldukları haklı sebepleri ve değişken dediği sebepleri kapsayan *türem* kavramlarıdır. İnsan davranışlarını ve toplumun yapısını önemli ölçüde etkileyen, şekillendiren bu iki kavram, genel nüfus dağılımları içinde bir denge durumuna ulaşmaktadır. Tortuların duygularla, anlatım ve davranış arasında bir köprü, insanların içgüdüleri ile alakalı olduğunu ve fiziksel olarak da gözlenemeyeceklerini (Aron, 2000, 240-343) belirtirken, türemlerin/türevlerin ise, insan davranışlarını doğrulamak, inandırıcı kılmak ve meşrulaştırmak için kullanılan rasyonelleştirmeler, ideolojiler ve entelektüel bahanelerdir (Swingewood, 1998, 201; Slattery, 2011, 88). Türemler değişim gösterse de davranışların temelinde yatan kalıtlar, duygular değişmediğinden insan doğası ve toplum aynı kalmakta ve tarihsel değişim ileriye dönük değil sonsuz tekrara dayalı değişim göstermektedir.

İnsan ırkı niteliklerinin eşitsiz dağıldığını ve bilinen tüm toplumlarda farklı ve eşit olmayan niteliklere sahip bir grup seçkinle toplum kitlesinin yönetildiğinden bahsetmektedir. Pareto'ya (2016) göre, seçkinler zengin, yetenekli ve başarılı bireylerden oluşurken, yönetilen kısımdaki alt sınıfın yeteneksiz, örgütsüz, fakir ve başarısız ve yönetimi denetleyemez bireylerden oluştuğunu söylemektedir. Amaca ulaşmak için ahlaka da olsa her türlü aracı hoş gören Makyavelci geleneği, kitle ve seçkin arasındaki ayırımında kullanan Pareto, seçkinler sınıfını yönetici olan ve olmayan olarak ikiye ayırmaktadır. Yönetici seçkinleri, kullandıkları dolaşım biçimleri ve iktidarda kullandıkları güç ve hile şeklindeki iki farklı yönetim aracına göre *aslanlar* ve *tilkiler* olarak ikiye ayırmaktadır. Aslanlar olarak tanımladığı yönetici seçkinleri dobra, kararlı ve acımasız özelliklere sahip askeri diktatörlükleri örnek vererek tanımlamıştır. Yönetici seçkinler olan tilkiler ise, Avrupa demokrasilerinden örnekle kurnaz, hilekâr ve yönlendirici olarak tanımlanmıştır. Toplum döngüsel olarak bu iki yönetici seçkinler tarafından yönetilmektedir. Böylelikle Pareto'da anladığımız, demokratik bir yönetim şeklinin mümkün olamayacağıdır.

Sosyolojinin başlıca kuramcı ve kuramlarına genel bir çerçevede değindikten sonra Dijital Sosyoloji alt-disiplinine dijital temelleri oluşturan kuram ve kavramlara değinelim. Toplum, biyolojik bir organizmaya benzeten Herbert Spencer'ın toplumsal kurumları organizmanın organlarına benzetmesini, biyolojik organizmanın gelişim gösterdikçe daha işlevsel hale gelişinin kurumların, yapıların farklılaşması ve aralarındaki bağlantıların güç kazandığı görüşünü, Dijital Toplum'daki yapıların, kurumların elektro-teknolojik aygıtlarla günlük yaşamda hayati önem kazanmasını biyolojik organizmanın hayati organlarına benzetilebilmektedir. Öyleki, toplumda internet ve Web 2.0 teknolojilerini kullanmayan bireyleri Spencer'ın düşüncesinden hareketle toplumun entellektüel yapısını düşürdüğü de ifade edilebilir. Keza dijital iletişim aygıtları veya ağın (internetin) hayati önem taşıdığı konusunda Van Dijk (2016), “*ağların toplumun her seviyesinde varlık gösterip sosyal bir ihtiyaç ve gereklilik*” olduğunu belirtmekte ve ağların kişiselleştirilmesi kavramı ile “*ağ oluşturmanın sosyal ilişki kurmak ve sosyal ilişkileri geliştirmek*” gibi amaçlarla hızla yayıldığını belirtmektedir. Örgüt, kurum ve kuruluşların tek başlarına çalışamaz hale geldiklerini ve ağlar vasıtasıyla örgütleşerek kapsamlı bir işbölümüne girdiklerini belirtmektedir.

Dijital Toplum'da üretim ve tüketim şekillerine baktığımızda, ilk olarak Marx'ın tarihsel maddeci toplum terisinin alt yapı kavramından hareketle üretim güçleri ve ilişkilerinin daha dijital bir bedene bürünerek üretici mülkiyetlerinin ve tüketim şeklinin sanal bir evrende, sanal mekânlarda yaşandığı analiz edilebilir. Marx'ın dönemleştirdiği (ilkel komünal, asyatik, antik, feodal, kapitalist ve sosyalist) altı üretim biçimine günümüz toplumunda *dijital üretim* de eklenebilir. Toplumsal yapılar arasındaki etkileşim ışık hızında gerçekleştiğinden Dijital Toplum'da değişim de aynı hızda yaşanmaktadır. Üretim ve tüketim şekillerinin değişmesiyle beraber internet ve dijital iletişim aygıtları toplumsal sınıflar arasındaki keskin sınırları daha geçirgen bir hale getirmiştir. Bireylerin kendi yarattıkları güçlerin egemenliği altına girerek kendinden, doğadan, türsel varlığından ve başkalarından yabancılaştığını savunan Marx'tan hareketle, Dijital Toplum'da etkileşimin hızlı olması ve iletişimin somatik sınırları aşması sonucunda bireyin küresel ölçekteki bir köyde yaşarken kendisi, başkası ve doğasından yabancılaştırılması ve soyutlanma süreci açıklanabilir.

Toplumları mekânîk ve organik olarak ikiye ayıran Durkheim'ın teorisine ek olarak, günümüz Dijital Toplum'u tanımlayabilecek ya da sanal evreni anlamlandırabilecek yeni bir betimsel sınıflama yapmak gerekir. İletişimin ağlar üzerinden anlık ve her yerde yapılabildiği, somatik sınırların dışında yapay, saydam mekânlarda gerçekleştiği, ortak normların bulunmadığı, sanal evrende birbirine benzeyen ama gerçekte birbirinden bağımsız heterojen yapıdaki bireylerden oluşmuş bir toplum yapısı ortaya çıkmıştır. Weber, toplumsal tanımlamak ve toplumsal tabakalaşma olgusunu açıklamak için statü, sınıf ve parti analizlerini yapmaktadır. Weber'in ortak gayelerle biraraya gelen ve toplumda bir gücü temsil eden parti olgusunu, Dijital Toplum'da çevrimiçi topluluklar/sanal cemaatler bağlamında açıklamak mümkün olabilecektir. Bununla birlikte internetin itici gücü sayesinde küresel boyutlara ulaşan etkileşim ve iletişimle birlikte bireylerin sınır ötesi örgütlenişini açıklamak da mümkün görülmektedir.

2. DİJİTALİN MODERN/ POSTMODERN DÖNEMDE İZLERİ

Araştırma problemi çerçevesinde klasik sosyolojik düşünceden modern, post-modern döneme geçişte toplumsal gerçekliğin yeniden üretimi ve yeni sosyalliklerin ortaya çıkmasıyla dijital olana dair yeni bir ekranın açıldığından söz edilebilir. Modern ve post-modern dönemlerdeki kavram ve kuramlar, günümüz dijital topluma uyarlanarak yeni bir sosyolojik yorumlama getirilmektedir. Araştırma problemimizi açıklayabilmek adına öncelikle çatışma, işlevselcilik, etnometodoloji, fenomenoloji, sembolik etkileşimcilik, Frankfurt Okulu (eleştirel kuram), yapısalcılık/post-yapısalcılık, toplumsal inşacılık kuramları ve başlıca kuramcılarının teorilerine genel bir bakış yapılmıştır.

Dijital evrendeki yeni toplumsallıkta birey/aktör toplumsal süreçlerden, ortaya çıkan sembollerden etkilenmesi ve sembollerin paylaşılması sonucu sosyalleşme sürecini tamamlamaktadır. Sembolik etkileşimcilik kavramı bilinmeden sanal evrende bireyin bu sürecini nasıl tamamladığı bilinemez. Sosyalleşme sürecini toplumsal inşacılık kuramı kapsamında ele aldığımızda ise, Berger ve Luckmann'ın dışsallaştırma, nesnelleştirme ve içselleştirme aşamalarıyla bireylerin tekno-elektronik, dijital iletişim aygıtları ve interneti benimseme ve günlük yaşamlarına taşıma süreçlerini yansıtmaktadır. Mead'in benlik teorisi ile bireyin "ben"liğini sanal evrende bir fenomen olarak ele almamıza ve yeni anlamlar katmamıza ve Cooley'in 'ayna benlik'i ile Goffman'ın 'dramaturji' kuramı çerçevesinde dijital platformlarda bireyin bedensel sunumunu anlayabiliriz. Bireyin sosyal ağlar içinde Castells'in kimliğin inşası aşamalarından geçerek nasıl sanal bir kimliği oluşturduğunu ve özel alanıyla kamusal alan arasındaki duvarı saydamlaştırdığını Sennett'in Kamusal Alanın Çöküşü'ne dayanarak açıklayabiliriz. Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla gerçekliğin internet ve dijital iletişim aygıtlarıyla simüle edilerek sanal evrene nasıl taşındığı veya göç ettiği anlaşılabilir. Web 2.0 teknolojilerinin hızla günlük yaşamı tesiri altına alırken yarattığı mekân-zaman sıkışmasını Castells'in kristalize zamanları ile anlayabilmekteyiz. Kısacası, günümüz

dijital toplumu anlayabilmek için modern ve post-modern dönemdeki kuram ve kuramcıların teorik yapılarına değinmeden anlamak mümkün görülmemektedir.

On dokuzuncu yüzyıl ile yirminci yüzyılın son çeyreği arasında kalan dönemi tanımlayan modern dönemde, toplumsal yaşam ve örgütlenme biçimlerini analiz etmek için klasik dönemdeki teorilerden faydalanılarak daha detaylı teoriler geliştirilmiştir. Geliştirilen teorik yaklaşımlar arasında *işlevselcilik*, *sembolik etkileşimcilik*, *etnometodoloji*, *eleştirel teori (Frankfurt Okulu)* ve *yapısalcılık* sayılabilir.

İşlevselcilik

Modern dönemin temel yaklaşımlarından biri olan işlevselcilik, genel bir tanımla, toplumsal unsurların birbirine bağımlı, istikrarlı, süreğen olduğu ve her bireyin toplumun devamlılığı için üzerine düşen işlevleri yerine getiren parçalardan oluştuğu varsayımıdır. Ortak temel değerler üzerinde uzlaşan ve çevresinde oluşan toplumda bireylerin eylemleri toplumsal değerlerden ve çevreden etkilenmektedir. Kurulan ilişkiler, yapılan etkinlikler ve tutumlar toplum yapısından ve örgütlenme tarzından etkilenmektedir.

İşlevselciliği savunan sosyologlar, genellikle toplumsal düzen ile ilgilenmişlerdir. Toplumsal düzenin nasıl kurulduğu, sürdürüldüğü ve toplumda istikrarı sağlayan temel etmenlerin neler olduğu üzerinde düşünmüşlerdir. Bireysellikten ve bireysel olandan öte toplumsal olan üzerine yoğunlaşmışlardır. İşlevselci yaklaşıma göre toplum, birbiri ile ilişkili parçalardan oluşan, düzenli ve dengeli bir şekilde kurulmuş bir sistemdir. Bu nedenle toplum, bir konsensüs (uzlaşma) teorisi olarak adlandırılmıştır. Bu sistem, bir araya geldiklerinde bir bütünü meydana getiren, birbiriyle ilişkili ve sistemin bütünleşmesini sağlayan bir dizi parçadan oluşmaktadır. Bu parçalar bütünün sonsuz bir şekilde işlemesi için çeşitli işlevleri yerine getirmektedir. İşlevselcilik tam da burada, bu parçaların yerine getirdiği işlevi ve toplumsal sürekliliğe yaptığı katkıyı analiz etmiştir. Parçalar, sistemin ihtiyaçlarını yani işlevsel zorunlulukları yerine getirebildiği ölçüde öneme sahiptirler. Temel düşünce, toplumsal düzenin paylaşılan değerler ve konsensüs sayesinde kurulduğudur. Toplumsallaşma sürecinde bireyler toplumsal değer, inanç

ve normları öğrenerek içselleştirirler ve onların doğru olduğuna inanırlar. Sistem, dengesini koruyarak içten ve dıştan gelecek tehditleri kontrol altında tutarak kendini korumaktadır.

Comte, Spencer ve özellikle Durkheim işlevselci yaklaşımın kurucuları konumundadırlar. İşlevselciliğin önemli bir ögesi olan uzlaşmacı bakış açısını geliştiren Comte, toplumları sosyal bilim olarak görerek toplumlar üzerinde çalışmıştır. Spencer da Comte'un düşüncelerine katkı sağlayarak, toplumları biyolojik organizmalara benzetmiştir. Organizmaların işleyişini bir sistem olarak toplumların işleyişine, toplumdaki aile, eğitim, din, politika gibi kurumları organizmadaki organlara benzeterek analiz edilmektedir. Durkheim ise, toplumları karşılıklı ilişki içindeki sosyal öğelerden oluşan sistemler ve ahlaki varlıklar olarak görmüştür. Toplumsal olguların da işlevlerinin de ahlaki olduğunu ve toplumsal işlevlerin bütün toplumun kolektif vicdanını somutlaştırdığını, toplumsal dayanışmayı, istikrarı ve dengeyi sağladığını savunmuştur. Bu nedenle de sosyolojik yönteminde nedensel çözümlemenin yanı sıra işlevsel çözümlemenin de gerekliliği vurgulanmaktadır.

Klasik dönemdeki küçük topluluklardan oluşan geleneksel toplumlar ve endüstrileşmeyle oluşan modern toplum tiplerinden esinlenen Talcot Parsons, kalıp değişkenler kavramını kullanarak bireyi beş farklı boyutta analiz etmiştir: 1) *niteliğe karşı performans*, 2) *yaygınlığa karşı belirlilik*, 3) *özgüllüğe karşı evrensellik*, 4) *duygusallığa karşı duygusal tarafsızlık*, 5) *kolektif yönelime karşı bireysel yönelim* (Chaudry ve Venugopal, 2004, 20). Kalıp değişkenler, bireylerin belirli durumlarda seçecekleri norm ve değerlerden oluşmakta ve toplum tipini belirlemeye yaramaktadır. Geleneksel toplumun yapısal özelliklerini taşıyan küçük toplulukların temel değer sistemi A tipi kalıp değişkenlerle, endüstrileşmiş modern toplumların yapısal özelliklerini taşıyan toplumların temel değer sistemi ise B tipi kalıp değişkenlerle ifade edilmektedir. Toplumsal değişme A tipi kalıp değişkenlerden B tipi kalıp değişkenlere doğru gerçekleşmektedir. A tipi kalıp değişkenler nitelik, yaygınlık, özgünlük, duygusallık ve kolektif yönelimlidirler. B tipi kalıp değişkenler ise performans, belirlilik, evrensellik, duygusal yansızlık ve bireysel yönelimlidirler. Bu kalıp değişkenler, bir toplumdaki rol beklentilerinin ne

olduğunu ve üyelerin çoğunun rollerini hangi yöne doğru seçtiklerini göstererek bir bütün halinde sosyal sistemin doğasını açıklamaktadır.

Parsons'a göre her canlı sistemin yaşayabilmesi, hayatta kalabilmesi için karşılanması gereken dört işlevsel zorunluluk vardır. Bu işlevsel zorunluluklar, (A) uyum (*adaptasyon*), (G) amaca ulaşma, (I) bütünleşme ve (L) gizil kalıp korumadır. Uyum (*adaptasyon*), sistemin çevresi ile olan ilişkilerinin düzenlenmesi, sistemin kendi çevresini kullanarak ihtiyaçlarını karşılayabilmesi ve bu kaynakların sistem içinde dağıtılması işlevidir. Amaca ulaşma, sistemin çevresiyle kurduğu ilişki sayesinde belirli hedeflere ve amaçlara ulaşmasını sağlayacak kaynakların harekete geçirilmesi ve bu amaçlar içinde öncelikli olanların belirlenmesi işlevidir. Bütünleşme, sistemin kendisini oluşturan bütün parçaların etkin bir şekilde bir arada tutulması ve parçalar arasındaki karşılıklı ilişkilerin düzenlenmesidir. Gizil kalıp koruma ise, belirli bir düzene ve norma göre sistem içerisindeki eylemin devamlılığını ve düzenliliğinin sağlanması işlevidir. Bu işlevsel zorunluluklar sistemin kendi gereksinimleri ile ilgili ise içsel, çevreyle olan ilişkisindeki gereksinimleriyle ilgili ise dışsal olarak adlandırılmaktadır. Bir amaca ulaşmakla ilgili ise amaçsal, amaca ulaşmak için gerekli olan araçlarla ilgili ise araçsal olarak adlandırılmaktadır. AGIL adıyla anılan dört işlevsel zorunluluk, biyolojik, psikolojik ve toplumsal sistemlerin tümünde görülmektedir (Ritzer, 2008, 241-245).

Toplumsal değişmeyi de inceleyen Parsons bazı temel faktörlere değinmektedir (Chaudhry ve Venugopal, 2004, 36). Bunlar; (1) ölüm, doğum, evlilik ya da üretimin artması gibi sebeplerle yaşanan demografik yapının değişmesi, göç, (2) fiziksel kaynakların tükenmesiyle fiziki çevrede yaşanan değişimler, (3) bilimsel ve teknolojik gelişmeler, (4) kültürel örüntünün değişmesine sebep olan yeni ideolojiler. Parsons'a göre toplumsal değişme, aktörlerin içselleştireceği değerlerin değişmesidir. Bu değişmeler evrimsel ya da devrimsel olabilmektedir. Evrimsel değişme, kültürel değerlerin rasyonelleştirme ve gelenekselleştirme süreçlerinden geçerek inanç ve değerlerin değişmesine sebebiyet veren yavaş ve sürekli bir değişmedir. Devrimsel değişme ise, sistemin dengesindeki ani bir değişim gibi devrimsel hareketlerle gerçekleşmektedir.

Parsons'ın hem öğrencisi olan hem de öğretilerinden etkilenen Robert King Merton, işlevselciliği önemseyip işlevselciliğe katkıda bulunurken bir taraftan da bazı yönlerini de üç temel varsayımla eleştirmektedir. *Toplumun işlevsel birliği* varsayımıyla, sosyal ve kültürel inanç ve uygulamaların tümünün bireyler için olduğu kadar toplum için de işlevsel olduğu görüşüne karşı çıkmaktadır. Bir birimin sadece belirli bir kurum ya da grup için işlevsel olabileceğini belirtmektedir. Standartlaşmış toplumsal ve kültürel biçim ve yapıların tamamının olumlu işlevleri olduğu görüşüne de *evrensel işlevselcilikle* karşı çıkmaktadır. Bazı öğelerin *disfonksiyonel* (bozuk işleve sahip) olabileceğini, bazı öğelerin ise sistemin bir parçasına işlevsel olurken diğer parçaları açısından işlevsiz olabileceğini belirtmektedir. Merton, son olarak *işlevsel zorunluluk* ile toplumun zorunlu vazgeçilmez parçaları olduğu görüşüne de karşı çıkarak her toplumsal uygulamanın işlevsel alternatiflerinin olabileceğini vurgulamaktadır (Ritzer, 2008, 251-254). Merton, geniş çaplı teorilerin sosyolojik araştırmalar açısından faydalı olmayacağını düşünmüş, onun yerine orta boy kuramların sosyolojik araştırmalar açısından daha faydalı olacağını savunmaktadır. Merton, işlevsel analizin bir örgüt, kurum ya da topluluk üzerinde yapılmasını ve analizde açık ve gizil işlevleri de birbirinden ayırmamız gerektiğini vurgulamaktadır. Açık işlevler sistemin düzenlenmesini kolaylaştıran ve bireyler tarafından amaçlanmış, beklenen sonuçlar olarak tanımlanırken, gizil işlevler ise amaçlanmış olmayan ve fark edilmeyecek olan sonuçlar veya bozuk işlevler de olabilmektedir.

Durkheim'ın anomi kavramını farklı bir boyutta ele alan Merton'a (1968, 216) göre, "*kültürel norm ve değerler ile bunlara uymak için eylemde bulunan grup üyelerinin sosyal olarak belirlenmiş kapasiteleri arasında büyük bir ayrışma meydana geldiğinde*" anomi meydana gelmektedir. Bireylerin, anomi durumunda gösterdikleri beş farklı adaptasyon tipi olduğunu belirtmektedir: *uyum sağlama, yenilik getirme, kuralcılık, vazgeçme ve başkaldırmadır*.

1980 sonrasında gelişmeye başlayan yeni işlevselcilik kuramı, yapısal işlevselciliğin bazı yönlerini farklı güçlü teorilerle harmanlamaya, farklı bakış açılarının kavramsal açıdan güçlü yönlerini kullanarak denge ve değişme, bağlılık ve çatışma, yapı ve özne/birey/aracı gibi ayrılıkları daha dengeli bir şekilde ele almayı

sağlayabilen melez bir kuram geliştirilmiştir. Bu melez kuramın N. Luhmann ve J. Habermas'ın çalışmalarıyla ortaya çıktığı ve ağırlıklı olarak J. C. Alexander'ın çalışmalarıyla geliştiği kabul edilmektedir. Parsons'ın çalışmalarını temel alarak bilişsel biyoloji, sibernetik, fenomenoloji ve genel sistem teorisinin bazı unsurlarını birleştiren Luhmann, yeni bir yaklaşım geliştirerek yapısal işlevselciliğin gelişimine katkıda bulunmuştur.

Çatışma Teorisi

1950'lerin sonu ile 1960'ların başı itibariyle Ralf Dahrendorf, Lewis A. Coser, John Rex, David Lockwood, Raymond Aron ve Randall Collins gibi sosyologların çalışmaları çerçevesinde yeni bir çatışma teorisinin gelişmesine neden olmuştur. Temelde Weberyana bir bakış açısına dayanan ve çatışmanın toplumda geçici değil, sürekli bir öge olduğunu savunan bu teori, yapısal işlevselciliğin ihmal ettiği çatışmayı toplumsal analize dâhil etmeye çalışmıştır. Marksist olmaktan ve Marksizm' den uzak olan Mills, Marksist geleneği Amerikan sosyolojisinde sürdürmeye çalışırken diğer taraftan da ana akım teorisi olan yapısal işlevselciliği eleştirerek diğer sosyologlar tarafından dışlanmış ve radikal bir pozisyonda kalmıştır. Mills'in eleştirdiği yapısal işlevselcilik, büyük teoriler (grand teori) ve bilimi ampirizimden ibaret sayan, ayrıntılarla uğraşan mikrobakışlı ampirist yaklaşımlardır. Sosyolojinin makroskobik, *“total toplumsal yapılarla, karşılaştırmalı bir yoldan uğraşır...”* ve *“küçük ölçekli problemler ve doğrulamada kullanılan istatistiksel modeller”* ise moleküler adını verdiği iki araştırma yolu arasında mekik dokuyan değerlendirici bir sosyoloji olması gerektiğini savunmuştur (Mills, 1953, 267; akt: Poloma, 1993, 286). Mills' in en yalın tarifiyle, bireylerin şahsi yaşamlarındaki sorunlarla sosyal düzeydeki sorunlar arasındaki bağlantıyı görebilecek bir bakış açısına veya yeteneğe sahip olmaları anlamında kullandığı *sosyolojik imgelemi* geliştirmenin ve uygulamanın en iyi yoludur.

Amerika' da toplumsal analizlerde bulunan Mills, klasik orta sınıfın yanı sıra 'beyaz yakalılar' denilen yeni bir orta sınıfın ortaya çıktığını ifade etmiştir. Ücretli çalışanlardan, işletme sahiplerinden, serbest meslek sahiplerinden, satıcılardan ve büro çalışanlarından oluşan bu 'beyaz yakalılar' , yeni orta sınıfı oluşturarak giderek

büyümekte ve eski orta sınıfın yerini almaktadır. Burjuvazi ve proleteryanın sınıfsal özellikleri tam olarak karşılamayan bu yeni orta sınıf Mills' e göre, rutin, sıkıcı işler yapan, yönetici sınıfa bağımlı ve siyasi politikalarda ve kişisel yaşamlarında etkin bir güce sahip olmayan 'acınası tipler' dir (Poloma, 1993, 292-294). Amerikan toplumunun yapısını analiz ederken işlevselcilerin aksine güç/iktidar analizi üzerinde odaklanan Mills, toplumun küçük seçkin bir grup tarafından yönetildiğini analiz etmiştir. Güçten yoksun olan beyaz yakalıların aksine siyasi, politik ve yönetsel kararların tümünde büyük şirketler(sahipleri), ordu ve federal hükümet olmak üzere üç büyük kurumdan oluşan iktidar seçkinleri tarafından alındığını savunmuştur. Bu üst düzey yöneticilerden oluşan iktidar seçkinleri kitle iletişim araçları aracılığıyla orta ve alt tabakadan oluşan kesimi kontrol edebilmekte, denetleyebilmekte, kamusal iş ve sorunlarla ilgilenmekten uzak tutarak tüketim ve aile sorumluluklarıyla alakadar olamaya yönlendirmekte ve karar alma işleyişinden dışlamaktadır (Mills, 1974, 8-12).

Yapısal işlevselcilik yaklaşımını benimseyen ancak toplumsal çatışmayı göz ardı etmesiyle eleştiride bulunan Coser, çatışma teorisini Simmel' in formel sosyoloji anlayışına bağlı kalarak benimseyen ve formel sosyolojiyi geliştirerek bir sosyalleşme biçimi olarak görmüştür. Toplumsal yapı veya ilişkide çatışmanın ortaya çıkmaması toplumun uyumlu ve istikrarlı olduğu anlamına gelmezken, aksine çatışma *emniyet süpabı* işlevi görerek sosyal grubu birbirine bağlayabilir, koruyabilir ve toplumsal huzursuzluğu gidererek denge ve istikrarı sağlayabilmektedir. Coser (1956, 152), toplumsal yapıların her birinde çatışmanın olduğunu ancak farklı aşamalarda tolere edildiğini ya da kurumsallaştırdığını söylemiştir. Kurumsallaşan toplumlar demokratik, çoğulcu ve kurumsallaşamayan toplumlara oranla daha bütünleşmiş ve istikrarlıdır. Tolere edilmeyen toplumlarda çatışma, disfonksiyonel olma eğilimi taşıyarak toplumsal sistemi tehdit edecek yoğunlukta çıkıp çıkmaması yapının katılık ve esnekliğine kalmıştır.

Postkapitalist toplum teorisi ile çatışma kuramına yeni bir bakış açısı getiren Dahrendorf' a göre, toplumsal düzen ve değişimin temel kaynağı çatışma ve uyumdur. Bu bakımdan da toplumdaki değerler birliğini ve toplumsal düzenin oluşması için konsensüs (uyum) teorisi ve toplumdaki çıkar çatışmaları ile otoritenin

zorlayıcı gücünün (coercion) toplumsal düzeni sağlamadaki rolünü çatışma teorisi ile açıklamaya çalışmıştır (Dahrendorf, 1959, 159-163). Marx'ın çatışma kuramını on dokuzuncu yüzyıl için uygun bulurken yirminci yüzyıl toplumu için uygun bulmamıştır. Postkapitalist olarak nitelendirdiği yirminci yüzyıl endüstriyel toplumu, Marx'ın öngöremediğini ifade etmektedir.

Dahrendorf (1959, 41-71), endüstriyel kapitalist toplumdan postkapitalist topluma dönüşümde etkili olan beş değişmeden bahsetmiştir: (1) *sermayenin ayrışması*, (2) *emeğin ayrışması* (3), *“yeni orta sınıf”ın gelişmesi*, (4) *toplumsal hareketliliğin artması* ve (5) *eşitliğin artması* gelmektedir. Dahrendorf, oluşan postkapitalist toplumda çatışmanın önceki iki temel sınıf olan emek ile sermaye ve üretim araçlarının mülkiyeti üzerine değil, *meşru güç* olarak tanımlanan *otoriteye* sahip olanlar ve olmayanlar arasındadır. Otoriteye sahip olanlar ile olmayanlar arasındaki ilişkiyi yarı gruplar, çıkar grupları ve çatışma grupları olarak üç şekilde incelemiştir. Her topluluk veya örgütte bu iki sınıfın çıkarları arasında bazen açık olsa da çoğu zaman gizli bir gerilim ve çatışma vardır. Böylelikle grup çıkarları *açık* ve *gizil çıkarlar* olarak sınıflandırılmıştır. Gizil çıkarların bilinçli amaçlar olarak açığa çıkmaya başlamasıyla birlikte yarı gruplar *çıkar gruplarına* dönüşmektedir. Çıkar gruplarından da *çatışma gruplarının* doğduğunu düşünmektedir. Dahrendorf'un modelinde sınıf ve sınıfsal çatışma, *çatışma grupları* anlamında kullanılmıştır (Slattery, 2011, 183).

Sembolik Etkileşimcilik

Amerikan sosyolojisinin temel yaklaşımlarından biri olarak bireysel davranışların toplumsal yönlerini araştırma konusu yapan sembolik etkileşimcilik, sosyal psikolojinin çalışmalarından etkilenerek ortaya çıkmış ve George Herbert Mead tarafından da geliştirilmiştir. Mead, *“bütün toplumları çalışmaktan çok, küçük ölçekli toplumsal süreçleri çözümlenmeye daha fazla önem vermiştir”* (Giddens, 2000, 592). Aktif ve yaratıcı olarak görülen bireye daha çok önem veren sembolik etkileşimcilik, birey davranışlarının yorumlayıcı ve subjektif yönlerine önem vermiştir. Teorinin temel varsayımları şunlardır:

(1) İnsanlar, öğrenilmiş anlamların sembolik bir dünyasında yaşarlar, (2) Semboller, toplumsal süreçlerde ortaya çıkar ve paylaşılır, (3) Semboller, insan davranışını etkilemesi bakımından önemlidirler, (4) Zihin işlevsel, irade sahibi ve bireyin çıkarlarına hizmet eden teleolojik bir varlıktır, (5) Benlik toplumsal bir kurgudur. Doğduklarında zihin ve benlik sahibi olmayan insanların benlikleri, diğerleriyle etkileşim sonucunda oluşmaktadır, (6) Toplum, toplumsal süreçler sonucunda ortaya çıkan sembolik bir kurgudur, (7) “Sempatetik içe bakış” sembolik etkileşimci sorgulamanın zorunlu bir biçimidir” (Herman ve Reynolds, 1995: 1-2).

Sembolik etkileşimciliğin erken dönem düşünürleri arasından W. I. Thomas’ın, sembolik etkileşimci yaklaşıma önemli katkılar sağlayan kavramlarından biri olan “*yetişkinlerin toplumsallaşması*”, aktörlerin daha önce karşılaşmadıkları rollere (anne, baba, işçi, katil vb.) girmelerini ifade etmektedir. “*Durum tanımlaması*” kavramı ise toplumsal dizgelerin objektif sonuçlarına yönelik, sosyal aktörün subjektif bakışı olarak tanımlanmaktadır (Herman ve Reynolds, 1995, 25). Thomas, subjektif olanın incelenmesi gerektiğini, ancak objektif gerçeklerin de varlığının göz ardı edilmemesi gerektiğini belirtmektedir. Diğer bir erken dönem etkileşimci yaklaşım düşünürü Cooley’ nin “*ayna benlik*” kavramı, bireyin kendisini diğerlerinin gözüyle, görüşüyle algılama süreci olarak tanımlanmaktadır. Ayna benliği oluşturan üç öge; (1) kendi görünüşümüzün diğerleri tarafından nasıl görüldüğünün düşünülmesi, (2) kendi görünüşümüzle ilgili diğerlerinin tepkilerinin değerlendirilmesi, (3) bunların sonucunda benlik duygusunu oluşturan kendimizi nasıl hissettiğimizdir (Cooley, 1995, 196). Benlik, diğer bireylerle ve bir bütün olarak toplumla olan etkileşim sonucunda meydana gelmektedir. Cooley, benliğin oluşum sürecinde, yüz yüze ilişkilerin yer aldığı aile ve arkadaş grupları gibi küçük gruplardan oluşan birincil grupların en önemli öge olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte, Cooley’in sosyoloji alanına yöntemsel katkı sağlayan “*sempatetik içe bakış*” kavramına batığımızda da, bireyin diğerlerini anlamak için kendisini onun yerine koyma yöntemi olarak tanımlanmaktadır. Bu yöntem ile bir araştırmacının, insan davranışlarının nedenlerini araştırması, toplumsal aktörün öznel dünyasına girmesini ve grupta kullanılan sembollerin anlamlarını öğrenebilmesini gerektirmektedir.

Toplumsal alanlarda aktörler semboller aracılığıyla iletişim kurmaktadır. Aktörlerin etkileşimi sonucunda sembollere anlamlar yüklenmekte ve bu anlamlar toplumun üyeleri tarafından paylaşılmaktadır. Toplumsal etkileşimin oluşabilmesi için de diğerlerinin amaçlarının yorumlanabilmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu

durum, bireyin etkileşimde olduğu bireylerin yerine kendisini koyması ile sağlanmaktadır. Bu toplumsal süreci George Herbert Mead (2017, 165-235), *rol alma süreci* olarak tanımlamıştır. Rol alma sürecinde, ötekilerinin tepkilerini yorumlayan birey, etkileşime devam edip etmeyeceğine karar vermektedir. Böylece bireyin, etkileşimin diğer bireyler üzerindeki etkisini düşünebilmesi, onun ayırt edici bir özelliğini göstermektedir. Rol alma süreci bireyin benlik kavramını geliştirmekte, diğerlerinin ve aynı zamanda kendisinin farkında olmasını sağlamaktadır.

Sosyal psikoloji yaklaşımında benliği toplumsal bir fenomen olarak ele alan Mead' in *benlik teorisi*, ötekilerin düşüncelerine verilen tepkinin bir sonucu olarak yansıtıcı ve düşünümsel olarak ortaya çıkmaktadır. Mead (2017, 165-235), benliğin bilinçli deneyimlerinde dışsal ve içsel yönler olarak benliğin kökenleri üzerinde durmuştur. Benliği özne ve nesne olarak tanımlayan Mead, “ben” (I) olarak düşünülen ve eyleyen bir özne konumunda ve “beni/bana” (me) olarak da bireyin başkaları için var olan dünyada bir nesne konumunda olduğunu ifade etmektedir. “Ben” bireyin kendi düşüncesi iken “beni/bana”, bireyin toplumsal etkileşimde ötekilerini ifade etmektedir. Eylemlerin başlangıcını temsil eden “ben” ve eylemlere rehberlik eden “beni/bana”nın sonucunda eylem ortaya çıkmaktadır. Mead'e (2017, 179-195) göre benlik, “genelleştirilmiş öteki” nin (toplumun ortak tutumlarının bireyin kişiliğinde yer bulduğu bakış açısı), sosyal grubun tutumlarını içselleştirmesi olarak tanımlanmaktadır. Böylelikle birey, biyolojik ve psikolojik “ben” ile sosyolojik bir “beni/bana” nın birleşiminden oluşan bir benliğe sahip olmaktadır. Mead'e göre, benliğin oluşumunun üç aşaması bulunmaktadır: (1) Hazırlık aşamasında çocuk, öteki bireylerin davranışlarını taklit ederek kendini onların yerine koymakta ve rollerini almaktadır. (2) Oyun aşamasında çocuklar, kendisi dışındaki rolleri oynamakta ve öteki roller çocuk tarafından içselleştirilmektedir. Çocuk anne, öğretmen, doktor gibi rolleri oynarken, kendisi ve oynadığı rol arasında bir farklılık olduğunu, kendi davranışının ve yalnız olduğunu farkındadır. Çocuğun ötekinin rolünü alması, benliğinin gelişmesini sağlamaktadır. (3) Benliğin ileri aşaması olan birlikte oyun aşamasında ise, çocuğun ötekilerle birlikte oynadığı bir oyun içindeki durumu ele alınmaktadır. Bir oyuna katılan çocuk, öteki katılımcıların rollerini

düşünmek zorunda kalmaktadır. Birden fazla oyuncunun beklentilerine karşılık vermeyi öğrenmekte ve yaşamı süresince bu öğrenimi devam ettirmektedir.

Sembolik etkileşim kavramını ilk kez kullanan ve yaklaşımın önemli bir ismi olan Herbert Blumer (1969, 2), üç temel önermeyle yaklaşımını açıklamıştır: (1) İnsanların nesne ve olaylara karşı, onların kendilerine ifade ettiği anlamlara göre hareket etmek, (2) Anlamlar, insanların birbirleriyle olan etkileşiminden ortaya çıkması, (3) Anlamların yorumlayıcı bir süreç içerisinde değişim geçirmeleridir. Blumer' e (Blumer, 2004, 66-67) göre, toplum etkileşim halindeki bireylerden oluşmakta ve *kolektif eylem* aracılığıyla toplumsal yapı şekillendirilmektedir. Kolektif eylem, bireylerin eylemlerinin birbiriyle ilişkili olarak uyum sağlaması demektir.

Sembolik etkileşim, bireylerin eylemlerinin yorumlanmasını içermektedir. Kendilerinde içsel olarak bir anlam bulunmayan nesnelere, atıfta bulunulan şeyler olarak kabul edilmektedir. Anlamların etkileşim sonucunda ortaya çıkmalarıyla, fiziksel nesnelere yüklenen anlamların bile toplumsal bir nitelik taşıdığı görülmektedir. Bireyler bir taraftan kendi dışındaki nesnelere tanımlarken, diğer taraftan kendilerini de nesne olarak görebilmektedirler. Sembolik etkileşimcilere yapılan eleştirilere gelince, toplumsal yapı ve süreçlere yeterince önem vermedikleri ve mikro ölçekteki çalışmalarını, yüz yüze ilişkiler üzerinde yoğunlaştırdıkları için incelenen alanların özel durumlarının, tarihsel ve toplumsal bağlamını ihmal ettikleri düşünülmektedir. Etkileşimci kuramcılarının, kalıplaşmış normatif davranışların nasıl ortaya çıktığını ve toplumun üyelerinin neden toplumsal normlara uygun bir şekilde hareket etmeye çalıştıklarını açıklayamadıkları üzerinde durulmuştur.

Fenomenoloji

Fenomenoloji terimi '*duyular ve sezgiler tarafından algılanan her şey*' tanımıyla ilk olarak Hegel tarafından 1807'de yayınlanan '*Aklın Fenomenolojisi*' kitabında kullanılmıştır (Jary ve Jary, 1991, 467-8). Ayrıca kavram dışsal dünyayı tanıma ve anlamlandırmanın hakkında çeşitli algılarımız olduğunu ancak bu algılarla dışsal dünyanın gerçekte ne olduğunu anlamamıza karşılık gelmediğini savunan Kant'ın düşüncesine dayanmaktadır (Johnson, 2008, 138).

Fenomenoloji, pozitivizmin birey ve toplum anlayışına ve metodolojik yöntemine tamamen ters düşerek bireyin davranışlarının amaçsal olduğunu ve dışsal koşullar (toplum, toplumsal normlar, toplumsal kurumlar vb.) tarafından belirlenmediğini savunmuştur. Genel hattıyla, bireylerin gerçekliklerini nasıl kurduklarını, yorumladıklarını ve davranışlarına yön veren durumları nasıl tanımladıklarını açıklamaya çalışmıştır. Toplumsal olgu ve birey davranışlarının nedensel açıklamalarından ziyade bireyin zihninin iç işleyişini ve toplumda bireyin etrafında oluşan şeyleri sınıflandırma ve anlamlandırma yollarını incelemiştir. Fenomenoloji ve sosyoloji arasındaki bağlantıyı kuran Alfred Schutz, fenomenolojiyi yorumlayıcı teorilerle ve gündelik yaşam fenomenlerine uygulamaya çalışmıştır. Böylelikle *Fenomenolojik Sosyoloji* diye adlandırılan yeni bir yaklaşım geliştirmiş ve etnometodolojinin de temellerini atmıştır. Fenomenolojik sosyoloji ile gündelik yaşamı açıklamaya çalışan Schutz (1962, 312), bireyler arasındaki etkileşimle oluşan bir öznelarası alan olduğunu söylemektedir. Bireylerin dış dünyayı sınıflandırma ve anlamlandırma süreçlerinin subjektif olmadığını ve dış dünyanın sağduyu bilgisi ile paylaşılan bir dünya olduğunu belirtmektedir. Schutz (1962, 38-95), sağduyu bilgisini, bireylerin yaşayarak ve toplumsal dünyasında toplumsallaşarak sahip oldukları bilgi olarak tanımlamaktadır. Sağduyu bilgisi, tipleştirme ve bakış açılarının karşılıklılığı gibi üç öge ile gündelik yaşamda bir düzen oluştuğu ve bu sayede bireyler toplumsal dünyanın kendilerinden bağımsız olarak var olduğunu ve bir düzen içinde ilerlediğini düşünmüştür.

Fenomenolojiyi geliştirmiş olan bir diğer önemli kuramcı Edmund Husserl, birey için varlık gösteren şeylerin bilinç/zihin içinde var olduğunu savunarak olguları temel öğelerine indirgemeye çalışmıştır. Olguların temel öğeleri bireyin zihninde ve niyetinde olduğunu ve sosyolojinin de toplumsal dünyanın özüne inmesi ve yorumlaması gerektiğini düşünmüştür. Araştırmacıların olguları incelerken kendi tutum ve davranışlarını bir kenara bırakarak, toplumu ve toplumsal olgu ve durumları içindeki bireylerin bakış açısıyla görmesi gerektiğini düşünerek, toplumsal olgu veya durumun bu bireylerin varsayım ve yorumlamalarıyla oluştuğuna dikkat çekmiştir. Zihin/bilinç ile gerçekleşen bu olgu/durumun gelişim süreci anlaşılacak isteniyorsa, sosyal hayatla ilişkili bilgilerin yok sayılması ve bilginin hangi süreçlerden geçerek

oluşturduğuna yönelme taraftarıdır. Husserl bu durumu, “*düşüncelerin a priori (deney öncesi) özlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan ve olguların özlerini sistematik bir şekilde görebilmek ve inceleyebilmek için bireylerin kendi bireysel bilinçlerini paranteze almaları şeklinde özetlenebilecek olan bu strateji fenomenolojik indirgeme olarak adlandırılır*” şeklinde açıklamıştır (Jary ve Jary, 1991, 468).

Fenomenolojinin yaptığı ve ona yapılan eleştirilere gelecek olursak, pozitivistliğe getirdiği en önemli eleştiri, bireylerin içinde bulunduğu toplumsal dünyaya yüklediği anlamın ötesinde bir anlam bulunamayacağı ve bireyin davranışlarının nedensel bir açıklamasının yapılmasının mümkün olmadığı iddiasıdır. Dış dünya nesnel olarak ölçülemez ve birey davranışları genel geçer yasalarla ortaya konamayacağı düşüncesiyle pozitivistliğe radikal bir eleştiride bulunmuştur. Fenomenolojiye ise, dar kapsamlı olup toplumu bir bütün olarak analiz edememesi, bireyin davranışlarını kontrol altına alan, etkileyen kanunlar hakkında bilgi vermemesiyle eleştiri getirilmiştir (Slattery, 2011, 236-237).

Etnometodoloji

Fenomenolojik düşünceleri araştırmalara uygulayan etnometodoloji yaklaşımı terimsel olarak ilk kez Harold Garfinkel tarafından 1950’lerde kullanılmıştır. Etnometodoloji, bireylerin sosyal dünyasını ve gündelik yaşamlarını nasıl anlamlandırdıklarını incelemektedir. Temel amacı, bireylerin sosyal dünyalarını anlamlandırırken kullandıkları yöntemi inceleyerek gündelik yaşamın görünmeyen kurallarını analiz etmek ve ortaya çıkarmaktır. Fenomenolojik sosyolojiyi alt yapısına oturtan etnometodoloji, pozitivistliğe eleştiri getirerek, sosyolojinin bireyin toplumsal dünyasına yüklediği anlamı anlamının ötesine gidemeyeceğini ve toplumsal dünyanın da bu anlamlandırma, tanımlama ile sınırlandırmadan oluştuğunu savunmuştur. Etnometodolojinin kurucusu kabul edilen Garfinkel (2014) “*Etnometodolojide Çalışmalar*” adlı kitabında gündelik yaşam dünyasının nasıl ortaya çıkarılabileceğini göstermeye çalışarak bireylerin toplumsal düzeni üretmede kullandıkları üç temel kavrama yer vermiştir: (1) belgeleme yöntemi, (2) refleksivite ve (3) dizinsellik/anlamın bağlama-gönderimliliği. Eyleme katılan bireylerin (üyelerin) gündelik yaşamı anlamlandırmak ve yorumlamak için kullandıkları

yöntemlerden biri olan belgeleme yöntemi (Garfinkel, 2014, 112) “*somut bir varsayılan temel bir kalıbın ‘döküman’ı, ‘işaret’i veya ‘yerini tutan’ bir şey olarak ele almayı*” içerir. Detaylandırarak olursak, bireyler (üyeler) gündelik yaşamda karşılaştıkları söz, davranış, bilgi gibi unsurların özellikleri kendi bireysel belgelerinden yola çıkarak bir kalıbın altında yatan kanıtlar olarak görmektedirler ve sonra bu kanıtları yorumlamaktadırlar. Garfinkel (2014, 7-8), refleksiviteyi “*Toplumsal durumların tanımları ile tanımlandığı gibi olan toplumsal durumlar arasında karşılıklı bağımlılık, hatta denklik*” olarak tanımlamaktadır. Bu yöntemle üyeler, anlamı ve düzeni gündelik yaşamda kullanılan konuşmalar, sözcükler ve betimlemelerle inşa etmiş olmaktadırlar. dizinsellik veya anlamın bağlama-gönderimliliği yöntemi ise (Garfinkel, 2014, 28-29), herhangi bir nesnenin ya da etkinliğin anlamının, kendi bağlamından türettiği, yani belirli bir bağlama endekslenmesi (dizinlenmesi) olarak tanımlanmaktadır. İfadelerin kesin anlamlarını konuşma sırasında, içinde üretildikleri somut bağlama gönderim yapılırken kazandıklarını ifade etmektedir.

Toplumsal İnşacılık

Peter L. Berger ve Thomas Luckmann tarafından geliştirilen toplumsal inşacılık teorisi, temelde etnometodolojiye dayanan, ilk olarak toplumsal dünyanın tipleştirme ile inşa edildiğini ve bu oluşan tipleştirmelerin nesnel bir nitelik kazandığını ileri sürmüştür (Marshall, 1999, 390). Onlara göre (2018), gerçeklik öznel ve nesnel olarak birbirine zıt olmadığı gibi, herkese açık, bizden, irademizden bağımsız bir gerçekliktir. Bu durumda biz gerçekliği seçemiyoruz ama gerçeklik bize dayatılmaktadır. Teoriye göre, toplumsal gerçekliğin inşası *dışsallaştırma*, *nesneleştirme* ve *içselleştirme* evreleriyle diyalektik bir süreç içinde inşa edilmektedir. Berger ve Luckmann’a (2018) göre bu evreler, bireyin eylemi, toplumsal kurumlar ve öznel bilinç arasındaki ilişkiyi analiz etmektedir.

Eleştirel Kuram (Frankfurt Okulu)

Frankfurt Okulu’nu tarihsel dönemlere ayırarak inceleyecek olursak dört ayrı dönem karşımıza çıkmaktadır: (1) 1923 ve 1933 yılları arasındaki dönemde, büyük ölçüde Enstitünün yöneticiliğini Carl Grünberg’in yaptığı görülmektedir. Toplumsal

bir bilim olarak Marksizm'e bağıllık enstitü araştırmacıları tarafından benimsenmiştir. (2) Nazi Almanya'sından sürgün edilen enstitü üyelerinin gittikleri ABD'deki 1933-1950 arasındaki dönemde, enstitü müdürü olan Horkheimer ile birlikte Enstitü bir düşünce okulu haline gelmiştir. (3) 1950-1970 yıllarını kapsayan dönemde ise, enstitü üyelerinin 1950'de tekrar Almanya'ya döndüğü ve Okulun düşünsel ve siyasal etkisinin hissedildiği görülmüştür. (4) 1970'lerden sonraki son dönemde, Adorno'nun ardından da Horkheimer'ın ölümleriyle okulun etkisinin azaldığı görülmüştür (Bottomore, 1989, 10).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki dönemin en belirgin toplumsal olguları olan faşizm, otorite/lik, bürokrasi, sanat ve popüler kültür, sosyolojinin önemli çalışma alanlarını oluşturmaya ve Frankfurt Okulu kuramcılarının gündemine oturmaya başlamıştır. Frankfurt Okulu eleştirel kuram/teori olarak anılmaktadır ve okulun en aktif kuramcıları Theodor W. Adorno, Max Horkheimer ve Herbert Marcuse' dir. Eleştirel kuramcılar, modern toplumun belirgin sorunları üzerine yoğunlaşarak adaletli ve demokratik bir toplum yaratmayı amaçlamışlardır. Farklı ilgi alanlarına yönelmiş olsalar da kuramcılar, çalışmalarının temeline özgürlük, bağımsızlık, tahakküm ve toplumsal baskı konularını yerleştirmişlerdir (Layder, 2006, 250). Frankfurt Okulu, (klasik) Ortodoks Marksizm'e işçi sınıfının devrimci güç özelliğini kaybederek kapitalizmle bütünleşmesi gibi şeffaf ve esnek bir eleştiri getirerek bir Batı Marksizm'i olarak bilinen yeni bir akım oluşturmuşlardır. Ayrıca Frankfurt Okulu kuramcıları ve özellikle Horkheimer (Bottomore, 1989, 13-14) çalışmalarında pozitivist metodolojik ve epistemolojik yapısına da eleştiride bulunmuşlardır. Alternatif bir epistemoloji-metodoloji geliştirme amacı olan Frankfurt Okulu'nun bu uğraşı tamamen gerçekliğin bilgisinin nasıl elde edilebileceği üzerinedir. Eleştirilerini üç ayrı boyutta ele almışlardır: (1) Toplumsal gerçekliği doğal olarak gören pozitivistlere karşı toplumsal yaşamı doğru anlamada yanlış yönlendirdiği için eleştirmiştir. (2) Gerçekliği görünenden ibaret sayan ve diğer ihtimalleri göz ardı eden pozitivistleri görünmeyen yüzü yok saydığı için eleştirmiştir. (3) Bilim dallarında tek bir bilimsel yöntemi geçerli sayan pozitivistleri, her türlü ekonomik ve siyasal uygulamada meşrulaştırıcı bir güç olarak bilimi kullanmasını eleştirmiştir.

Frankfurt Okulu kuramcılarında Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer, *Aydınlanmanın Diyalektiği* (1944) yapıtında araçsal akıl eleştirisini analiz etmişlerdir. Araçsal rasyonalitenin köklerini sadece kapitalizme değil Aydınlanma tasarısına kadar götürerek rasyonelleşmeyi modern dönemdeki en önemli gelişme olarak görmeleri Marksist teorinin yanında Weberyen teoriden de etkilendiklerinin kanıtıdır. Ekonomik sömürünün yerini alarak rasyonalite tarafından üretilen baskının modern dönemde önemli bir sorun haline gelmesi Weber'in rasyonelleşme kategorisine dayandırılmaktadır. Araçsal rasyonellik, modern dönemde teknolojik yönden kompleks bir tahakküm aracı olarak işlemekte ve toplumda daha fazla baskıya hatta köleliğe sebep olmaya yol açmıştır. Aydınlanmanın temel ögesi olan rasyonalite bir mit haline gelerek bireyi 'tasarı' haline gelmiş sistemin içinde bir köle konumuna getirmiştir.

Araçsal akıl, kültür endüstrisininin kapitalizmin tahakkümünü yaygınlaştırmak için kullanıldığını ve teknolojiyle bireylerin kültürel ifadelerini bir metaya dönüştürdüğünü göz ardı etmemektedir. Ekonomik örgütleniş, araçsal aklın galibiyetiyle, bireyin ihtiyaç ve arzularını karşılamaktan çok daha fazla sermaye biriktirme ve kar amacı için yani piyasa içindir (Bernstein, 2007, 14). Bireylerin imgelemsel ve entelektüel açıdan kendi benliklerini açığa çıkarmalarını kapitalist sistemin özel mülkiyet, rekabet, kar gütmeye gayeleriyle rasyonelleşme aracılığıyla engellenmiştir. Bu durum Marcuse'nin *Tek Boyutlu İnsan* (1986) kitabında, doğanın bilim ve teknoloji ile denetim altına alınmasına sebep olmuş ve toplumun da zamanla denetim altına alınmasını zorunlu kıldığı şeklinde açıklanmıştır. Süreç içinde bir mit haline gelen Aydınlanmanın temel ögesi 'akıl', toplumu sistemin kölesi haline getirmiştir.

Araçsal aklın toplumu tahakküm altına aldığı en önemli alan olan kültür, Frankfurt kuramcıları Adorno ve Horkheimer tarafından kitle kültürü ve kültür endüstrisi olguları olarak tanımlanmıştır. Geç kapitalist dönemin yarattığı karmaşık toplum bu olgularla açıklanmaya çalışılmıştır. Sistemin bütünselliğinde hegemonyanın kültürel alanda belirginleşmesi toplumun temel özelliği olmuştur (Dellaloğlu, 2003, 23). Adorno'ya (1975, 76) göre, endoktrinasyon (beyin yıkama) aracı haline gelen kitle kültürü ve kültür endüstrisi toplumsal denetim aracı olarak

iktidar/güç temsilcileri/sistem/ seçkinler tarafından dayatılan ve yönetilen bir kültürdür. Kültür endüstrisi kavramından, toplumsal yaşamın ticarileşmesi, kültür ürünlerinin standartlaşması, üretimin fordizmin getirisi olan seri üretimle oluşması ve dağıtım tekniğinin rasyonelleşmesi durumu anlaşılmaktadır. Kısacası kültür endüstrisinde ürünler metalaşmaz çünkü onlar üretim esnasında zaten piyasa için üretilen metalardır.

Yapısalcılık ve Postyapısalcılık

Yapısalcılık, sosyolojik teoride 1950'lerden sonra gelişmeye başlayan toplumsal analizde yapının birey üzerindeki etkisini araştıran ve özne/nesne, öznellik/nesnellik, fail/yapı ikiliklerini sorunsallaştıran yaklaşımdır. Sosyal yapılardan çok *dilbilimsel* yapılarla ilgilenen yapısalcılık, dil-söz karşıtlığı analizinde bulunmuştur. Yapısalcılığın dilbilim içinde ilk kez 1900'lü yıllarda Ferdinand de Saussure'nin çalışmalarında, dil(ler)in yapısal özelliklerinin çözümlemede kullanıldığı analiz edilmiştir (Giddens, 2000, 595). Sosyal bilimler içinde geniş bir alana sahip olan yapısalcılık, başta antropolog Claude Levi Straus olmak üzere Ronald Barthes, Jacques Lacan, Louis Althusser ve filozof Michel Foucault ile Jacques Derrida'yı etkilemiştir.

Saussure (2014), dil (langue) ile söz (parole) arasında, yani dilin soyut kuralları ile konuşma anındaki somut hali, bir ayırım yapmıştır. Bu ayırım dilin *kolektif karakteri* ile sözün *bireysel karakteri* arasındaki farkı da temsil etmiştir. Dil, konuşmayı yönlendiren ve kolektif uzlaşmaya dayanan dilbilimsel kuralların soyut sistemi iken söz, oluşan sistemi bireysel gerçekleştirme eylemleri ve somut sistemidir. Nesnel olarak tanımlanan toplumsal pratikler, toplumsal ile zihin arasındaki tek vasıta olan dil aracılığıyla adlandırılıp anlamlandırılmaktadır.

Bireylerin konuşmalarından bağımsız olarak var olan dilin, yapısının unsurları göstergeler/işaretlerdir ki yapısalcılığın kurucu öğeleri de bu işaretler/göstergelerdir. Bu işaretlerin/göstergelerin bilimsel çalışma alanı olan *Semiyoloji* bilimi, Saussure'nin çalışmalarında ortaya çıkmış ve kitle iletişim ile kültürel çalışmalarda gelişim göstermiştir. En önemli temsilcisi olarak da Roland Barthes (2003) bulunmuştur. Semiyolojinin temel konusu dille bağlantılı olan anlamlandırma dizgeleri,

jest ve mimikler, ezgili sesler, törenler, davetler, nesnelere ve gösterilerdir. Gösterge dizgesi dil ile iç içe olup bir kısmı da dil dizgesiyle yapısal bir yinleme içindedir. Yiyecek, giyecek vb. nesnelere dizge durumuna dil vasıtasıyla ulaşmaktadırlar. Toplumsal anlamlandırmanın sistematik yapısı üzerinde yoğunlaşan semiyoloji, özellikle de güç ilişkileri ile kültürel kodlar arasındaki ilişkiyi sorgulamıştır. Kültürel kodları burjuvanın kendini donattığı temsil etme biçimi olarak gören Barthes, anlamlandırma edimini ele aldığı semiyoloji çözümlerinde “toplumsal bağlamı içinde anlamlandırma değerini kuran gösterge” kavramına geçiş yapmıştır (S. Üşür, 1997, 80).

Yapısalcılığı antropolojiye uyarlayan Claude Lévi-Strauss (1986), iç değerlerden çok bir araya gelme yollarına odaklanarak çalışmalarında ana terim olarak işareti ele almakta ve “farklılık” ile “ilişki” kavramlarına bolca yer vermektedir. Çalışmalarına konu olan “mitler” daha çok ilkel toplumlardan, aşiret topluluklarından ve gündelik faaliyet, gelenek ve göreneklerden alınmıştır. Tüm kültürlerin gündelik yaşam faaliyetlerinde, ananelerinde evrensel kurallar yattığını düşünmüş ve çalışmalarında bu evrensel kuralları bulmaya çalışmıştır. Onun düşüncesine göre, gözlemlenebilen gündelik yaşam faaliyetlerinin, kültürel alışkanlıklarının ve akrabalık ilişkilerinin temelinde dilbilimde bulunan gramer ve anlam yapısına benzer evrensel kurallar vardır. Aynı şekilde evrensel kurallara göre işleyen insan beyninin bir yapısı olduğunu düşünen Lévi-Strauss, bilincin ikili karşıtımlarla (doğru-yanlış, siyah-beyaz, kadın-erkek, aşağı-yukarı, cennet-dünya, vb.) işlendiğini ve zihnin evrensel işleyiş süreçleri olduğunu düşünmüştür. Kültürlerdeki yapısal dönüşümlerin de insan zihninin ikili karşıtımları sınıflandırması ve işleyişinin ürünü olduğunu düşünmüştür. Lévi-Strauss’ un *Totemizm* (1969) ve *Yaban Düşünce* (1972) adlı çalışmaları bu kavramsal düşüncenin ürünleri olmuştur. Totemizmin kabile topluluklarında olması ve gelişmiş toplumlarda olmaması durumu, insan bilincinde bir bölünme olduğu gerçeğini yansıtmamaktadır. Bu farklılığın altında gelişmiş toplumlarda düşünme ve araştırma koşullarının çok ve kompleks aygıtların olması yatmaktadır. İnsan bilincinin işleyişi aynıdır sadece toplumların gelişmişlik koşullarına ve aygıtlara sahip olma durumu farklıdır.

Söz gelimi Totemizm ve Yaban Düşünce’de göstermeye çalıştığım; bizim genellikle aklıktan ölmeye çalışan, çok zorlu nesnel koşullarda var olmaya yetecek güçte olduğunu düşündüğümüz bu halkların, çıkarsız düşünmeye son derece yatkın olmalarıdır. Onları çevreleyen dünyayı, doğayı ve toplumlarını anlamaya yönelik bir istek ve gereksinimle davranırlar. Öte yandan bu amaca ulaşmak için, tıpkı bir düşünürün hatta bir dereceye kadar bir bilim adamının yapabileceği zihinsel araçlarla yola çıkarlar (Lévi-Strauss, 1986, 28).

Yapısalcığın önemli temsilcilerinden olan ve yapısalcı Marksizmin kurucusu Louis Althusser, yaklaşımında hümanistik marksizmi reddeder ve “öznesiz bir tarih” anlayışını benimsemiştir. Özne sorununu, *“somut insanlar (çoğul olarak), tarih içinde zorunlu olarak öznedirler (çoğul), çünkü tarih içinde özneler olarak (çoğul) hareket ederler. Ama tarihin öznesi (tekil) yoktur. Daha da ileri gideceğim: insanlar tarihin özneleri değildir”* şeklinde açıklamıştır. Tarihin içinde bireyler sadece yapının kendilerine sunduğu rolleri ve toplumsal pratikleri yerine getiren eyleyicilerdirler, özne değildirler. Rollerini yerine getirirken bireylerin kendilerini “özne” olarak hissetmelerine, görmelerine sebep olan ideolojilerdir (Althusser, 1987, 74-80). İdeolojiyi ise, *“yapının özne üzerindeki etkisidir; dışsaldır, çoğu zaman bilinçdışı olarak yaşanır ve öznelere egemen değerleri benimseterek onları sisteme uyumlu hale getirme”* olarak tanımlamış ve ideoloji öznelerini, *“Türk, Müslüman, öğrenci, asker, kadın, genç, vb.”* olarak adlandırmıştır. (S. Üşür, 1997, 43-45).

Modernist (işlevselcilik, marksizim ve yapısalcılık) kuramların ikili karşıtlıklar üzerine kuruluşunu ve dil-söz karşıtlığında ya dile ya da söze vurgu yaparak toplumu anlamaya çalışan yapısalcılığı eleştiren post-yapısalcılık, köken olarak Fransız yapısalcılığına dayanmaktadır. Modern dönemde görmezden gelinen delilik, hastalık gibi görüngüleri görünür kılmaya çalışan Michell Foucault ve yapısöküm, öteki kavramlarını öne süren Jacques Derrida post-yapısalcılığın en önemli kuramcılarıdır.

Marx, Freud ve Nietzsche’den etkilenen Foucault, akıl, dil, tarih, bilgi ve güç üzerine önemli çalışmalar yapmıştır. Lechte (1994, 112), Foucault’un çalışmalarını 5 terimi açıklamak için yaptığını ifade etmektedir: (1) *şimdi*, (2) *soykütük*, (3) *epistemoloji*, (4) *süreksizlik*, (5) *teknoloji*. Ayrıca çalışmalarında aklın dışladıklarına (delilik, rastlantı, kopukluk) çokça yer veren Foucault, Delilik ve Uygarlık adlı çalışmasında, *“17. yüzyılda devletin sorumluluk alanına giren deliliğin yoksulluk,*

işsizlik ve çalışamayacak durumda olma düşünceleriyle birlikte algılanmasının ardında yatan nedenleri” analiz etmeye çalışmıştır (Sarup, 2004, 92). Analizlerini herhangi bir düzene, güce dayatmadan bulmaya çalışması onun post-yapısalcı olarak nitelendirilmesine sebep olmuştur.

İyi-kötü, açık-kapalı gibi ikili karşıtlıkları eleştiren Jacques Derrida yapı-söküm kavramıyla, ikili yapıların üzerine kurulan anlayışları eleştirmiştir. Yapı-söküm, karşıtlıklar içerisinde birinin diğerine üstün gelmesinin görmezden gelinmesi demektir. Yapısalcılıkta dil-söz karşıtlığında dil üstün durumdayken post-yapısalcılıkta söz egemen olmaz, sadece dile de söze de eşit olamayan roller verilir. Yapı-söküm üç aşamada gerçekleşir: *tersine çevirme, yer değiştirme ve yeni bir kavramın yaratılması*. Alıştığımız düşünceleri yıkmaya çalışan Derrida, “*düşüncelerimizdeki metafiziğin yaşamını sürdürmesine olanak tanıyan, madde/tin, özne/nesne, yanlışlık/doğruluk, beden/ruh, metin/anlam, üçsel/dışsal, temsili/buluş, görünüş/öz, vb. karşıtlıkları kırmamız*” gerektiğini düşünmektedir (Sarup, 2004, 60). Böylelikle, karşıt terimlerden birinin diğerinin içinde var olabileceğini görmekteyiz.

Modernin ötesinde bir şeye işaret eden ‘*post*’ terimiyle modern döneminin ardındaki düşünceye geçilmektedir. Böylelikle geleceğin toplumuyla, toplumsal yapı ve biçimiyle, birey açısından sonuçlarıyla ilgilenebilmektedir. Bu terim, toplumun sosyolojik tarihsel devinimini ifade etmekten çok diğer toplumlardan yapısı ve biçimi farklı olarak oluşan bu yeni topluma yeni bir sosyolojik perspektiften veya paradigmadan bakılmasını ifade etmektedir. Bu dönemin başlıca sosyologları/kuramcıları ve kuramları, modern dönem kuramlarının tersine birey ve yapıyı birlikte ele almaktadırlar. *Reflexivity (düşünümsellik)* kavramını kullanan *Bourdieu*, *similasyon ve simülarklar* kavramıyla Jean Baudrillard, *post-modernite/post-modernizm* ile Jean François Lyotard, post-modern dönemi *ağ (bilgi/bilişim) toplumu* olarak nitelmesiyle Manuel Castells, *yapılaşma ve küreselleşme* kavramıyla toplumu analiz eden Anthoy Giddens, dönemi bir *risk toplumu* olarak ifade eden Ulrich Beck bu kuramcılarımızın en önemlileridir.

Jean Franois Lyotard

Lyotard sosyolojideki klasik ve modern teorilerin aksine yeni bir teorik ereve oluřturmuř ve yirminci yzyıl sanayi toplumundan farklı yeni bir toplum tipinin oluřtuėunu vurgulamıřtır. Bu yeni toplum tipine “*Post-modernizm/Post-modernite*” adını vermiřtir. Ona gre, bu dnemde geliřtirilen ve ilerleyen bilimsel-teknolojik geliřme toplumun kurtuluřunun deėil, huzursuzluklarının nedeni olarak oluřmuřtu. Bilimsel ilerlemeler bireyleri varsıllařtırmak ve aydınlatmak yerine aralarındaki yoksul ve varsıl ayırımı keskinleřtirmiřtir. Duygusal aıdan okmř, insani duygu ve yařantıların silikleřtiėi yabancılařtırıcı bu dneme karřın Lyotard (1979), oėulculuk ve eřitliliėe dayalı yeni bir toplum anlayıřı ortaya koymaktadır. Ortaya koyduėu toplumun temellerini 1950’lere ve zellikle de “*dil oyunları*” olarak kavramsallařtırdıėı dilsel deėiřimlere dayandırmıřtır. Dil oyunları g temelli olup toplumda otorite saėlama aracı olarak kullanılırdı. Sanayi-ncesi toplumlarda masallar ve efsanelerle yařlıların ve byc-hekimlerin otorite ve gcn meřrulařtırma aracıyken Aydınlanma ve Bilimsel devrimle yerini bilimsel yntemin mantıėına ve nesnelliliėine bırakmıřtır. Aklın zgrleřmesiyle dil oyunu karřımıza “*anlatı*” olarak ıkmaktadır. Modern bilim bir “*st-anlatı*”, diėer anlatıları aıklayabilen ve doėa ile evren hakkında yeni buluř ve kavrayıřlar retebilen bir tr sper-anlatıdır. Post-modern dnemde bu sper-anlatılara karřı bir kuřku duyulmuř ve teknolojinin mkemelliėine olan inan sarsılmıřtır.

Lyotard’a (1984, xxiv-10) gre post-modern toplumun iki temel karakteriřtiėi vardır: “*mutlak hakikat arayıřından, gsteren dil oyunundan ve st-anlatı arayıřından uzak durmak ve gsteren anlatıların yerini uzman teknik dil oyunlarının alması.*” Buradaki temel retici g bilgisayarlar olmuřtur. Post-modern toplumun bilgi teknolojileri etrafında toplanmıř olması ekonomik hayatın dıřında gnlk yařam aktivitelerini de kapsamaya bařlamıřtır. Bilginin retimi, deėiřimi, kullanımı ve kontrol post-modern dnemin merkezi olmuřtur. Hakikat arayıřının yerini almıř olan pazarlanabilir bilgi arayıřı bireylerin yaratıcılıėını azaltarak bireyi ruhen kleleřtirmiřtir.

Jean Baudrillard

Baudrillard (1997a), toplumun tüketim nesnelерinin, hizmetlerin etkisi altına girdiđi, ihtiyaçlara göre deđil de gündemde olan veya moda olan veya trend olanın tüketildiđi günümüz toplumuna “Tüketim Toplumu” adını vermiştir. Nesne tüketimi ile kuşatılan toplum, tüketim davranışları ile göstergeler nesnesini satın almaktadırlar. Tüketim birey için bir var olma aracı olmuştur. Birey tükettiđi ölçüde saygınlık kazanırken tüketilen mal/ürün tüketim açısından prestij kazanmaktadır. Tüketilen mal ve hizmet deđil imajlar ve sembollerdir; gerçek maddi ihtiyaçtan öte arzuların psikolojik doyumu sağlanmaktadır. Sanayi ve sanayi öncesi toplumlarda üretim önemliyken sanayi ötesi toplumlarda tüketim önemli olmuştur. Nesne tüketimi aracılığıyla bireye neyi, nerede, nasıl ve ne zaman tüketeyeđi öğretilmiştir. Kültürel ve ideolojik bir boyut kazanmış olan tüketim, ürünün değerinden gösterge değerine doğru kayma yaşamıştır. Gündelik yaşamda nefes alan tüketim, kendini medya aracılığıyla gerçeklikten uzak ama gerçekliđin doğruladıđı göstergelerle tükettirmektedir.

Çalışma dışı zaman ya da boş zaman durgunluktan çıkmış dinlenme ve kazanım zamanı haline gelmiştir. Parçalanmış olan bu zamanın kullanımı bireyin özgürlüğünden çıkmış ve simülarklarla çevrilmiştir. Bireylerin tatil yapma seçenekleri, spor yapma ve dinlenme biçimleri, müzik çeşitliliđi, reklamlar, popüler sanat, günlük alışveriş, lüks tüketim, cinsellik ve daha birçok farklı alanda tüketim çılgınlığı yaşanmıştır. İronik olan durumu ise tüm bu deđişimlerin kitle iletişim araçları, internet, medya gibi yollarla desteklenerek normal algılanmasına olanak sağlanmasıdır. Normalleşme algısı ile hiperuyumluluk sağlanmış ve toplum nesne tüketimi ile kontrol altına alınmıştır. Baudrillard bu kontrol sürecine “sibernetik kontrol” adını vermiştir (Baudrillard, 2015, 129).

Baudrillard “*Simülarklar ve Simülasyon*” (1994) adlı kitabında Post-modern dönemi, “mış gibi yapılan” bir şey, imajlar ve sembollerin gerçekliđin yerini aldıđı ve somut gerçekliđin yerine sanal gerçekliđin geçtiđi *simülasyon* kavramı ile açıklamıştır. Simülasyon, gerçeğin taklidi veya temsili anlamında kullanılmıştır. Simüle edilen toplum imgesi ile kitle iletişim araçlarının toplumun her kesimine sızdıđı ve her şeyi kontrol edebilecek nitelikte olduđu günümüz toplumlarda çarpıcı

bir nitelik kazanmıştır. Baudrillard, Post-modern toplumun doğası hakkında göstergelerin gücü temelli geliştirdiği teoriyi dört evre ile açıklamıştır: (1) gerçekliğin yansımaları olan göstergelerin gelişimini içermesi, (2) hakikati süslemeye, abartmaya veya çarpıtmaya başlayan göstergelerin gerçekliği simgelemesi, (3) göstergeler ve simülasyonun gerçekliğin yerini alarak sembolik bir topluma geçmesi, (4) “simülakrum” adı verilen bu yeni toplumun, imajlar ve serbest dolaşımdaki göstergeler dünyası olduğu ve üretim tarzının yerine üretim kodunun geçtiği toplum tipidir.

Anthony Giddens

İkili karşıtlıkları savunan yaklaşımlardan uzak olan ve birey-toplum düalizmine karşı çıkan Giddens’in temel kuramları modernlik/geç-modernlik, yapılaşma ve küreselleşmedir. Giddens, modern ve geç-modern dönemler üzerinden güven ve risk ortamlarını açıklamaya çalışmıştır. Modern dönemin birçok riskinin bulunduğunu ifade ederken güven ve risk ortamlarını üçer maddede sunmaktadır. Risk ortamını (1994), “*modernliğin düşünümselliğinden kaynaklanan tehdit ve tehlikeler, savaşın endüstrileşmesinden kaynaklanan insan şiddeti tehdidi ve modernliğin düşünümselliğinin benliğe uygulanmasından kaynaklanan kişisel anlamlılık tehdidi*” olarak sıralamaktadır. Modernitenin güven ortamı için de,

toplumsal bağları istikrarlı kılma aracı olarak, dostluk ya da cinsel (akrabalık) yakınlıkla ilgili kişisel ilişkiler, belirsiz zaman aralıklarındaki ilişkileri istikrarlı kılma yolu olarak soyut sistemler (bunlar; para gibi sembolik göstergeler ile sorun çözmeye yönelik uzmanlık bilgileridir), geçmiş ile geleceği bağlantılandırma tarzı olarak karşı-olgusal, geleceğe yönelik düşünce” kategorisini yapmıştır (Giddens, 1990, 100-102).

Post-geleneksel dönemde gerçekleşen bu kategoriler modern dönemin de parçasıdır. Dönemler birbirlerinden farklı olmamakla, post-geleneksel dönemin eğilimleri ve güçleri modernitenin ileri bir aşaması olarak görülmektedir. Giddens, *geç-modernlik* olarak adlandırdığı bu dönemi “*cehennem kamyonu*” metaforuyla açıklamaktadır:

O, biz insanların bir ölçüde birlikte sürebileceğimiz, ancak aynı zamanda kontrolümüzden çıkmış ve kendi yolunda giden bir güç makinesidir. Bu cehennem kamyonu karşısına çıkanları ezip geçer ve bazen güvenli bir yolda ilerler gibi görünürken, bazen de önceden göremeyeceğimiz yollara sapar. Bu yolculuk kesinlikle sıkıcı veya ödüksüz değildir, çoğu kez neşeli olabilir ve umutlu bekleyişlerle doludur. Ancak modernitenin kurumları varlıklarını devam ettirdikleri süreç

yolculuğun güzergâhı veya hızını asla tamamen kontrol edemeyeceğiz. Ayrıca, kendimizi asla tamamen güven içinde hissedemeyeceğiz, çünkü onun ilerlediği yol büyük risklerle doludur (1990, 139).

Giddens (1994, 22- 40), modernliği gelenek ile karşıt, yeni olana karşı açık olma ve düşünümsellik beklentisi içinde olma durumu olarak tanımlamaktadır. Modernliğin dinamik oluşu uzam-zaman ayırımından, uzam ve zamanın dilimlenmesini sağlayabilecek yeniden birleştirmeden toplumsal aktörlerin eylemleriyle sürekli bilgi girdisinin düşünümsellik olarak düzenlenmesinden kaynaklanmaktadır. Kısacası toplum yapısı gereği değişime açık ve bozulmaya müsaitken, bozulma ve yeniden düzenlenme, kurulma modernliğe dinamizm kazandırmaktadır. Modernliğin dinamizmini dört unsur sağlamaktadır: *zaman ve uzamın birbirinden ayrılması, yeniden çıkarma/edilme ve açılımlı mekânizmalar, radikal düşünümsellik, küreselleşme.*

Giddens, küreselleşme yanlısı ya da karşıtı olmamakla birlikte, küreselleşmenin bir süreçten ibaret olduğunu ve ekolojik sisteme riskli, tehlikeli olumsuz etkilerinin olacağı kanısındadır. Uzak ile yerel arasındaki diyalektik ilişkiyle küreselleşmeyi, ‘*yerel oluşumları millerce uzakta gerçekleşen olaylar tarafından şekillendirecek biçimde uzak yerellikleri birbiriyle bağlantılandıran dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması*’ olarak tanımlamaktadır (Giddens, 2004, 69). Küreselleşmeyi dört kategoride incelemektedir: *ulus-devlet sistemi, uluslararası işbölümü, askeri dünya düzeni ve kapitalist dünya ekonomisi.* Ekonomik örgütlenişin merkezinde olan kapitalist devletler, kendi iç yasaları ve uluslararası ekonomi politikalarının desteği ve ulus aşırı şirketler aracılığıyla küresel çapta bir etki yaratmaktadırlar. Ulusların toplam bütçesinden daha fazla bir bütçeye sahip olan ulus aşırı şirketler, kâr amacıyla devletler ve müşterileriyle ticari ilişkilere girişmektedirler. Böylelikle meta piyasaları ve para pazarlarını oluşturmaktadırlar. Modern toplumlarda ulus-devlet anlayışıyla sınırlar korunurken, küreselleşme ile devletlerin sınırları arasında gerginlikler yaşanmaya başlamıştır. Kimi devletlerin bireysel egemenlikleri azalırken kiminin de güçlerini birleştirerek etkin olduğu görülmüştür. Devletlerin bu olası çatışma durumları ve şirketlerin çıkar ilişkileri toplumda sürekli bir güven ortamının olamayacağını göstermiştir. Savaşların endüstrileşmesi, devletlerarası silah ve askeri araçların akışının oluşması askeri

dünya düzenini ifade etmektedir. Endüstriyel gelişme uluslararası işbölümünü getirerek, devletlerin sahip olduğu ham maddeye dayalı endüstri türü, uzmanlaşma ve üretilecek mala ilişkin bir iş bölümünü sağlamıştır.

Klasik dönemin yapı kavramını dönüştürerek yapılaşma kuramını oluşturan Giddens, özne-nesne veya fail-yapı ayırımının yanlışlığını savunmuş, bu ikililiklerin ayrı yerlerde durmalarının bir olmadıkları anlamını taşımadığını belirtmiştir. Yapının ikiliği, yapının dönüşümlü olarak düzenlendiği toplumsal eylem ya da davranışın hem aracı hem de sonucu olduğu anlamına gelmektedir. Yapılaşma kuramı iki tür kuraldan oluşmaktadır: *normatif kurallar* ve *anlamlama kodları*. Normatif kurallar davranışları yönetirken anlamlama kodları, anlamın üretilmesini sağlamaktadır. Giddens'a göre bu kurallar, toplumsal pratiklerle sarmalanmış, söylenmeden anlaşılan ya da tutarsız, sürekli ya da nadiren başvuru, güçlü veya zayıf, resmi veya gayri resmi biçimde onaylanmıştır (Giddens, 1984, 18). Yapılaşma kuramında iki tür kaynak da vardır: *dağıtıcı/maddi* ve *yetkesel/düzenleyici*. Dağıtıcı/maddi kaynaklar maddi ürün ve dünyanın denetiminden oluşurken, yetkesel/düzenleyici kaynaklar yönetim teknik ve teknolojileri, kurumsal pozisyon ve uzmanlık bilgisinden oluşmaktadır. Kaynakların insanların ve araç-gereçlerin denetimini içerdiği görülmektedir (Giddens, 1979, 92-100).

Giddens, uzam ve zamanın ötesine geçişi sorunsallaştırarak kendi geliştirdiği yapılaşma usulleriyle cevap vermeye çalışmaktadır. Usul/şekil (modality) kelimesini giyinme veya davranış tarzını ifade eden biçim/tarz (mode) kelimesiyle ilişkilendirmektedir. Yapılaşma usulleri, bireylerin etkileşim halindeyken bilinçli kullandıkları kural ve kaynakları ifade etmektedir. Usuller, yapılar (anlam, tahakküm, meşrulaştırma) ve toplumsal pratikler (iletişim, güç, yaptırım) yapılaşma sisteminin önemli öğeleridir. Giddens toplumsal pratik ve yapılara tekabül eden üç usul öne sürmektedir: *yorumlayıcı şemalar*, *olanaklar* ve *normlar* (Allan, 2006, 270).

Bireyin eyleminin özü itibarıyla düşünümsel olduğunu düşünen Giddens (1984, 9-184), toplumsal pratiklerin (iletişim, güç, yaptırım) belirli zaman ve alanlarda gerçekleşmesiyle düşünümsel aktörlerin inşa edildiğini ifade etmektedir. Bu süreci etkileşim dâhilindeki üç önemli öğe sağlamaktadır: *eylemin düşünümsel gözetimi*, *eylemin rasyonelleştirilmesi*, *eylem motivasyonu*. Düşünümsel gözetimle, birey

farkında olarak bilinçli bir şekilde davranış sergilemektedir. Toplumla etkileşime geçmeden önce bireyin davranışlarını takip etmekte, konuşma seyrini gözetim altında tutmaktadır. Böylelikle davranışlar için nedenler bulunabilmekte ve eylem rasyonelleşebilmektedir. Rasyonelleştirme sürecinde Giddens, söylemsel bilinç ve pratik bilinç şeklinde bir ayırım yapmaktadır. Bireyin eylemlerine sözlü ve mantıklı bir açıklama yapabilme yeteneği kazandıran söylemsel bilinç, düşünümsel gözetim ve eylemin rasyonelleşmesiyle doğrudan ilişkilidir. Pratik bilinç ise, bireyin toplumsal alanda nasıl davranacağı ve var olabileceği bilgisine atıfta bulunmaktadır. Bu bilgi sözlü ifade edilememektedir (Giddens, 1984, 7-44). Son olarak eylem motivasyonu ise, alışkanlık ve rutinlik davranışlardan oluşmaktadır.

Ulrich Beck

Küreselleşme ile birlikte toplumsal yaşamın hemen her alanında sorunlar çıkmaya başlamış ve bu sorunlar sosyal bilimciler tarafından farklı kavramlarla açıklanmaya çalışılmıştır. Risk kavramı da sosyal bilimciler tarafından önce ‘mekân’a yönelik kullanılırken sonradan ‘zaman’a yönelik kullanılmıştır. Risk kelimesi bir taraftan istenmeyen sonuçlardan kaçınma anlamını taşıırken diğer taraftan gelecek karşısında cesur atılımlarda bulunma anlamını taşımaktadır. *Dışsal* ve *imal edilmiş* olmak üzere iki tür riskten söz edilmektedir. Dışsal risk beklenmedik bir anda oluşan olayların yarattığı riskken, imal edilmiş risk bilim ve teknoloji gibi insanlığın gelişim sürecinde ortaya çıkan risktir (Beck, 1992, 20-55) .

Sanayi ötesi, bilgi, geç-modern veya post-modern olarak adlandırılan yirminci yüzyıl toplumuna Ulrich Beck ‘Risk Toplumu’ tanımını yapmaktadır. Bu kavramla Beck, Soğuk Savaş döneminden yeni çıkmış değişen toplumun güvenlik ve risk algısını anlamaya ve tehdit ile mağduriyetlerin kitlesel boyutuna vurgu yapmaya çalışmıştır. Risk toplumu, bireylerin bilgi ve teknolojileri yanlış veya kötü amaçlarla kullanarak toplumu tehlikeye sokmaları sonucunda ortaya çıkmaktadır. Böylelikle risk de küreselleşmekte ve bireyleri sınıf, mekân gözetmeksizin aynı ölçüde etkilemektedir. Beck gibi Giddens da risk kavramıyla ilgilenmiş ve geç-modernite döneminde güvensizlik ve belirsizliğe karşı *düşünümsel modernleşme* kavramını ortaya atarak riskin politik yönü üzerinde durmuşlardır (Beck, 1992,89). Düşünümsel

modernleşme, moderniteyi sarsan ve öngörülemeyen sonuçlarından kaynaklanan belirsizlik sebebiyle toplumun kendisiyle karşı karşıya gelme durumudur. Beck'in yaklaşımında önemli olan toplumun kendi kendisiyle karşı karşıya gelmesi, yüzleşmesidir (Beck, 1999a, 73).

Güvensizlik ve tehditler bilimin gelişmesinden evvel doğa güçlerine, tanrılara ve metafiziğin ötesindeki varlıklara atfedilirken bilimin gelişmesiyle ekolojik, kimyasal, fizik, genetik mühendisliğine atfedilmeye başlanmıştır. Yerleşik norm sistemlerinin başarısızlık gösterdiği risk toplumunda canlıların, doğanın güvenilirliği ve tehditlerin denetlenebilirliğinin sağlanabilmesi için ekonomi-politik uygulamaların düzenlenmesi gerekmektedir. Modernleşme döneminin risk ve tehditleri öngörememe hatası sonucu ortaya çıkan risk toplumunda, sosyal bütünlük zarar görerek eşitlik temelli sınıfların yerini emniyet temelli toplum teması önem kazanmıştır. Toplumsal sınıflara bağlılık zayıflarken düşünümsellik de sınıf kültürü, aile gibi ‘‘kolektif vicdan biçimleri’’ne son vermektedir. Böylelikle geleneksizleşen toplumda bireyselleşme artmakta ve toplumsal eşitsizlik gibi sosyal sorunlar ortaya çıkmaktadır. Bu sorunlara ya da tehlikelere karşı çıkma konusunda kültürel algılama farklılıkları bulunmaktadır. Kendisine tehdit olabilecek bir nesne, davranış, olay ya da yiyeceğe karşı koyan bir birey tehlikelerle savaşırken başkası için bu savaşa, karşı koyma edimi tehlike arz etmektedir. Kısacası risk toplumu ‘‘güvensizleştirilmiş’’ bir toplumdur. Bireylerin kişisel sigorta korumasının olması güvensizleştirilmiş bir toplumun sonucudur (1992, 21-55).

Toplumlar kültürel açıdan farklılık gösterdiklerinden dolayı toplumların risk ve tehlikeleri de kendilerine özgüdür (Beck, 1999b, 38-53). Risk toplumunun bu güvensizleştirilmiş, belirsiz ve tehlikeli hali içinde bireyler psikolojik sorunlarla da karşılaşmışlardır. Dış dünya ile bağlantısını koparan bireyler, dışarıda her an tehlike var düşüncesiyle her şeyden korkar hale gelmiş ve içe kapanma gibi ruhsal sıkıntılar çekmişlerdir. Kapatılmışlık, kendini yabancı hissetme, her şeyin bulanık olması, bireylerarası temasın olmaması, yaşamın anlamsal yitimi, her şeyin anlamsız ve boş olarak görülmesi gibi şikâyetler bireylerin ruhsal durumlarını açıklamaktadır.

Pierre Bourdieu

Yapının faili etkilediğini söyleyerek salt yapıyı temele alan ve failin yapıyı oluşturduğunu söyleyerek faili temele alan her türlü görüşü eleştiren Pierre Bourdieu, fail ya da yapıdan birinin öne çıkarılmasının öne çıkarılmayan kavramı göz ardı ettiğinden yapılan araştırmalarda birçok önemli olay ve olgunun gözden kaçacağını düşünmüştür. Yapı ve fail arasında karşılıklı bir ilişki olduğunu belirten Bourdieu, yapıyı oluşturan fail ile faili şekillendirmeye çalışan yapının birlikte ele alınması gerektiğini vurgulamıştır. Yapı ve fail arasındaki bu dönüşlülüğü düşünümsellik metodolojisiyle ele alarak salt fail ya da salt yapıyı önceleme yanlışlığından kurtarmıştır.

Kavram tanımlarını ve metot önerilerini, teori ve metodoloji arasında bir karşılık belirtmeden yapan Bourdieu, saha çalışması ile ona bilgi sağlayan kuram arasında birliktelik sağlamıştır. İncelenen nesnel yapı ile öznel durumları (bireyler) dönüşlü bir biçimde incelemek için düşünümsellik kavramını kullanmıştır. Düşünümsellik (reflexivity), incelenen olay veya olguyla ilgili her türlü ayrıntıyı sürekli geri dönüşler yaparak düşünmek anlamında kullanılır. Yani yapıyı etkileyen bireyleri ve bireylerin pratiklerini ve zihinsel yapılarını etkileyen yapıyı, önceki aşamalara dönüşler yaparak sürekli sınıyarak incelemektir. Örneğin, intihar olgusu işlenecekse, intiharın gerçekleştiği coğrafi konum, orada yaşayan toplumun kültürel yapısı, mekânın tarihsel yapısı gibi olguyu etkileyebilecek her türlü faktör göz önüne alınmalı ve araştırma süresince yanlışlığın giderilmesi için her aşamanın tekrar gözden geçirilmesi gerekmektedir. İncelenen alanın diğer başka alanlarla bağlantısı olabileceğini de unutmamak gerekmektedir.

Bourdieu (2006), toplumsal yaşamı bir mücadeleler *alanı* olarak görmektedir. Bu alanda bireyler *ekonomik, toplumsal ve kültürel sermayelerin* bileşkesi olarak tanımlayabileceğimiz bir *simgesel sermayeyle* farklı konumlar alırlar. Bu konumlar habitus adı verilen belirli tutum, eğilim ve davranış kalıplarını da beraberinde getirmektedir. Bireyler eylemleriyle hem yapının devamlılığı hem de yapıya doğrudan etki ederek dönüşümünü sağlamaktadırlar. Bu süreçte bireyler ilk etapta hiç sorgulanmayan bazı kurallar yani *doxa* ve *illusio* -yani bireysel çıkarlar-doğrultusunda hareket etmektedirler.

Manuel Castells

Manuel Castells (1999, 6), küresel ağların oluşması ve kapitalist ekonominin yerine enformasyonel ekonominin gelmesiyle “*ağ toplumu*” adı verdiği yeni bir toplum türünün oluştuğunu düşünmüştür. Yirminci yüzyılın ortalarında siyasal, sosyal ve ekonomik alanlarda üç önemli olayın gerçekleşmesiyle ağ toplumu ortaya çıkmıştır: *enformasyon teknolojisi devrimi, ekonomik krizler, liberteryanizm (insan hakları, feminizm gibi küresel toplumsal hareketler)* (Castells, 2008a, 486). Teknoloji ve bilimin hızlı gelişimi ile bilgi teknolojileri olarak da adlandırılan yeni iletişim araçları ortaya çıkmıştır. İnternetin ortaya çıkması ve yaygınlaşması ile bilişim ağları oluşmuş ve küresel çapta bir etki yaratmıştır. Kapitalizm kendini enformasyon toplumunun ağ mantığı aracılığıyla küreselleştirmektedir. Ağ toplumu, ağlar oluşturma mantığı sarmalamış, merkezi olmayan, herhangi bir hiyerarşiyi içermeyen ve yatay geçişli ilişkilerin hüküm sürdüğü bir örgütlenme biçimidir. Ağ mantığı ise, medya, küresel sermaye, ekonomik yapılanmalar, toplumsal hareketler, kimlik, çalışma ilişkileri, iletişim biçimleri ve benzeri enformasyonel toplumun her alanının temelini oluşturmaktadır. Ağ toplumunda toplumlar küresel ölçekte kültürel, ekonomik sermaye ve yeni iletişim biçimleriyle karşılıklı bağımlılık içine girmektedirler.

Ekonominin enformasyonelleşmesiyle çalışma ilişkileri dönüşüme uğramış ve iş, çalışma şekli ve süresi kavramsal değişime uğramış ve yeni anlamlar kazanmıştır. Enformasyonel toplumda iş, geleneksel çalışma biçiminin aksine standart-dışı ve belirli normlara bağlı olmayan bir hal almış ve yeni emek süreçleri ve iş biçimleri ortaya çıkmıştır. Keynesyen üretimi ortadan kaldıran esnek üretim ve iş örgütlenmesiyle çalışma süreleri kısalmış, iş güvencesi ortadan kalkmış, çalışma mekânları büro, fabrika olmaktan çıkmış “home ofislere” yönelinmiş, geleneksel sözleşme ortadan kalkmıştır. Böylelikle işin bilgi içeriğinin arttığı enformasyonel toplumda tarım ve imalat işlerinin yerine yönetsel ve profesyonel meslekler gelmiş ve ekonomi alanında mal üretimi yerine hizmet alanı genişlemiştir. Ağ toplumunda küresel bir ekonominin sonucunda küresel bir işgücü de görülmektedir. Emek (işçiler) ulusal sınırlar içinde bulunsa dahi sermaye küresel ağlarda hareket etmektedir.

Ağ toplumunda çalışma ve iş kavramları gibi daha birçok alanda da dönüşüm olmuştur. Özellikle de üretimin yani sanayinin kentlerde olmasıyla en büyük dönüşümler burada olmuştur. Enformasyonelleşen kentler üretim ve tüketimin yeni mekânları olarak önem kazanmışlardır. Kentler, küresel ekonomik örgütlenmede komuta merkezleri haline gelmiş, finans şirketlerinin ve uzmanlık gerektiren hizmet alanlarının yeni mekânı olmuş ve bu hizmetler ile üretilen ürünlerin piyasası haline gelerek sektörde önde gelen üretim merkezleri olmuşlardır (Castells, 2008a, 515). Bir diğer dönüşüm geçiren kavramlar ise kimlik ile ataerkilliktir. Bireyler tarafından inşa edilen toplumsal anlam ve tecrübe kaynaklarına kimlik adı verilmektedir. Ağ oluşturma mantığı kimliği bilgi, iktidar ve toplumsal gerçeklik ekseninde yeniden üretmektedir. Castells'e (2008b, 12-14) göre, kimliğin inşası üç farklı biçimde oluşur: *meşrulaştırıcı kimlik, direniş kimliği, proje kimliği*. Meşrulaştırıcı kimlik, toplumsal aktörler karşısında toplumsal kurumların egemenliklerini genişletmek ve akılcılaştırmak için inşa edilen kimlik türüdür. Milliyetçilik, meşrulaştırıcı kimliğe örnek verilmektedir. Direniş kimliği, egemen olanın mantığı tarafından ötekileştirilen ve damgalanan aktörlerin geliştirdiği kimliktir. Etnik kimlik ve cemaat kimlikleri buna örnektir. Son olarak proje kimliğine gelince, toplumsal aktörlerin toplumdaki konumlarını yeniden tanımlayan ve var olan kültürel malzemeye inşa etkileri kimlik türüdür. Feminist, hayvan sever gibi kimlik türleri buna örnektir. Direniş kimlikleri projeler başlatabilir ve tarihsel süreçte topluma egemenliğini akılcılaştırarak meşrulaştırılmış kimlikler meydana getirebilmektedirler.

Endüstriyel toplumda üretim şekillerinin değişmesiyle beraber toplumda ataerkil ilişki biçimleri dönüştürmüş ve kadının işgücü piyasasındaki varlığını artırmıştır. Kadınların üretimde varlık göstermesi erkeğin hane içindeki otoritesini sarsmıştır. Feminist hareketin isyanı, kadının ücretli işlerde çalışması, insan türünün devamı için yapılan teknolojik gelişmeler ve enformasyonel bir toplumun hızla yaygınlık göstermesi toplumdaki ataerkil ilişki biçimini altüst etmiştir (Castells, 2008a, 254- 255). Ataerkilliğin zayıflaması ve kadının işgücü piyasasına girmesi ile geleneksel aile yapısını değiştirmiş ve yeni aile türlerinin de ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Boşanmaların artması, tek ebeveynli ailelerin ortaya çıkması ve evlilik dışı çocuk sahibi olunarak toplumdaki aile kurumu zayıflamıştır.

Richard Sennett

Sennett'in çalışmalarının odak noktasında toplumun duygusal ilişkileri/bağları ve endüstriyel kapitalizmin bu duygularda yarattığı değişim ile işin karakteristik değişimi bulunmaktadır. Toplumsal grupların ve bireylerin günlük yaşam aktivitelerinin maddi gerçekliklerini anlamlandırma şekliyle ilgilenecek etnografik çalışmalar yapmıştır. Bununla birlikte kent yaşamı ve bireyin günlük yaşam alanlarını da incelemiştir. Sennett, *Kamusal İnsanın Çöküşü* (1996) adlı eserinde modern toplumlarda bireyin özel ve kamusal yaşam alanının tarihsel dönüşümünü analiz etmektedir. Paris ve Londra odaklı aile, mahremiyet, kamusal ve özel alan olgularını gündelik yaşam ve davranış kalıpları bağlamında ve kapitalizm, hızlı sanayileşme ve sekülerleşme olgularıyla ilişkilendirerek incelemektedir. Kamusal alanı, kahvehaneler, park ve mağaza gibi mekânlarda bireylere toplumsal ilişki kurma fırsatı veren sivil alanlar oluşturmaktadır. Kamusal alanın oluşumu kentlerin farklılaşmaya başladığı zamana denk düşmektedir. Farklılaşan kentin sakini, istediği her yere girip çıkabilen ve istediği gibi davranabilen "kozmpolit insan"dır. Ayrıca kamusal alan sadece fiziki bir yer değil, fiziki alanda somutlaşan bir tartışma, sınıf bilinci, fikir alış-verişi, örgütlenme gibi oluşum ve toplumsal eylemleri açığa çıkaran soyut bir ortaklık zeminidir. Kentlerin topluluklara parçalanması sonucunda mahrem bir toplum ortaya çıkarak özel alana doğru bir kayma yaşanmıştır. Özel alana ilk geçiş sağlayanlar ise aristokratlar ve burjuvazidir.

Kapitalizm her zaman ekonomik, siyasal ve kültürel yaşam üzerinde etkili olmuş ve yaşadığı krizler ile kendini yenilemekte veya topyekün dönüştürmüştür. Geçirdiği dönüşüm veya yenilenme sonunda "neo", "post", "yeni" gibi sıfatlar almıştır. Sennett "Yeni Kapitalizm Kültürü" (2009) çalışmasıyla, "yeni ekonomi" veya "yeni kapitalizm" olarak adlandırdığı dönemde işin değişen karakteri ve işçi sınıfının kapitalizmle değişen duygu, düşünce ve istekleri üzerine yoğunlaşmıştır. Yeni kapitalizm işçiler üzerindeki katı kontrol biçimlerinin yerine esnek kontrol biçimlerini dayatmıştır. Esnek örgütlenme imkânına kavuşan küresel düzeydeki sermaye ve üretimin her alanda esnekleştirilmesiyle birlikte aynı zamanda emeğin de esnekleşmesiyle emeğin doğası ve niteliği değişmiştir. Emek üzerindeki bu olumsuz etkiyle ilgilenen Sennett, yeni kapitalizmin işçilere özgürlük getirmediği gibi

sendikaların gücünün azalmasıyla birlikte “güvencesiz” bir esneklik baskın gelerek işçilerden çok kapitalizmin gücünün artacağını belirtmiştir.

Yeni kapitalizmin esnek üretim ile “iş”in işçilerin kişilik yapısını bozduğunu ve “karakter aşınması”na yol açtığını göstermektedir. Karakter, “*kendi arzularımıza ve diğer insanlarla aramızdaki ilişkilere yüklediğimiz etik değer*” den “*kendimizde değerli bulduğumuz ve başkalarının değer vermesini beklediğimiz kişisel özelliklerimiz*”e dönüşmüştür (Sennett, 2008, 10-11). Yaşanan hızlı değişimler sonucunda işgücü üzerinde zihin bulanıklığına, işçilerde aidiyet duygusunun yıpratılmasına, kimliklerinin altüst olmasına sebep olmuştur. Yeni yönetim biçiminin çalışma disiplini/disiplinsizliği işçi üzerinde kaygı, korku, belirsizlik, sürekli bir istikrarsızlık oluşarak güven ve sadakat duygularının zayıflamasına sebep olmuş ve bu anlayışın temel prensipleri de yenilik, özgürlük ve serbesti olmuştur. Böylelikle katı kurallara sahip Taylorist üretim anlayışının yerine geçen esnek üretim işçilerin gündelik yaşamlarına da daha fazla etki etmekte ve onları kontrol edebilmektedir.

David Harvey

Yirminci yüzyılın en önemli Marxist teorisyenlerinden olan Harvey, coğrafi bir terim olan “mekân”ı sosyal bilimlerde ekonomik-politik yaklaşımlarla kavramsallaştırmıştır. Mekânsal çözümlenmelerde bulunmuş ve çalışmalarında sermayenin mekânsallığını vurgulamıştır.

Zaman ve mekânın değişmekte olan boyutlarıyla eşzamanlılık, zorunlu ya da nesnel bir bağıntının varlığı için bir kanıt olarak gösterilmezse de postmodernist kültürel biçimlerin yükselişi, sermaye birikiminde daha esnek tarzların ortaya çıkışı ve kapitalizmin örgütlenişinde “zaman mekân sıkışması”nın yeni bir atılımı arasında bir tür zorunlu ilişki olduğu görüşüne güçlü birtakım önsel kanıtlar getirmek mümkündür (Harvey, 1997, 7).

Yirminci yüzyılın sonlarında yaşanan ekonomik dönüşümün ne kadar derinleştiği ve nerelere dayandığını araştıran Harvey, “*Limits of Capital*” (1982) (Sermayenin Sınırları) çalışmasında sermaye ve coğrafya arasındaki ilişkiyi ele alarak sermayenin mekânsallığını vurgulamış ve geliştirdiği kriz kuramı ile kapitalizmde kriz ortamlarının kaçınılmaz olduğunu belirterek bu krizlerin ekonomik değişimlere ve bu değişimlerin de sosyo-kültürel değişimlere yol açtığını düşünmüştür. Harvey’in değişimi araştırmadaki amacı, kapitalist üretim tarzının

belirli ana kurallarının tarihsel süreçte biçimlendirici güçler olarak varlık gösterdiğini ve işleyişin değişmeden sürdüğünü göstermektedir. Harvey (1993, 57), 1973-75 yılları arasında yaşanan ekonomik krizin sonucunda bazı düzenlemelere gidildiğini ve kâr ile büyümeyi sağlama gayesiyle yeni bir birikim düzenine geçildiğini belirtmiştir. Bu sistemle, kapitalist ülkelerde yaşayan bireylerin yaşam standartlarının arttığını, toplumsal sınıflar arasında uyumun ve güveninin büyüdüğünü vurgulamıştır. Sistemin temelinde Fordist üretim sistemi ve kitlesel tüketim ile birlikte Keynesci üretim sistemi ve politik sistem yer almaktadır. Harvey'in (1993, 57), "*müdahaleci devlet ve işgücü, sermaye ve ulus devlet içinde yer alan diğer güçler arasında politik dengeye dayanan sistem*" olarak tanımladığı Keynesci sistem, hâkim bir gücün olması ve kurallar ile çelişkilerin kolay anlaşılabilmesi açısından "güvenli bir dünya" olarak nitelendirilmektedir. Fordizm Keynesçiliğe bağlanırken, kriz olasılıkları kontrol altına alınmaya, kapitalist devletler/şirketler arası sorunlar uzaklaştırılmaya ve yaşam standartları yükselmeye başlamıştır.

Fordizmin kitle üretim sisteminden ayrı bir yaşam tarzı olarak da düşünülmesi gerektiğini söyleyen Harvey (1997, 158), kitle üretiminin sadece kitle tüketimini değil ürünün standartlaşması anlamını da taşıdığını ifade etmektedir. Yeni birikim rejimi olan esnek üretim, emek süreçleri, işgücü piyasası, ürün ve tüketim kalıpları açısından esnek ve Fordizm'in katı kuralları ile çatışma halindedir. Harvey (1997, 174) esnek istihdam düzenlemeleri için "*kendi başına işçilerde güçlü bir hoşnutsuzluğa yol açmaz çünkü esneklik bazen her iki taraf için de avantajlı olabilir. Ama sigorta sahibi olma, emeklilik hakları, ticaret düzeyleri ve iş güvencesi bakımından bakıldığında, çalışan halk açısından bütünsel etki hiç de olumlu görünmemektedir*" demektedir. Yaşanan ekonomik değişimlerle beraber kültürel, politik ve toplumsal değişimler de yaşanmıştır. Ekonomik alanda, tüketimi artırma amacıyla kapitalizm boş zamana nüfuz ederek "boş zaman endüstrisi"ni kurmuş ve tüketimi bilgisayar, müzik, giyim, spor alanlarına kaydırarak yeni hizmet alanları ve ürünler sunmuştur. Toplumsal alanda ise kapitalist sisteme karşı oluşturulan toplumsal sınıfla ilişkili konular, işçi hareketleri önemi kaybederek yerini politik muhalefet, özel konu veya grupların oluşturduğu hareketlere bırakmıştır. Tüm bu değişimler Post-modern düşüncenin temelini oluşturmaktadır.

Post-modern dönem modernite ile karşıtlık içinde olduğundan dolayı modernitenin temelini oluşturan Aydınlanma düşüncesine bakmak gerekmektedir. Nesnel bir bilimin ışığında evrensel hukuk ve ahlak kuralları çerçevesinde gelişen ve sanatın gelişimini savunan Aydınlanma düşüncesi, insanlığın ilerlemesini, özgürleşmesini ve zenginleşmesini amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda Modernite kavramı ile,

doğa üzerinde bilimsel hâkimiyet, kaynakların kıtlığından, yoksulluktan ve doğal afetin rastgele darbelerinden kurtuluşu vaat ediyordu. Rasyonel toplumsal örgütlenme biçimlerinin ve rasyonel düşünce tarzlarının gelişmesi, efsanenin, dinin, boş inancın akıl dışılığından, iktidarın keyfi kullanımından ve kendi insan doğamızın karanlık yanından kurtuluşu vaat ediyordu. Ancak bu tür bir proje aracılığıyla, bütün insanlığın evrensel, sonsuz ve değişmez nitelikleri ortaya çıkabilirdi (Harvey, 1997, 25).

Post-modern teorisyenler bu Aydınlanma düşüncesinin çağdaş toplumlarda terk edileceğini düşünmüş ve bireylerin gelecek hakkında daha karamsar ve güvensiz olduğunu belirtmişlerdir. İlk olarak mimarlık alanında kendine yer bulan Post-modernizm terimi, siyaset, ekonomi ve sosyoloji alanlarına doğru bir kayma yaşamıştır. Harvey'e (1997, 21) göre post-modernizm düşüncesi, parçalanma, belirlenemezlik ve evrensel ya da bütüncül söylemlere karşı derin güvensizlik içermektedir. Post-modernizmin olumsuz yönlerine karşın Harvey (1997, 134), çeşitlilik, iletişim, kültür ve mekân odaklı cinsiyet, cinsellik, ırk ve sınıf, ötekilik gibi konuları temsil etmesini olumlu yönler olarak belirtmiştir.

Post-modernizmin dönüştürdüğü mekân kavramına baktığımızda ise Harvey (1997, 270),

mekân, telekomünikasyonun yarattığı bir "küresel köy"e ve ekonomik ve ekolojik karşılıklı bağımlılıklardan örülmüş bir "uzay gemisi dünya"ya doğru küçüldükçe ve zaman ufkumuz sonunda içinde bulunduğumuz andan başka bir şey kalmamacasına kısaldıkça, mekânsal ve zamansal dünyalarımızın sıkışması duygusunun hakimiyetiyle başa çıkma zorunluluğuyla karşı karşıya kalırız" şeklinde yorumlamıştır.

Kapitalizmin hızla büyümesi, görsel medyanın hızla gelişmesiyle mekânsal ve zamansal bir sıkışma hissi yaratılmış ve Harvey'in "zaman mekân sıkışması" kavramsallaştırması ortaya çıkmaktadır. Kitle iletişim sistemlerinin yaygınlaşması bireylerde zaman ve mekân algılarını altüst etmiştir. Bu süreç içerisinde politik-ekonomik uygulamalar, sınıf-güç dengelerini sarsmış ve kültürel ve toplumsal

yaşamda değişimler yaşatmıştır. Böylelikle mekânlar, kültürler, zamanlar yakınlaşmış ve birbirlerine karışmıştır.

Jürgen Habermas

Post-modern dünyanın yaşayan en önemli sosyal bilimcisi olarak kabul edilen Jürgen Habermas'ın genel yaklaşımına baktığımız zaman, modern toplumu Aydınlanma'nın diyalektiği üzerinden eleştiren Frankfurt Okulu'nun eleştirel toplum düşüncesi ile yakından ilişkili bir eleştirel toplum kuramı geliştirmiştir. Frankfurt Okulu'ndan farklı olarak, toplumda *amaçlardan çok araçların rasyonelliği* olarak tanımlanan *araçsal rasyonellik* temelinde totaliter tahakkümle bireyi hapsetmeyi eleştirmiştir (Bottomore, 1993, 266). Habermas'ın, toplumsallığın araçsal rasyonelite tarafından bütünüyle değişmesinin mümkün olmadığına, bağımsızlaştırıcı güce sahip başka 'rasyonel' düşünme biçimlerinin olduğuna inandığı anlaşılmaktadır.

Modernite çalışmasını "*tamamlanmamış bir proje*" olarak tanımlayan Habermas'ın görüşleri, modernitenin sona erdiğini ilan eden post-modernistlerden ayrılmıştır. Habermas, Marx, Durkeim, Weber, Mead, Parsons, Schutz gibi çok sayıda sosyal kuramcının dâhil olduğu, Frankfurt Okulu geleneğini sürdürmekle birlikte kapsamlı bir eleştirel teori geliştirmeye çalışmıştır. Habermas, post-yapısalcılardan farklı olarak büyük boy bir teori geliştirmeye çalışan çağdaş bir düşünür olarak görülmüştür. Ayrıca pozitivist geleneksel bilim anlayışının sınırlarının farkında olmakla post-yapısalcılardan farklı olarak aydınlanmacı aklı reddetmemiştir. Rasyonel düşünme biçimine ve aydınlanmacı, toplumsal özgürleşmeci akıl etkinliklerine inanmaktadır. (Layder, 2006, 250-251).

Habermas'ın (1962), *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü* adlı ilk büyük çalışmasına konu olan kamusallık kavramına bakıldığında, vatandaşlar arasında şeffaf, açık ve akılcı tartışmaya dayalı olarak oluşan kamusallığın gelişimini, dönüşümünü ve çöküşünü irdelediği görülmektedir. Ona göre kamusallık, devlete ait resmi olmayan bir alan olarak on sekizinci yüzyılda burjuvazinin kamusal iletişim alanı (yani burjuva kamusallığı) olarak ortaya çıkmıştır. Demokrasiye olan ilgisinden kamusallığın eşit, bağımsız şartlarda ve hür bir iradeyle tartışmalara katılmak için gerekli olan iletişim koşullarının sağlandığı bir alanda şekillenmesi ve yöneticileri

meşruluğa zorlayan eleştirel bir kamuoyu olarak ortaya çıkmış olmasıydı. Kamusal yapısallığın dönüşümüne sebep olan sosyal iletişim ağlarının (televizyon, radyo, gazete ve dergiler vb.) ticarileşmesi ve özgür basına devlet müdahalesinin artmasıyla kamusallık özerkliğini, bağımsızlığını, eleştireliliğini ve düşünce üretme işlevlerini yitirerek kamusal topluluk dinleyen ve karşı çıkamayan bir alıcı konumuna gelmiştir.

Habermas'ın dönemin siyasi dönüşümünü ve politik ahvalini yansıtmaya çalıştığı en önemli çalışması olan *Meşruiyet Krizi*, örgütlü veya geç kapitalizmde meşruiyet (meşru güç, otorite) probleminin ele alındığı eserdir. Modern dönemde siyasal güç ekonomik krizlerle başa çıkmaya çalışırken toplumsal alanlarda krizler birbirini tetikleyerek büyüebilir. Bu olası krizleri Habermas dört başlık altında toplamaktadır: *ekonomik krizler*, *rasyonalite krizleri*, *meşruiyet krizleri* ve *motivasyon krizleri*. Ekonomik ve rasyonalite krizlerini *sistem krizleri* olarak ve meşruiyet ile motivasyon krizlerine de yaşantı dünyası ile ilişkili olan kimlik krizleri adıyla değerlendirmiştir. Kapitalist toplumda ekonomik krizler önemli iken ona göre geç kapitalist toplumlarda kültürel ve ideolojik öğelerin önemli olduğu düşünsel krizler daha çok etkili olmuştur.

Habermas (1968, 373), sosyal teorisini temellendirdiği bilgi kuramını üç tür bilgi formu ile bunlara karşılık gelen üç tür bilişsel ilgi ve eylem/deneyim alanı ayırt etmiştir. *Empirik-analitik (araçsal) bilgi*, pozitivismde görülmekte ve bu türün temel bilişsel ilgisi çevreye, bireylere ve toplumlara uygulanabilen *teknik kontroldür*. Temel düşüncesi dünyayı anlamak olan *hermeneutik (iletişimsel) bilgi* bir diğer bilgi formudur ve temel ilgisi/çıkarı ise *kültürel alanda etkileşim* yaratacak bir eylem/deneyim alanı oluşturmaktadır. Hümanistik bilginin özgürleştirici ya da baskıcı bir ilgi yönü bulunmazken analitik bilgi baskıcı bir ilgi sergilemiştir. Son olarak *Eleştirel bilgi*, Habermas'ın ve Frankfurt Okulu'nun benimsediği, *tahakkümün* eylem/deneyim alanında ve *ezilenlerin özgürlüğü/kurtuluşu* ile ilgilidir. Habermas çalışmalarının başında bu üç bilgi formu üzerinde yoğunlaşırken daha sonra sosyal teorinin epistemolojik desteğe gerek duymadığını kendi yeterliliğine sahip olduğunu düşünerek bilgi formlarından uzaklaştığı görülmüştür.

Habermas uzaklaşmaya başladığı sosyal teorinin bilgi formlarından *İletişimsel Eylem Kuramı* (1981) adlı çalışmasında *amaçsal-rasyonel eylem* ve *iletişimsel eylem*

olarak yeni bir eylem tipolojisini formüle ederek düşüncelerini revize etmiştir. Amaçsal- rasyonel eylem, ekonomik ve siyasal alanlarda gerçekleşen ve bireylerin “benmerkezci/ego” davranışları üzerinden başarıya yönelmiş bir eylem tipidir. Amaçsal-rasyonel eylemi, bir eylemin etkisini durumlar ve olaylar bendinde teknik eylem kurallarına uyarak değerlendiren *araçsal eylem* ve rasyonel seçme kuralları altında eylemin incelenip etkisinin rasyonel takip kararlarıyla değerlendiren *stratejik eylem* şeklinde iki alt eylem tipi altında incelemiştir. İletişimsel eylem tipi ise, anlaşmaya yönelmiş ve yaşantı dünyası olarak tanımlanan sosyo-kültürel alanda varlık gösteren eylem tipidir. Bireyler bu eylem tipinde kendi başarılarını gözetmeden evvel ortak durum temelinde eylem planlarını gerçekleştirirler. Habermas iletişimsel eylem kuramındaki eylem tipolojisinin temellendirildiği yaşantı dünyası ve sistem kavramları ile toplum kuramındaki içten (subjektif) ve dıştan (objektif) bakma bakış açılarını birleştirmeye çalışmıştır (Habermas, 1981, 584). Eylem-yapı veya eylem-sistem düalizmine benzer olan bu bakış açılarıyla Habermas, yaşantı dünyası kavramında eylemle ve sistem kavramında ise yapı ile ilgilenmiştir. Yaşantı dünyası, aile, arkadaşlar, gönüllü gruplar vb. toplumsal ilişkilerin iletişimsel eylemle geliştirilen bir etkileşim alanı iken sistem, toplumsal yaşamın ekonomik ve bürokratik alanını kapsayan araçsal rasyonalitenin biçimlendirdiği alandır.

Kabile toplumlardan modern toplumlara geçişle yaşanan toplumsal tahavvülde yaşantı dünyası ile sistem arasında da değişimler meydana gelmiş ve iç içe olmaktan kurtulmaya başlamıştır. Modern toplumlarda yaşantı dünyasının güç, para temelindeki siyasal ve ekonomik sistemlerin denetimine girdiği görülmüştür. Habermas (1981), yaşantı dünyasının yaşadığı müdahale ve denetimi *yaşantı dünyasının kolonileşmesi* olarak tanımlamıştır. Yaşantı dünyasının kolonileşmesi, iletişim ve iletişimsel eylem alanlarının sınırlandırılmaya başlandığı, uzlaşının ve dilsel iletişimin bozulduğu süreci tanımlamaktadır (Layder, 2006, 264). Kısacası araçsal rasyonalitenin iletişimsel rasyonalite karşısında zafer kazanmış olduğudur. Yaşantı dünyasının kolonileşmesine karşı çözüm olarak, iletişimsel rasyonalitenin sistem üzerinde etkin olabilmesi ve toplumsal hareketlerin yaşantı dünyasına yararlı ve yapıcı nitelikte olması gerekmektedir.

3. DİJİTAL SOSYOLOJİ

Toplumsal formasyonlar belirli kalıplar ve yapılar çerçevesinde gelişmekten öte yaşanan değişimlerin farklılık göstermesiyle oluşmaktadır. Toplumsal yapıların üretim şekilleri üzerinden şekillendiği kabile, feodal ve geleneksel yapılardan sanayi ve bilimsel devrim sonrasında gelişen modern yapılara ve kitle iletişim araçlarının çok büyük bir yaygınlık kazanmasıyla sonrasında da geçilen post-modern, ulus-ötesi, ağ toplumu, geç-modernite veya küreselleşme gibi farklı adlandırmalardaki yapılarla, toplumsal formasyonların hangi değişimlerden geçerek nasıl oluştuğunu göstermektedir. Dijital topluma geldiğimizde ise, internetin küresel çapta yarattığı etki ve elektro-teknolojik iletişim araçları vasıtasıyla saydamlaşan, esneklenen toplumsal değer, yapı, kurum ve iletişim yöntemlerimiz de kendinden önceki formasyonlardan çok farklı bir formla karşımıza çıkmaktadır.

Dijital ya da sanal toplum olarak tanımladığımız günümüz toplumu, şehirleri, ulusal sınırları, kıtaları aşmış bir toplum türüdür. Öyle ki bu toplum, somatik sınırların dışında gerçekliği aşarak simüle edilmiş sahte bir evreni de ifade etmektedir. Simüle edilen bu evrende bireyler, sosyalleşebilmekte, yeni toplumsal ilişkiler kurabilmekte, sanal organizasyonlar düzenleyebilmekte, sanal kütüphanelerden bilgi edinebilmekte, sanal butiklerden, pazarlamalardan, mağazalardan giyim, beslenme veya diğer temel gereksinimlerini karşılayabilmektedir. Bireyler sanal evrende gerçek yaşamda yapabildikleri hemen her davranışı yapabilmektedir; konuşabilir, dedikodu yapabilir, bilgi edinebilir, tartışabilir, eğitim alabilir, alışveriş yapabilir, fikir ve görüşlerini paylaşabilir, hiç gitmediği yerleri gezebilir haber okuyabilir, yeni insanlarla tanışabilir hatta âşık olabilirler. Örneğin; Fransa, 26 yıl önce yürürlüğe konulan bir projeye 130.000 sanat eserini yarattığı sanal müzede gösterime çıkarmıştır (Sayar, 2016, 766-7).

Dijital toplumun bazı avantajlı özelliklerinin üzerinde duracak olursak: Bireylerin yaşına bakılmaksızın eğitimlerini “online dersler”e katılarak “çevrimiçi sınıf”larda tamamlayabilmekte ya da kilometrelerce uzakta olan alanında uzman veya isim yapmış bir akademisyenin derslerine katılabilmekte; iş dünyasında aktif olanların işlerini evlerinde internet üzerinden hallederek eşlerine, çocuklarına daha

fazla zaman ayırabilmekte; opera, bale veya sinema salonlarının olmadığı yerlerde birey bir kodu tıklayarak izleyebilmektedir.

Dijital Sosyoloji' nin klasik temellerinin ve modern, postmodern izlerinin tartışıldığı ilk ve ikinci bölümden sonra tezin bu son bölümünde dijitalin sosyal bilim araştırmalarında nasıl fenomen haline geldiğini, toplumsal alanın, kurumların, eylemlerin sayısallaşan ve saydam bir bedene nasıl büründüğünü aktarılmaya çalışılacaktır. Sanal evreni oluşturan veri, ağ ve içerik kavramları çerçevesinde, internetin gündelik yaşamımıza ne zaman, nasıl ve ne amaçla girmeye başladığı, toplumsal platformlardaki hızlı gelişiminin ve dijital iletişim araçları vasıtasıyla duyguların, düşüncelerin, sohbetlerin ya da gerçekliğin yapay bir evrende sanal gerçekliğe nasıl dönüştüğünün dijital yollarını açıklanacaktır. Sanal evrenin, dijital iletişim araçlarının ve sanal gerçekliğin akademik çalışmalarda araştırma konusu oluşunun metodolojik yapısı dijital dünyanın teorik temelleri alt başlığında açıklanırken, dijital sosyolojinin kapsam ve içeriğini yapılan akademik araştırma, tez, bilimsel makale ve Avrupa Sosyolojisi'nden literatür taraması yapılarak aktarılacaktır.

Dijital evrende yeni toplumsallıklar adlı son alt başlıkta, gerçek evrenin sanal evrene dönüşmesiyle bireyin toplumsal alanda simüle edilmiş yeni bir sosyalleşme sürecine girdiğini ve bu sosyalleşme sürecinde yapay, sanal ya da 'mükemmelleştirilmiş' yeni aidiyetler/kimlikler yaratarak ya da başka bir şekilde ifade edersek bireyin, toplumsal alanda görünür olma amacıyla dijital kodların ağlarına nasıl dâhil olduğu açıklanacaktır. Toplumsal tabakaların esnetildiği, saydamlaştığı ve toplumsal kurumların dönüşüme uğrayarak, aile, eğitim, ekonomi, iletişim, siyaset ve din kurumlarının sanal evrenin, internetin ve dijital iletişim araçlarının ışık hızıyla toplumsallıkta yayılması ve önem kazanmasıyla yeni anlamlar kazanmakta ve toplumsal mekânların/alanların somatik sınırları aşarak sanal evrende yeni ve sayısız ölçekte simüle edilmiş sanal mekânlar ortaya çıkmıştır. Mekânın bu dijital uzantıları sayesinde birey/aktör gündelik yaşamını sosyal paylaşım ağlarında online(çevrimiçi) hale getirerek toplumsal ilişkilerini yürütmekte ve kurduğu sanal ilişkilerle katıldığı sanal cemaatlerde varlık göstermektedir. İnternetin bu açık işlevleri sayesinde birey, gerçekliğinden göç ederek virtüel gurbetçi olarak siber

mekânlarda rizomatik bağlantılar aracılığıyla sörf yaparak duygu, haz ve arzularını sanal evrene salmıştır. Arzu ve hazların sanal evrene salınımı sonucunda bireyin/aktörün güven/sizlik, mahremiyet ve psikolojik sorunları da beraberinde getirdiği ve toplumsal suç ve suçlu kavramlarına da yeni anlamlar kazandırdığı görülmüştür. Tüm bu değişimlerin ve dönüşümlerin aktarıldığı son alt bölümde, dijital evrenin gündelik yaşamımıza nasıl bu kadar dâhil olduğunun ve yaşamımızı ve ilişkilerimizi hatta arzularımızı nasıl tahakküm altına aldığını inceleyeceğim.

Çalışmamın ortaya çıkmasına ve temel problemimin oluşmasına neden olan ağ, içerik ve veri kavramlarıyla meydana gelen dijital iletişimin oluşum sürecine değinmek ve gerçekliğin sanallaşma serüvenini açıklamak yerinde olacaktır sanıyorum. Teknolojik dönüşümün getirisi olan internetin, 1969 yılında ARPANET adıyla kurulan sistemle, Amerika’da bir ana bilgisayara dört merkezden bağlanarak temelleri atılmıştır. Süreç içinde farklı iletişim sistemleri arasında veri alıp iletilmesi, iletişimin küresel ve karşılıklı etkileşim halinde yaşanması ve internet üzerinden kodlamalarla (sayfa adresleri) kullanıcıların her türlü bilgiye, alana ya da siber mekâna/sanal mekâna ulaşmalarının kolaylaştırılması adına 1989’da Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi’nde (CERN) *World Wide Web*’in (WWW) geliştirilmesiyle multimedya ve ekonomik alanda kullanımını kolaylaştırmış ve hızlandırmıştır. Tim Berners-Lee tarafından geliştirilen bu işleyiş üzerinden kullanıcı, metin, video, fotoğraf, görüntü ve ses kaydı gibi içerikleri internet üzerinden paylaşma, alma ve süresiz barındırma olanağı yakalamıştır (Friedman, 2007, 51-79). ARPA projesi dâhilinde 1971 yılında ilk e-posta gönderilmiş ve iki yıl sonrasında veri ve dosya paylaşımları yapılar hale gelmiştir (Winston, 2003, 328-333). Böylelikle dijital iletişime has karşılıklı iletişim özelliği kazandırılmış ve bireyle özel iletişim kurabilme imkânı da sağlamıştır. Geleneksel iletişimin tersine iletişim eş zamanlı olmaktan çıkıp zamana yayılabilir ve içerik tekrar tekrar dinlenebilir ve okunabilir hale gelmiştir.

Kitlesel iletişimin sağlanmasında sacayağı konumunda olan içerik, ağ ve veri, gelişimsel olarak farklı dönemlere denk düşmüş olsa da tarihsel süreç ve dönüşüm içerisinde bir yakınlaşma yaşamışlardır. Trevor Barr, ‘‘Medya (içerik), Telekom (ağ) ve Bilgi Teknolojileri (veri)’’ sektörlerini kapsayan *üçlü yakınsama yaklaşımını*, ‘‘üç

devasa sektörün birbirleriyle yakınlaşmaları sonucu ortaya çıkan ve her bir unsurun özünde farklı özellikleri de taşıyan bir bileşim” olarak nitelendirmiştir. Ayrıca Barr, bu bileşime “*amalgamasyon*” adını da vermiştir (Flew, 2014, 4-6; akt: Polat, 2016). Medya ile beraber içeriğin ilkin yazınsal olarak yayımlanmaya başlaması ardından Telekomla (ağla) ve kitle iletişim araçlarının (TV, radio) yaygınlaşmasıyla içerik görsel-ışitsel bir biçim kazanmıştır. Bilgi teknolojilerinin sahneye çıkmasının ardından yazılı, görsel ve ışıtsel içerikler, somatik sınırların ötesine geçerek dijital ortamlarda depolanmaya, üretilmeye ve tüketilmeye başlanmıştır. Bilgi teknolojileri ve Telekom arasındaki yakınlaşma ile birey, ağ üzerinden “*eş zamanlı (senkron), eş zamansız (asenkron) ve birebir (one-to-one)*” olarak bilgi veya biriyle erişim (access) sağlayabilmektedir (Polat, 2009, 29-31). Bilgi teknolojileri ve Medya arasındaki yakınsamayla içerik dijital bir veriye/nesneye dönüşmekte; Medya ve Telekom arasındaki yakınsamayla içerik gerçek evrenden sanal/dijital evrene taşınmış ve siber/sanal mekânda konuşlandırılmış olmakta; Bilgi teknolojileri ve Telekom arasındaki yakınsamayla da veri, internet (ağ) üzerinden dolaşıma sokulmuş ve sanal ya da sosyal medya içeriğine dönüşerek dijital iletişim ürünü olmuştur. Baudrillard’ın (1997b, 125), “*Gerçek, artık korunaksızdır ve bizi de enformasyon ve şeffaflığın müstehcenliğinden koruyabilecek hiçbir şey kalmamıştır. Artık bizler gerçeğin aktörleri değil; sanalın iki tarafa çalışan ajanlarıyız*” deyişiyle bireyin gerçek ve sanal evren arasında dijital araçlar vasıtasıyla köprü kurduğunu görebilmekteyiz.

Çeşitli yazılımların (Mosaic, Netscape) piyasaya sürülmesiyle internete bağlı bilgisayarların sayısı artmıştır (Başaran, 2015, 36-37). Günümüzde “akıllı üretim”in artması ve internetin her zaman ve mekânda bulunurluğu, her “bütçeye uygun paketlerle” satışa sunulması devasa bir ağ sisteminin oluşmasını kolaylaştırmıştır. Bir tuş basmakla, ışık hızıyla dünyanın her yerine bağlanabilen günümüz toplumu, dijital teknoloji ile makineler ve toplum arasında kurulan döngüsel iletişim ve etkileşimden küresel çapta yararlanmıştır. Günümüzde dijital ilerlemelerle “görüntü”, “ses”, “harf/kelime”, “rakam” esnek, tek, hızlı ve saydam bir ağ örüntüsüyle gönderilebiliyorken, Beniger (2011, 453), ilerleyen dönemlerde “tat”, “koku” ve hatta “etkilenim”in datalarda depolanabileceğini, işlemden

geçilebileceğini ve ağlar vasıtasıyla iletilebileceğini söylemektedir. Buna karşın Sennett (2013, 135), yüksek teknolojiyle cam ekranlardan görünürlük artsa bile, içerde oturan birinin camdan rüzgârda sallanan ağacı görebileceğini ancak rüzgârın sesini duyamayacağını örnek vererek gerçeklik değerinin azaldığını söylemiştir. Dijital medya teknolojileri ile yüksek çözünürlükte görünürlük sağlanmasına karşın gerçekliğin yapay, eksik, duygusuz halini vermekten öteye geçememektedir. Sennett'in bu görüşüne karşı, yüksek çözünürlükteki aygıtların/teknolojilerin icat edilmesiyle gerçeklik, sanal evrende daha çok "benzetilmiş" ve estetik kaygısı yaşanmadan ortaya konmaktadır. Gerçeklik anda yaşanırken ve tekrarı yaşanmazken, sanal gerçeklikte "az zaman, çok hızlı, her an" yaşanmaktadır. Toplumsal alanda devrim niteliği taşıyan dijital iletişim teknolojileri ve yeni medya olarak nitelendirilen dijital medya, sosyal ilişki şekillerini ve toplumsal ilişkileri dönüştürerek hızlı, şeffaf ve demokratik özelliklere sahip bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital iletişim teknolojileri, bilgisayar, her geçen gün daha çok "akıllaştırılan" cep telefonları, avuç içi cihazlar, çok fonksiyonlu kol saatleri ve daha birçok elektro-teknolojik kitle iletişim araçlarını kapsamaktadır. Dijital medya ya da sanal medya ya da yeni medya ise, dijital iletişim teknolojileri vasıtasıyla sayısal olarak kodlanmış her türlü fotoğraf, video, ses kaydı ve yazı gibi içerikleri ifade etmektedir. İnternetin (ağın) ulaşılabilir olduğu her yerde dijital medya içeriklerine ulaşılabilir.

Küreselleşme ile beraber bireylerin ilgi, beğeni ve düşüncelerine odaklanması yani bireyselliklerinin ön plana çıkartılması ile beraber bunu kolaylaştıracak kitle iletişim aygıtları da ortaya çıkmıştır. Bilgisayar, laptop, televizyon, cep telefonu, MP3, tablet gibi elektronik eşyalar ve internet bireyselleştirmeyi hızlandırmıştır. Birey bu dijital aygıtlar ve sınırsız internetle kendi beğeni ve hazlarına uygun programları seçebilmekte ve her an izleyebilme seçeneğine kavuşmuştur. Spordan hoşlanan ve günün her saatinde futbol, basketbol veya voleybol izlemek isteyen birey televizyonun sunduğu çeşitli spor temalı kanallarından birini, moda ile ilgili olan bireyin moda temalı kanallardan birini ya da belgesel izlemeyi seven bireyin belgesel gösterimi yapan kanallardan birini zamping yaparak izleme şansına sahiptir. Bireyin

isteği, beğenisi, tercihi ile öncelikli olan bu iletişim araçları özellikle internet vasıtasıyla bireyselliği ön planda tutmaktadır.

3.1. DİJİTAL SOSYOLOJİ’NİN TEORİK ÇERÇEVESİ

Sosyoloji, dijital dünyayı inşa eden şeffaf teknoloji verilerinde, sanal gerçeklikte somutlaşan ve sayısallaşan birey eylemlerini mercek altına almaktadır. Klasik ve modern dönemin din, aile, ekonomi, yoksulluk, göç, etnisite, eğitim gibi çalışma alanlarından dijital dönemde siber alanlar, ağlar, benlik, dijital kimlik, dijital gözetim alanlarına doğru bir kayma yaşanmıştır. Sosyoloji, sanal dünyada üretilen “gerçeklikleri” anlamlandırmak ve yorumlamak için yeni disiplin alanlarını üreterek araştırması ve metodolojik yöntemini ortaya koyması gerekmektedir. Günümüze kadar yapılan internet teknolojileri konulu sosyolojik çalışmalar “*siber sosyoloji*”, “*internet sosyolojisi*”, “*e-sosyoloji*”, “*sosyal medya sosyolojisi*” ve “*siber-kültür sosyolojisi*” gibi isimlerle anılmıştır. Bilişim teknolojileri ve internetin yaygınlaştığı ilk dönemlerde “*bilgi ve iletişim teknolojileri*”, “*siber teknolojiler*” gibi kavramlar kullanılırken günümüzde ise, “*dijital*”, “*siber*”, “*Web2.0*” ve “*internet*” gibi kavramlar kullanılmaktadır. Şeffaf ve akışkan olan bu kavramların oluşturduğu dijital dünya, sosyolojinin alt disiplini olan dijital sosyolojinin alanında teorik yapısı oluşturulmaktadır (Lupton, 2014).

Web 1.0 teknolojisinden Web 2.0 teknolojisine geçişle birey bilginin sadece tüketicisi olmaktan çıkmış ve bilginin üreticisi konumuna da gelmiştir. Silverstone’ye (1999, akt: Aslan, 2013, 106) göre, Web 2.0 teknolojileri sosyal yaşam rutinlerimize “*dijital yakınsama, sanallık, etkileşimlilik ve küresellik*” niteliği kazandırmıştır. İletişim araçlarına dâhil edilmeye başlayan Web 2.0 teknolojisi ile bireylerin aynı an ve mekânı paylaşmadan sanal iletişime geçebilmelerine olanak sağlamıştır. Günlük rutin pratikler arasına giren sosyal medya, kullanıcılarını enformasyon akımı içinde bilgi alıcı konumdan bilgi üreticisi konumuna getirmiştir. İletişimin sanal evrende dijitalleşmesiyle fiziksel sınırların ötesine geçmiş ve küresel bir nitelik kazanmıştır. Küreselleşen dijital iletişimin etkileşiminin yoğun yaşandığı bu toplumsal süreci Manuel Castells (2013) “*kitlesel-öz iletişim*” ile ifade etmiştir.

Dijital sosyoloji terimine bakıldığında, ilk olarak Jonathan R. Wynn (2009) tarafından, yayınlanan, “*Digital Sociology: Emergent Technologies in the Field and the Classroom*” makalesinde kullanılmıştır. Çalışmasında dijital teknoloji ve sosyolojinin refleksif düşünme yetisini harmanlaştırarak etnografik araştırmalara yardımcı olabilecek bir literatür oluşturmuştur. İngiliz Sosyoloji Derneği kökenli dijital sosyoloji terimi üzerine ilk master tezi ise, 2013 yılında Londra Üniversitesi’nde ve ilk kitap da aynı yılda İngiliz sosyologlar tarafında kolektif bir çalışmayla yazılmıştır (Orton-Johnson, Prior 2013). İlk konferans ise, Avusturalya Sosyoloji Derneği tarafından 2013 yılında yapılmıştır (Lupton, 2014). Konferans boyunca dijital sosyolojiye ilişkin yapılan tartışmalar yönetsel açıdan Bourdieu’nun *refleksivite* kavramına dayanmıştır. Böylelikle kendisini bir obje/nesne olarak ele alan ve düşünen öznenin durumunu ifade eden refleksivite, sosyologlara varlığını hatırlatmaktadır. Refleksivite bireylerin dijital teknolojileri nasıl ve nerede kullandıklarından çok sosyologların sosyolojik pratiklerini ne ölçüde kullandıkları ile ilgilenmektedir. Dijital teknolojilerinin devasa gelişimi ve siber alanların temaları dijital sosyolojisinin ve sosyologların kavramsallaştırmalarında yer edinmektedir (Kara, 2017). Aktörün, toplumun, dijital medyanın, sanal evrenin, sosyal ağların ve dahi oluşturulan sanal aidiyetlerin/kimliklerin/benliklerin üzerine düşünebilmemizi sağlayan refleksivite,

dilin, düşüncenin, zihnin veya bir disiplinin kendi üzerine dönme gücü veya yeteneği, düşünümsellik anlamında zihnin kendi üzerine dönmesi, kendisinin hem öznesi hem de nesnesi olma kapasitesi, bilincin kendi öz-bilincine sahip olması durumu, bir bilgi dalı ya da disiplinin bir teori veya ideolojinin araştırma konusu ya da düşünce nesnesi bağlamında benimsediği bakış açısı, yöntem veya stratejilerle bunları kullanarak ulaştığı düşünce ya da teorilere de uygulanması durumudur... (Cevizci, 2000).

Dijital sosyoloji alanının açıklanmasına kaynak niteliği taşıyan alan, sermaye ve habitus kavramlarının sahibi Pierre Bourdieu’nun fikirlerinin elektro-teknolojik ve internet tabanlı sosyal bilim çalışmalarının analiz edilmesinde önemli bir etkisi olmuştur. Bourdieu’nun birbiriyle bağlantılı bu üç kavramı, hem dijital iletişim teknolojilerinin toplumsal etkilerini açıklamakta hem de sosyal bilim çalışmalarının metodolojik, teorik alt yapısını sosyal bilim insanlarına sunmaktadır. Deborah Lupton (2014), Bourdieu’nun alan, habitus ve sermaye kavramlarının geliştirilmesiyle günümüzde “*dijital sosyoloji*” olarak adlandırıldığını

bilgi (kültürel) sermaye yerine kullanılan “*dijital sermaye*”dir. Van Dijk (2005, 72-73; akt: Ignatow & Robinson, 2017), bilgi sermayesini finansal kaynaklar olarak tanımlamaktadır. Bunlar, bilgisayarlar ve ağlar için ödeme, teknik beceri, değerlendirme yetenekleri, bilgi arama motivasyon ve uygulama kapasitelerinden oluşmaktadır. Dijital sermaye ise, bir kişinin erişim, ölçek ve çevrimiçi davranışının gelişim düzeyi ile alakalıdır. Dijital sermaye, ekonomik sermayeye ya da sosyal medya faaliyetleri de sosyal sermayeye dönüşebilir. Bourdieu’nun alan, habitus ve sermaye kavramları çerçevesinde oluşturulan dijital sermaye ve dijital olmayan sermaye biçimleri arasında farklı gruplar ve günlük yaşam aktiviteleri bağlamında dijital yeteneklerin doğası ve bağlantıları deneysel araştırmalara konu olmuştur.

Van Dick (2005, 73; akt: Ignatow & Robinson, 2017), dijital toplumda sahip olunması gereken ve dijital sermayeyi oluşturan “*dijital beceriler*”den bahsetmektedir. Bu becerileri üç basamak halinde açıklayabiliriz (Witte & Mannon, 2010, 95-113): (1) bilgi okur-yazarlığı becerisi kazanmak (bilgiyi bulma ve değerlendirme), (2) interneti esnek ve çok yönlü kullanarak fayda sağlamak, (3) interneti bireyin sermayesini güçlendirecek çeşitli bir menü oluşturmak. Dijital becerileri kazanım derecesi bireyin internet ve dijital iletişim araçlarına ulaşabilme/erişebilme ve kullanabilme olanağına bağlıdır. DiMaggio ve Bonikowski (2008), internet, sosyal medya veya dijital iletişim araçlarını kullanımı yüksek “*kablolu bireyler*” ve kullanımı ya da erişimi az olan “*daha az kablolu bireyler*” olarak bireyler arasında yeni bir sınıflama da ortaya koymaktadırlar.

Ignatow ve Robinson’un (2017) çalışmalarında bahsettikleri ABD, Peru ve Danimarka modeli üç tür nicel araştırma üzerinden internetin etkin kullanımı ve erişilebilirliğinin eğitim üzerindeki olumlu etkilerini gözler önüne sürmektedir. ABD örneğinde, Texas ve Austin şehirlerindeki açık WiFi ağlarının kullanımı incelenerek, kablolu bireylerin eğitim ve dijital sermaye kazanımını elde ettikleri sonucuna varılmaktadır. Hane içinde internet erişimi olmayan bireylerin açık WiFi ağlarından birine katılarak eğitim ve diğer birçok sermaye biçimine sahip oldukları görülmektedir. Böylelikle, açık WiFi vasıtasıyla hizmet sunmanın dezavantajlı bireyler arasında internet kullanımının genişlemesinin etkisiz olduğunu vurgulamaktadırlar. Ayrıca sosyo-ekonomik açıdan avantajlı kablolu bireyler dijital

sermaye edinimiyle daha az kablolu bireylere göre internetten fayda sağlamaktadır. Danimarka örneğine gelince, Villaneva Mansilla, Nakano ve Evaristo'ya (2015) göre, oldukça kablolanmış olan bu toplum ile Peru gibi daha az kablolu toplumlar arasındaki dijital uçurumlarla sosyal ve kültürel sermaye arasındaki bağlantıları ortaya koymaktadır. Peru araştırması, özel bir üniversite genelinde yapılmış ve erişim, beceri ve farklı medya kullanımına ilişkin dijital sermayenin farklı biçimleri araştırılmıştır. Toplumsal ilişkilerle oluşturulan sosyal amaçlı ile insan sermayesinin geliştirilmesine yönelik olarak iki tür dijital sermaye görülmüştür. Kullanıcı tanımlı sosyal tatmin arayışında yer alan dijital sermayeyi, kurumsal olarak yapılandırılmış insan sermayesinin geliştirilmesiyle ilgili dijital sermaye biçiminden ayırırlar. Eğitim başarısı ile ilişkilendirilen bu sermaye biçimleri, okullar gibi kurumlar tarafından tanımlanan ve yönlendirilen hedefleri yansıtmaktadır. Kablolu ve daha az kablolu toplumların arasındaki dengesizliği açıklamak için kullanılan Bourdieu'nun habitus kavramı, dijital eşitsizliğin açıklanmasında ve tanımlanmasında önemli bir rol almaktadır. Habitus, bireyin zihinsel ve bedensel bütünlüğünde alanı içselleştirmesidir. Bu alandaki günlük yaşamda sosyal etkileşimler ve iletişim şekli, estetik beğeniler, aksan, konuşma dili gibi dilbilimsel uygulamalar habitusu oluşturur. Dijital platformlardaki bireysel farklılıkların temel sebebi de habitustur.

Ekaterina Netchitailova (2014) çalışmasında, eleştirel olmayan medya analizleri kapsamında internetin potansiyeli ve demokratik nitelikleri açısından yüceltilmesinden ve eleştirel medya analizleri açısından da internet içeriklerinin, büyük şirketler tarafından kapitalizm içinde kar amaçlı olarak Facebook kullanımı üzerinden nasıl metalaştığından bahsetmektedir. Blog ve diğer sosyal paylaşım ağlarının bireyin perspektifini genişleterek fikirlerini ifade etme, kendini sunma, görüşlerini duyurma şansını elde ederek "kültür yapma" niteliği kazandığı ifade edilerek internet yüceltilmiş ve siber kültür ve kapitalist krizlerde internetin rolünün eleştirel analizlerle ele alınmadığını, bunun post-modern bir örtme olduğunu belirterek internet ve internet odaklı analizlere eleştiride bulunmuştur. Eleştirel olmayan ve kullanıcı odaklı analizlerde, internet ya da sosyal ağ kullanıcısının tüketim ve vakit geçirme (eğlence) odaklı iki türde ele alındığından bahsetmiştir. Facebook üzerinden ele alınan bu eğilimlerle, politik-ekonomik ve kültürel

yaklaşımlarda bulunan Netchitailova (2014), Facebook’u toplumun *online minyatür* hali olarak tanımlamakta ve kar amaçlı kapitalist bir kurum ve sosyalleşme, kültür yapma, boş vakit geçirme mekânı olarak Facebook’a iki tür işlev yüklemektedir. Fuchs (2013), kullanıcıları, verileri toplanan, analiz edilen ve reklamcılara ya da büyük şirketlere satan sosyal ağlar ve internet tarafından sömürülen kişiler olarak görmektedir. Sosyal paylaşım ağlarını ise bedava hizmet veren ancak kapitalist şirketlere mahremiyet olgusunu ihlal ederek enformasyon sağlayan sömürücü kapitalizmin yansıması olarak görmektedir. Toffler (1980; akt: Netchitailova, 2014), ağ/enformasyon toplumuna uygun *prosumer* (üreten tüketici) terimini kullanmış, Bruns (2007; akt: Netchitailova, 2014) ise bu terimi gelişen dijital medyaya uyarlayarak, kullanıcıların bilgi stoklarını ve dijital teknolojileri üreterek üreten tüketici konumuna geldiklerini belirtmiştir.

Deborah Lupton (2014), farklı disiplinleri de gözeterek dijital sosyolojiye ait dört çalışma perspektifinden bahsetmektedir: (1) *Mesleki dijital aktiviteler*, (2) *Kişisel medya kullanımına ilişkin sosyolojik analizler*, (3) *Dijital veri analizi*, (4) *Eleştirel dijital sosyoloji*. Mesleki dijital aktiviteler, yeni ağların, e-profillerin oluşturulabildiği; sosyologların ve diğer tüm meslek gruplarının mesleki aktivitelerini, ücret karşılığı erişim problemi olan akademik makalelerini ya da herhangi bir konu hakkındaki görüşlerini okur ya da meslektaşlarına dijital mecralarda sunma imkânını kapsamaktadır. Dünya genelinde kullanımı yaygınlaşan akademik erişim sitelerinden Web of Science, Academia.edu, Wikipedia benzeri sitelerin inşa edilip yaygınlık göstermesi, dijital kültürün siber mekânlarda çeşitlenmesini sağlayacak ve sosyolojik çalışmaların bu kültür coğrafyasını analiz etmesi ile mümkün olabilecektir. Kişisel medya kullanımına ilişkin sosyolojik analizler, bireyin sosyal paylaşım ağlarında dijital bedene katılarak görünür olma ve diğer dijital aktivistlerle sosyal bağlantılar kurma durumudur.

Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, Blogger, Whatsapp, Pinterest, Foursquare gibi daha da genişletilebilecek bir yelpazeye sahip olan sosyal paylaşım ağları, siber mekânlara örnek gösterilmektedir. Dijital veri analizi, sosyal bilim araştırmaları için gerekli olan nitel ve nicel verilerin toplanması ve sayısallaşan bu verilerin analiz edilme durumudur. Eleştirel dijital sosyoloji ise, sosyal ve kültürel

teoriyi sosyolojik muhayyile ile genişleterek dijital medya üzerinde refleksif düşünmeyi sağlamaktır. Hayal sözcüğünden türemiş olan ve tasarlanan, düşlenen, gerçekleşmesi arzulanan ve hayal etme gücü anlamını taşıyan *muhayyile* kavramının temel türlerine bakıldığında; toplumsal muhayyile ile toplumsal alanda var olan ya da toplum tarafından kabul görmüş normların/bilgilerin toplamını ifade ederken, sosyolojik muhayyile toplumdaki bu gerçekliğin bilgisini irdelemektedir. Görünenin ardındaki sır, arka plan ya da değer dünyasını ifade eden asıl gerçeklik, muhayyile ile anlamlandırılabilir. Sosyolojik düşünebilme becerisi olarak kabul edilen sosyolojik muhayyile, bireylerin şahsi yaşantılarının/gerçekliklerinin toplumsal alandaki olay, yapı ve değişimlerden bağımsız olmadığını görebilme becerisidir. Gerçek evrenden sanal evrene geçişteki toplumsal dönüşümü, bireylerin sanal evrendeki yeni aidiyetlerini ve toplumsal varlıklarını sosyolojik muhayyile ile kavrayabilmekteyiz.

3.2. DİJİTAL EVRENDE YENİ TOPLUMSALLIKLAR

Dijital verilerin sayısal artışı sonucu sosyologların daha fazla akademik bilgi toplaması ve dijital dünyayı çözümlenebilecek kavram ve teorilerin gelişmesi, dijital sosyolojide rasyonel çalışmaların artmasını mümkün kılacaktır. Geleneksel toplumdan ve kültürden soyutlanmış dijital toplumu anlamak ve özelliklerini açığa çıkarmak önemlidir. Geleneksel toplumlarda var olan güçlü ilişkiler, ortak bellek, toplumsal gruplar ve toplumsal çıkarlar yerine zayıf ilişkilerin, elektronik sosyal grupların oluştuğu ve her türlü iletişimin kablolarla sağlandığı elektronik, medya ya da ileri *teknolojik toplum* olarak da tarif edilen dijital topluma geçilmiştir (Friedman, 2006, 153).

Günümüz toplumu birçok sosyal bilimci tarafından farklı adlandırılmıştır: Ulrich Beck'in '*Risk Toplumu*' (1986), J. Baudrillard'ın '*Tüketim Toplumu*' (1997a), Giddens'in '*Küreselleşme*' (1997), Manuel Castells'in '*Enformasyon/Ağ Toplumu*' (1996-98). Ancak bahsi geçen toplumlardan daha farklı bir paradigmaya, toplumsal ilişki ve değerlere, günlük yaşam aktivitelerine sahiptir. İnternetin getirdiği yalnızlık, yabancılaşma ve derinleştirilen anomi; hızlı tüketimin yarattığı "tüketme ihtiyacı", tatminsizliğin, huzursuzluğun, manevi memnuniyetsizliği; bireyselleşme ve aşırı teknoloji bağımlılığının yaşandığı bir çağın merkezindeyiz. Bilgi

teknolojilerinin ve internetin sosyal düzene girmesiyle dönüşüme uğraması sonucunda sosyal bir varlık olan birey bu yeni düzenden uzak kalamamıştır. Toplumun sanallaşmaya başlamasıyla birlikte birey, bilgi bombardımanına maruz kalmış ve oluşan yeni toplumun dilini, öğretilerini içselleştirerek sosyalleşme sürecini devam ettirmektedir. Sosyalleşme sürecinin temel yolu olarak da öncelikle teknolojik araçlarının kullanım şeklinin, sosyal medya kullanımının, varlık göstermeye başlayan dijital dilin öğrenilmesinin ve dijital toplumun ahlaki ve toplumsal normlarının belirlenmesi ve öğretilmesi gösterilmektedir.

Geleneksel ve modern toplumlardaki kapsayıcı, dışlayıcı, durağan, monoton, değişmez ve kapalı özelliklerin aksine günümüz toplumunda daha dinamik, ritmik ve oluş halinde, sürekli kendini yenileyen/güncelleyen bir toplum özelliği bulunmaktadır. Sanal evren oluş halindeyken dijital kodlamalardan, aygıtlardan, iletişimden ve dijital bedenlerden beslenmektedir. Sanal evren sınırlarını sürekli genişleterek, daha kapsamlı ve toparlayıcı bir hal alarak ve süresiz bir yenilenme moduyla oluşumunu sağlamaktadır. Deleuze'ye (2008, 263) göre oluş, ne taklit ne kendinlik ne evrim; ne bir gerileme ne de bir ilerleme sürecidir. Oluş sadece kendisidir ve köksaptır, kendinden başka bir şey de üretmez. Sanal evrenin bu oluş sürecini, kendi ham maddesinden farklı farklı şekillerle ve kendi kendine sürekli bir dönüşüm yaşayarak karşımıza çıkan ‘‘çöl’’ metaforuyla açıklamak yerinde olacaktır. Gerçekliğini kumlarla gizleyen çöl, rüzgârın şiddeti ve hızıyla değişik sayısız şekillere bürünerek oluşumunu devam ettirmekte ya da bir tufan yaratabilmektedir. Sanal evrende internet aracılığıyla birey, ‘‘her an ve her zaman’’ farklı ölçekte mekânlar yaratabilir hatta sayısız beden simülarklarını oluşturabilmektedir. ‘‘*Beden, ‘her şeyin mümkün olduğu’ mottosunun kışkırtıldığı sanal özgürlüklerin etkisiyle sonsuz bir esnekliğe sahip ve dijital kurgu masasında her an her şeye dönüşmeye hazır bir gösteriyi andırmaktadır*’’ (Demir, 2016, 510). Mekânlar ise, bir alandan başka bir alana tek bir tuşla taşınabilmekte, güncellenebilmekte ya da mimari özellikleri değişebilmekte; simülarklar ise, istenilen şekilde hareket ettirilmekte ve istenilen boyut ve sayıda klonlama yapılabilmektedir.

Birey, internet kullanımıyla gerçek dünyada güncelleştiremediği, değiştiremediği veya silemediği toplumsal anılarını sanal dünyanın sahteliğinde

mazisini silebilmekte, deęiřtirebilmekte ya da gncelleyebilmektedir. Yeniden icat etme aracına dnřen internet, bireyin yařamına sreksiz ve yzeysel bir anlam katmaktadır. Sosyal paylařım aęlarının yarattığı yeni toplumsallıkla birey, kendisine sorulmadığı, kendisi merak edilmedięi halde ne yaptığını, nerede olduęunu, kimlerle buluřtuęunu veya ne hissettięini paylařma arzusu iindedir. rneęin; evlilik yıl dnmn ya da yılbařı kutlamasını evinde zel bir yemekle kutlamak isteyen bir çiftin, evde kimseyi bulundurmamalarına raęmen yatak odası ya da salondaki romantik/egzotik ambiyansı sosyal paylařım aęlarında paylařmasının sebebi nedir? Gerek hayatta mahremiyetini koruma ihtiyacı duyan birey, sanal lemde “el lem” ne der? Ne dřnr? Kaygısı tařımadan yařamı boyunca grmedięi belki de hi grmeyeceęi tekilere mahremini amaktadır. Bu yeni dijital iletiřim biiminde bireyde kendini gsterme, popler olma, tanınma ve srekli bahsedilme drts vardır. Beęenilme duygusunun bysne kapılan birey gerek yařamdaki asosyallięini, pasiflięini ve acizlięini sanal dnyada “*sanallařarak*” yıkmaktadır. Sanal evrene g eden sadece bireyler deęil, duygular, arzular, hisler, beęeniler, benlik ve psikolojik rahatsızlıklardan olan narsisizm ve kibirdir. Bireysel olmalarına raęmen kltrel bir zellięe sahip olan bu kavramlar, dijital iletiřim araları ve sosyal medya platformları ile yeni bir beden kazanmıřtır. Sosyal medyanın bireye “*sahte kendilikler*” yaratma imknı sunması narsisizmi besleme ynnn varlıęındandır.

Narsisizm, pınardaki grntsne řık olan Narkissos mitine dayanan ve z-severlik veya kiřinin kendilik sevgisinin marazi durumunu aıklayan psikolojik bir kavramdır. Narkissos gibi, kendini seven ya da bir nevi kendine mahkm olan ve etrafındakileri grmeyecek kadar bencil; etraftaki herkes sadece onu vmek, beęenmek ve onaylamak iin var olan bir durumdur. Narsistin en belirgin zellięi, benlięini abartılı bir Őekilde olumlu gstermesidir. Narsistler, kendilerinde olmasa dahi, zek, gzellik, yaratıcılık, stat ya da bařka herhangi bir Őeyde iyi, benzersiz ve zel olduklarını dřnmekte ve buna inanmaktadırlar (Twenge ve Campbell, 2010, 44). Narsizim terimi ilk olarak Havelock Ellis tarafından 1898’de Narkissos miti ile iliřkilendirilerek, cinsel sapkınlık ve kadınlardaki kendine hayran kalma durumuyla cinsellik duygusunun azalması durumunu tanımlanmıřtır. Ayrıca Paul Nacker

tarafından 1899 yılında psikiyatri alanına girmiş ve kavram kendi bedenine cinsel bir nesnenin davranacağı şekilde davranan ve tatmin edilene kadar bakan, dokunan, okşayan, seven kişinin durumunu açıklamaktadır (Freud, 2012, 23). Freud'un narsisizm yaklaşımını Anlı (2010, 7-9), her canlı varlıkta bir nebze bulunan bir durum ve bireyin kendini koruma içgüdüsünden doğan bencilliğin libidonal bütünleştiricisi olarak tanımlandığını ve iki tür narsisizmden bahsetmektedir: nesne seçiminden evvel kişinin sevgi nesnesi olarak kendini seçtiği *birincil narsisizm* ve libidonun dış nesnelere uzaklaşarak bireyin kendine-egoya(benliğe)- yönelmesi olarak *ikincil narsisizm*. Narsisizm kavramında genellikle vurgulanmış olan benliktir. Hood (2014, 139), benliği "*birinin varlığının çekirdeğindeki bir şey olarak düşünülebilir. Bazen birisinin kimliğinin özü olarak*" ifade etmektedir. Birey kendine bakışında yabancı olduğu bir "ben" i görmektedir ve kendini yok ederek bireyin kendini algıladığı, anladığı bir nesneyi yani ötekiyi var eder. Ben ve öteki ya da nesne ve özne, nereden bakıldığı, nerede durulduğu ile anlam kazanmaktadırlar.

Resim 1.2.



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=WFPFT8Pfwyyc7M%253A%252CpBzrl_5Kpk7hM%252C_&usg=rUEBhqat84udhJ4B1AS8n_wCk%3D&sa=X&ved=0ahUKEwiJ_q2T7ebbAhXCaFAKHWFYDSMQ9QEIOjAI#imgrc=uy6YiWpGyteCNM:

Kendine ve topluma yabancılaştırılan birey, ben ya da kimlik, narsisizmi kurtuluş yolu olarak görmüştür. Yalnızlaşan birey için, toplumsal olandan bireysel olana doğru geçişin yaşandığı günümüz toplumunda narsisizm bir kültür haline gelmiş, medya, internet ve dijital iletişim araçları sayesinde salgın bir hastalık gibi

yayılmıştır. Tapınç nesnesi haline gelen arzu, beğeni, güzellik, şöhret, para gibi kavramlar, dijital iletişim araçları vasıtasıyla narsisizmi beslemektedir. Modernleşmenin getirisi olan rasyonelleşme ile sayısallaşan, işlem görülen davranışlar metalaştırılırken, sanal evrende bu metalar sosyal medya aracılığıyla bambaşka bir boyuta taşınmıştır. Metalaşma, tüketim toplumunda dış görünüşü öne çıkartarak benliğin kendini sunma çerçevesinde göstermişken, birey sürekli bir haz arayışı içerisine girerek kendini tatmin etme yollarını araştırmıştır. Dijitalleşen toplum ve sosyal medya ile birey, daha hızlı tükenen, şeffaf ve ulaşılabilirliği yüksek daha kapsamlı ve görünür olmanın ileri bir boyutu olan bir alanda tatmin edilebilme yollarını keşfetmiştir. Öyle ki tatmin edilirken tükettiği nesnelere kendisi de dâhildir.

Kimlik, kişinin ‘ben kimim?’ sorusuna verdiği yanıt olarak tanımlanırken, kendisi hakkında sahip olduğu imaj, bilgi, görüş, ideoloji gibi kavramları ifade etmektedir. Kısacası kimlik, bireyin kendine bakışının tasavvurudur (Bilgin, 2007, 78). Bireyin kültürel, ekonomik ve toplumsal benliğini ifade eden kimlik meselesi toplumsal yaşamın kitle iletişim araçları ve internet aracılığıyla dönüşüme uğramasıyla yeni anlamlar kazanmıştır. Modernite ile beraber farklı anlamlar kazanan kimlik, ağ toplumu teorisyenlerine göre (Castells, 1996; Giddens, 1991), ‘‘refleksif bir proje’’ olarak adlandırılan yapay bir alandır. Castells (1997, 8) üç kimlik türünden bahsetmektedir: (1) meşru kimlik, (2) direniş kimliği, (3) proje kimliği. Meşru kimlik, egemen kurum ve aktörler karşısında herhangi bir grubun egemenliğini genişletmek ve akılcılaştırmak için oluşturduğu kimlik türüdür. Direniş kimliği, toplumsal doktrinlerle ve öteki olarak damgalanan bireyin kimliğinin türüdür. Proje kimliği ise, bireyin edindiği kültürel sermaye ile toplumda yeni alanlar belirlemeye çalıştığı kimlik türüdür. Dijital toplumda sosyal bilimcilerin kimliğe bakışına geldiğimizde ise, saydam, akışkan-çoklu kimliklerden oluşan yepyeni kimlik türleri görülmektedir. Sosyal ağlarda çevrimiçi benliklerin oluştuğunu ve online olunduğu sürece devam edeceğini düşünen dijital toplum teorisyenleri, bireyin ‘‘aşkın’’ bir benliği oluştuğunu toplumun sınırlayıcı, dayatmacı, baskıcı rolünün ortadan kalktığını düşünmüşlerdir (Kara, 2017). Rasyonel dünyada kazanılan güç ve kimlik kazanımının ötesinde bir sanal güce sahip olan bu ‘‘aşkın benlik’’, sahip olduğu saydam kimliği gerçek hayata taşımaktadır.

Dijital toplumda aşkın benliğin sahip olduğu kimliği devam etme serüvenini anlamak ve anlamlandırmak gerekir. Aşkın benlik, sanal evrenden gerçek evrene sızarak toplumsal gerçekliğini kazanmaktadır. Aşkın benlik gerçek evrende hakikatini ötekilerin varlığından ve kabulünden almaktadır. Goffman (2009), benliği, bireyin ötekilerin varlığına dayanan *performansına* benzetmektedir. Toplumsal iletişim anında birey, kendini ötekilere kabul ettirecek davranışlarda bulunmaktadır. Kusursuz sıfatlara ve özelliklere sahip ‘miş’ gibi kendini gösteren kullanıcılar/dijital aktivistler, idealize edilmiş performansların sunumunu yapmaktadırlar. Toplumsal alanda iyi izlenimler oluşturmaya hevesli bu kullanıcılar, çeşitli rollerde bulunmakta ve geri bildirimlerle arzu edilen bir kimliğe bürünmektedirler. Gerçek hayatta alkış, takdir edilme, onaylanma olarak karşımıza çıkan geri bildirimler, sanal evrende beğeni (like), retweet, yorum, çeşitli emojilerle karşımıza çıkmaktadır. Geri bildirimlerin niceliğine göre birey/aktör/kullanıcı kendine yeni roller biçerek dijital bir kimlik inşa etmektedir. Dijital kimlikleri ile sosyal medya fenomenlerinin, geniş bir çevreye sahip oldukları, sosyal medyadaki trendleri çok iyi takip etme, analiz etme ve ona uygun içerik üretme özelliklerine sahip oldukları ve en önemlisi de sosyal medyanın diline hâkim oldukları görülebilmektedir. Sanal evrende popülerliklerini devam ettirebilmeleri için kendilerini sürekli revize eden fenomenler, sürekli bir “güncellenme”, değişme ve uyum sağlama durumundadırlar. Sosyal medyada *trendler* gündem konularıdır. Toplumsal düzen ve sosyal yaşam içinde gelişen her olay, kriz, vaka ya da biri veya birilerinin hakkında çok sık konuşuluyor olması trend konusu olur. Sanal evrende *hashtag*lerle bu trend konular hakkında yazılması, yorum yapılması bireyin dijital kimliğinin popülerleşmesine olanak tanımaktadır (Oduherif, Detroitlikızıl, 2016).

Sosyalleşme mekânlarının silikleşerek somatik sınırların dışına taşındığı ve toplumsal aktörlerin ulusal kimliklerinin yeni sanal aidiyetlere doğru evirildiği görülmektedir. Toplumsal bağlamlar içinde gelişim gösteren bireyler belli davranış ve fikir kalıplarını edinmektedirler. Bireysel özgürlüğün yadsınmadığı ve benzer algı, davranış ve ürünlerini düzenleyen sistem olarak tanımlanan “habitus”la bireyselliğin toplumsallık içinde var olmakla elde edilebileceği görülmektedir (Şentürk, 2017). Sanal evrenin vatandaşları/kullanıcıları ise bu yeni dijital toplumda

gerçek kimliğinin herhangi bir niteliğine değinmeden, ipucu vermeden ve “nickname”, mahlas veya takma ad kullanarak dijital platformlarda “fake” hesap açmaktadırlar. Böylelikle fake hesaplarla sahte bir dünyanın içinde sahteliğe başvurulmuştur. Sanallığın kitlesel yaygınlığı, küresel etkisi düşünüldüğünde toplumun belirli kalıplara dâhil olduğu, belirli platformlarda gezindikleri, belirli dijital bir dil kullandıkları göz önünde bulundurulduğunda tek tipleşmiş bir toplum yapısı karşımıza çıkmaktadır.

Resim 1.3.



<https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&bo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwiylrKFpfbAhXJ26QKHRiuDKYQsAQIJw&biw=1366&bih=635#imgrc=oIFMc9CuEqUv-M:>

Dijital kodlarla oluşturulmuş sanal kimlik farklılıkları dışında özgünlüğü, farklılığı, yerelliği ve doğallığı kaybolmuş yapay, sanal, küresel ve herkesleşen bir insan tipi oluşmuştur. Sanallaşan bu toplum kendi hayati mevcudiyetini sağlama adına sanal evrenle bir bağlılık/bağımlılık ilişkisi kurmaktadır. Var edilen bağlılık/bağımlılıkla, hemen her alanda, mekânda ve zamanda özgürlük alanı yaratan internet/sanal evren/sosyal paylaşım ağları bireyi sanallığa mahkûm etmektedir.

Sanal evrenin gerçeküstü hızı ve geçiciliği, kullanıcılarını her an aktif ve bitmeyen bir akışa dâhil etmektedir. Birey bu akışta oluşturduğu kimliğiyle, mükemmelliği temsil eden, kendi algısında her ne olmak istiyorsa ya da güzel, iyi ne varsa varlık alanında ortaya koymaya çalışır. Sanal topluluğun içinde yeni bir kimlik, kişilik yaratan kullanıcı, gerçekte kendinde olmasını hayal ettiği tüm özellikleri, yetenekleri bu sahte dünyanın içinde gerçekleştirmekte ve hatta kendine istediği boyut ve ölçüde yeni bir beden inşa etmektedir. Yaratılan yeni sanal beden ve

kimlikle kullanıcı/sanal vatandaş sosyal paylaşım ağlarının herhangi birinde/birilerinde toplumsallaşmakta, oyun programlarında oyun oynamakta, yeni arkadaşlıklar ya da duygusal anlamlar içeren birliktelikler kurmaktadır.

Geleneksel aile kurma yollarının dijitalleşmeyle çözülmeye başladığı günümüz toplumunda geleneksel evlilik ritüellerin yerine yeni geliştirilmiş dijital ritüeller almaktadır. Ebeveyn ya da ailenin büyüklerinin görücü usulü “bakış”ından çıkarak bireyin bizzat cam ekrandan “bakış”ına veya “dikizleme” sine geçen yeni tanışma ve eş adayı seçme yöntemi geliştirilmiştir. Düğün seremonisinin dijitalleştiği günümüzde düğün davetiyelerinin sosyal medyadan davetlilere gönderildiği ve düğünün veya nikâhın “canlı yayın” yöntemiyle Viber, Facebook, Instagram gibi sosyal paylaşım mecralarından uzak mesafedeki davetlinin düğüne naklen katıldığı görülmektedir. Düğün sahibi maddi kazanç sağlarken davetli ise uzun saatler süren kıyafet seçimi, kuaför masrafı gibi hazırlıklardan kurtularak evinin koltuğunda oturmuş düğünü izleyebilmektedir. Kısacası sanal evrenin dijital uzantıları toplumun en önemli kurumu ve yapı taşı olan aileyi, kutsal sayılan evlilik müessesesini dönüştürmüştür. Böylelikle sanal evrene taşınan ve dijitalleşen tek şey araçlar değil, toplumsal ilişki ve olgular da dijitalleşmiştir.

Toplumsal yaşamın kurumsallaşmaya başlamasıyla, toplumsal ilişkilerin niceliğe dönüştüğü, etkileşim ve iletişimde artan hız oranıyla niteliğinin azaldığı görülmektedir. Sanal ortamda bireyler arasında iletişimin sağlanabilmesi için uzun bir süreci gerektiren ortak bir dile ihtiyaç vardır. Marka, etiket, aksesuar gibi dilsel kodlar bireyin kullanım amacına göre hem görülebilmekte hem de görülmemektedir. Çevresel ipucuların olmaması ile bireyler arasında eşitlikçi ve önyargısız bir iletişim sağlanabilmektedir. Bir taraftan da, iletişimin dijitalleşmesi ile birlikte “sanalca”ya da “teknoca” olarak isimlendirilen yeni bir sanal dil doğmuş ve ortak fikir ile kabuller ortaya çıkmıştır. Birey ve toplum arasında karşılıklı bir anlamsal geçiş sağlayan bu ortak paydalar toplumsal alanda sosyal, kültürel, ekonomik her türlü faaliyete açık bir ifade kazandırmaktadır. Basil Bernstein’in (Akt: Slatery, 2011), modern dönemde sosyal sınıfların kültürel örüntülerinin konuşma biçimini etkilediğini söylemekte ve bireyler arasındaki ayırımı gelişmiş ve sınırlı konuşma kodları şeklinde ikiye ayırarak tanımlamaktadır. Bu ayırımı daha sonrasında formel

ve kamusal konuşma kodları olarak da değiştirmiştir. Sınırlı kodlar, gramer bakımından basit, kısa ve tamamlanmamış cümlelerden oluşan ve çoğunlukla el kol hareketlerinin kullanıldığı, kelimelerin tekrarının çok olduğu konuşma şeklidir. Gelişmiş kodlar ise, mantıklı, geniş kelime dağarcığına sahip, gramere uygun cümle yapısı ve herkes tarafından anlaşılabilir durumda olan konuşma şeklidir.

Resim 1. 4.



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&tbid=ring:COsiRHkDM9BFijhmPgXN1376qmqIpedq9rl7JSgm6fZ_1iSy4NeGPKNERLger23OxfeWOGfYf6Cyzoc1GoI7TWXhmDioSCWYBc3XfvqqEWbrNoLKQqUYKhIJaqW152r2uXsRDY13BxOWoBMqEgkIKCbp9nJLBEXWwQIuxItTSoSbCg14Y8o0REuEbNj79IS9dIKhIJB6vbc7F95Y4RNJe3GaGaalwqEgkZ9h_1oLLOhzRH8dDhIRnao8SoSCUagitNZeGYOEfhcBVtkLsFx&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKEwi80a88ubbAhWDYVAKHWnUDHQQ9C96BAgBEBs&biw=1366&bih=586&dpr=1#imgrc=BZ4NzACvcDF5zM:

Ekonomik durum, üretim şekli, aile yapısı ve sosyalleşme pratikleri temelinde dilsel kodları açıklamaya çalışan Berstein'in bu kuramını dijital evrendeki bu yeni toplumsallığa uyarlamak gerekirse, *sanal konuşma kodları* şeklinde yeni bir dilsel kod oluşturmak gerekir. Sanal konuşma kodları, gramer açısından tamamlanmamış, kısa cümlelerden oluşmakta, kelimelerin harflerinin kısaltıldığı, kelimenin veya cümlenin içinin anlamsal olarak içinin boşaltıldığı, çoğu kez sözel konuşma yerine emojiiler aracılığıyla görsel iletişimin sağlandığı, ayrıntıya başvurulmadan kısa yoldan meramını açıklayan, genele açık ve sanal vatandaşların mevcut bilgilerine bağlı konuşma şeklidir.

Bireyin/aktörün sosyo-ekonomik yapısı, kültürel birikiminden çok dijital evrendeki sosyalleşme pratiklerinden ve dijital iletişimin getirisi teknik bilgidен beslenmektedir. Dijital toplumun kültürel yapısını yansıtan dijital iletişimin dilimize kattığı sözcükler, söz öbekleri ile duygu ve ifadelerimizi yansıtan, içinde bulunduğumuz ruh hallerimizi ya da söz konusu anda yaptığımız davranış, eylem ve rutin alışkanlıklarımızı ifade eden “*emoji*” denilen simgeleri, sembolleri kullanmak günlük yaşam pratiklerimizde popüler hale gelmiştir. Örneğin; Bir oto-portre olan ve öz-çekim anlamına gelen *Selfie* çekimi; hal hatır sorma kültürümüzün nbr (ne haber?), slm (selam), cnm (canım), aeo (Allah’a emanet ol), kib (kendine iyi bak) gibi harflerin sayısal azaltılışı ile sözcüğün içinin anlamsal açıdan boşaltılmasıyla oluşan dijital dil; içinde bulunduğumuz ruh halini, davranışı veya eylemlerimizi “an”ı yansıtan emojiyle ifade etme şeklimiz sanal evrendeki gerçeklik temsillerimizdir.

Geleneksel toplumlarda görüntüler, sembolik değerler ya da marka bireye statü kazandırırken günümüz toplumunda hem sosyal ağlarda var olma durumu hem de bu ağlarda dolaşıma sokulan holografik görüntüler ve bu görüntülerdeki sembolik öğeler statü kazandırmaktadır. Bourdieu’nün *Ayırım* (2015) çalışmasından hareketle, bireyler arasındaki ayrımların geleneksel toplumlardan farklı olarak daha hızlı ve pratik bir şekilde karşımıza çıktığı görülmektedir. Görüntülerin, sembolik öğelerin yaşam tarzlarını yansıtarak statü sahibi yaptığı düşünüldüğünde gerçek yaşamdaki etkileşimin yavaşlığına karşın dijital toplumda bireylerin sayısız kodlamalarla sayısız bireye ulaşması sonucu etkileşim ışık hızına ulaşmaktadır. Bourdieu (2006, 108), bireylerin dışa vurulan bu aidiyet pratiklerini, ekonomik, kültürel, siyasal, toplumsal ve fiziksel sermayelerine, sembolik değerlerine gönderme yaparak “*simgesel sermaye*” kavramını kullanmaktadır. Bourdieu’nun alan kavramı (2003, 60-101) ise, kendi belirlenimlerini/ kurallarını/ *doxasını* kendi içindekilerine/ üyelerine/ oyuncularına dayattığı bir güçtür. Bu gücü sağlamak için de alanın özelliklerine uygun sosyal, ekonomik ve kültürel ve simgesel sermaye türlerini oluşturmuş ve üyeler/oyuncular alanda varlık göstermek için bu sermaye türlerine sahip olmak zorundadır. Alanlar arasında geçirgenlik mevcuttur ve her alan kendi kuralları ile karakterizedir. Sosyal medya veya siber mekânlarda varlık göstermek isteyen ya da

sanal bir kimlik inşa etmek isteyen birey, sanal evrene ait sermayeyi ve sanal vatandaşların habituslarını kabul etmek ve kurallarına/doxasına bağlı kalmak zorundadır.

Modern ve Post-modern dönemlerde küresel bir marketleşme oluşmuş ve endüstriyel gelişmelerle hız kazanmıştır. Ekonominin de liberalleşmesiyle birlikte ulus-ötesi şirketler, üçüncü dünya ülkelerinde ve gelişmekte olan ülkelerde daha fazla yatırım yapma imkânı yakalamış ve böylelikle de ulusal sınırlar belirsizleşmeye başlamıştır. Vasıflı işçiden ziyade kalifiye eleman ihtiyacını karşılama ve işgücü göçüne dayalı üretim amaçlı başvuru bu ülkelere günümüz toplumda ise enformasyonel amaçlı vasıflı işçi için başvurulmaktadır. Finans, telekomünikasyon, enerji, elektro-teknolojik, bilişim sektörlerine yönelik işçi alımları ağırlık kazanmıştır. Kitle iletişim araçlarının yaygınlık kazanması ve internetin toplumsal alanda hızlı bir şekilde varlık göstermeye başlamasıyla da ekonomi-politik sistemde varlığını hissettirmiştir. Tüketime lehine gelişen bu elektro-teknolojik gelişmeler küresel piyasada tüketime hız kazandırmıştır. Üretilen mal ve ürünlerin alış ve satışı fiziki mekânlardan çıkmış ve daha pratik, hızlı, süresiz ve çeşitli olanaklar sunan sanal mekânlara kaymıştır. Castells'in (2008, 314), "*küresel bir ekonomi varsa küresel bir işgücü de var olmalıdır*" sözünden hareketle, ekonominin internet, Web 2.0 teknolojileri ve sosyal medya platformları üzerinden sınırları aşarak, küresel çapta yoğunlaşmasına olanak sağlarken, emek (işçiler) ulusal sınırlarda hapsedilmiştir. Teknolojinin ileri düzeyde gelişim göstermesi ile işletmelerin tüketicilere zaman ve uzam kısıtlaması olmadan daha hızlı ulaşabilmesine olanak sağlayan sosyal medya, yeni bir pazar alanı olmuştur. Büyük marka ve mağazaların internet üzerinden satışa sundukları ürün ve mallar bireylerin kişisel bilgilerle açtıkları sanal butikler üzerinden ülkenin/lerin en ücra köşesindeki tüketiciyle buluşmaktadır. AVM'leri sanal evrende *siber-AVM* olarak karşımıza çıkartan *Network/Marketing* sistemi ile milyonlarca dijital işçi oluşmuş ve küresel çapta marka ve kuruluşlar ulusal sınırları aşarak tüketilmeye başlanmıştır. Dijital işçiler, belirli bir çalışma mekânı olmadan, internete bağlanabilecekleri herhangi bir noktadan ve belirli bir çalışma süreleri olmadan çalışabilmektedirler.

Ulus-ötesi şirketler, bilişim teknolojileri ve internet sayesinde küresel bir market haline gelmiştir. Bilişim teknolojileri ve internet aracılığı ile firmalar, müşteriler, tedarikçiler ve ortaklar birbirine bağlanabilmiş; fiyat dengesi, arz-talebi ayarlayabilme, dağıtım kontrolü, müşteri memnuniyetini kontrol edebilme gibi uygulamalar mümkün hale gelmiştir. Böylelikle çalışma süreci ve mekânları sanallaştığı oranda toplum da sanallaşmaktadır. Bu yeni tüketme şekli beraberinde dijital işçiler, işverenler ve sanal kullanıcı sözleşmelerini getirmiştir. Dijital platformlar üzerinden mal/ürün/hizmet satışı yapan pazarlamacılar, uzman bilgisi gerektiren herhangi bir alanda bilgi sunan uzmanlar, reklamcılar, halkla ilişkiler uzmanları, youtuberlar, moda bloggerları, vb., dijital işçiler, Bourdieu' ye (Featherstone, 2013, 91) göre, “*yeni kültür araçları*”dırlar. Bu tanımlama ile dijital evrendeki ürün ve hizmetler de meşrulaştırılmıştır. Tüketici ile işletmeci arasındaki bağlantı ise kargo hizmetleridir. Medya ve kitle iletişim araçlarının tüketimi özendirilmesi ve bireye sürekli bir “ihtiyaç” duygusu aşılması tüketimi hızlandırmıştır. Tüketim odaklı bir toplumda bireyin varlığını kabul ettirmesi ve ispatlaması tüketim yapmasına dayatılmıştır. Tüketen birey “var”dır.

Sosyal medya verilerimizin reklamcı ve üçüncü şahıslara satılmasını sağlayan Facebook, Instagram, Twitter ve diğer sosyal ağlar eğlenme ve özgürlük duygusunu aşılıyarak bireylerin veri üretimini devam ettirmektedir. Kullanıcılar, resim, video yükleme, yorum yapma, beğenide bulunma eylemleriyle reklam gelirlerini artırmaktadır. Sosyal medya kullanıcılarının sağladığı “artı değer ve içerik” sosyal paylaşım ağlarının stratejilerinden biridir (Fuchs, 2009, 30). Maurizio Lazzarato (1996; akt: Netchitailova, 2014), metayı üreten “emek” kavramı yerine, dijital topluma uygun “*maddi olmayan emek*” kavramını ortaya atmaktadır. Hardt ve Negri (2004, 108) ise, bu maddi olmayan emeğin iletişim, sosyal ilişki ve işbirliği yaratma amacı güttüğünü söylemektedirler. Böylelikle üretilen ürün/bilgi sermaye tarafından sömürülmektedir. Sömürülmüş olan ortak olarak üretilen bir mal ya da bilginin bir kısmı ya da tümünün kendine mal edilmesidir. Bilgi emeği olarak da adlandırılan maddi olmayan emeği kullanan şirketler, firmalar ya da markalar, “bedava” kullanımı önererek reklamlar yoluyla içerik üreten sosyal medya kullanıcılarını ücretsiz işçi olarak sömürmektedirler. Böylelikle “*izleyiciler*

sömürülmüşlerdir –ücretsiz emek ilişkisi içinde dijital içeriği bedavaya’’ üretmektedirler (Fuchs, 2011, 299). Bu gelişmeler sonucunda internet kullanıcı veya üreten tüketiciyi metalaştırarak artı değere dönüştürmektedir. Sosyal paylaşım ağlarına eğlence, boş zaman değerlendirme veya bilgi edinme amaçlı kullanan kullanıcılar, yorum yapma, fotoğraf ve video paylaşma, beğenide bulunma, profil düzenleme ya da online alışveriş yapma eylemlerinde bulunmalarıyla bedavaya içerik üreterek değer üretiminde verimlilik sağlamaktadırlar. Bedava içerik üreten kullanıcılar *“oyun emeği”* olarak adlandırılan ödenmemiş emeği sağlamaktadırlar. Bu emeğin kullanıcıya sağladığı yarar, duygulanımlar yaratmasıdır. Bu duygulanımlar kullanıcıda, rahatlama duygusu, iyi hissetme, doyum, heyecan, rahatlama, tutku, arzu salınımı, sanal bir cemaate tabi olma ve bağlanmışlık hissi yaratmaktadır (Hardt, 1996, 96; akt: Netchitailova, 2014). Yaşamlarının duygusal yanlarını sanal evrene taşıyan kullanıcı Netchitailova (2014) tarafından *“empatik işçi”* olarak tanımlanmaktadır. Sanallığın içindeki duygu, his ve arzuları deneyimlediği için *“empatik”* ve sosyal çevresiyle iletişim kurabilme, kendi özel yaşantısından kesitler paylaşabilme amacıyla katıldığı sosyal ağlarda içerik ürettiği ya da yaratıcı ürün ortaya koymasıyla şirketlere, markalara kar sağlamaıyla *“işçi”* olarak görülmüştür. *“Hiçbir şey yapmadan sadece bilgisayar ekranına bakan Facebook kullanıcısı da, bir hesap yaratmaya çalışan ve profilini dolduran ve network arkadaşlığı yaratan için bir empatik işçidir.”* Dijital toplumda, sosyal medya üzerinden gerçekleştirilen tüketime en büyük destek bloglardan gelmektedir. Tüketici ve marka takipçisi veya düşkünü olan bireyleri etkileme gücü yüksek olan blog, internet aracılığıyla paylaşılan son bilginin sayfanın en üst kısmında yer aldığı, tersine kronolojik bir yapıya sahip kişisel web sitesi veya web günlüğüdür. Kullanıcıları blogger olarak tanımlanmaktadır. Blogların kültür, moda, yemek, gezi, politika, toplumsal olay, fotoğraf paylaşma, edebiyat, müzik, kitap ya da sinema gibi çeşitli mecralardan bilgi paylaşma, yorum veya öneride bulunma ya da eleştiri yapma amaçlı kullanıldığı görülmektedir. Öyle ki bireyin davranış, alışkanlık, tercih, düşünce ve tüketim şekillerini kapsayan yaşam tarzı, bloglarda paylaşılan metinler, resimler ya da bilgiler çerçevesinde şekillenmeye başlamıştır. Yaşam tarzı, *“bir kimsenin bedeni, giysileri, konuşması, boş zaman kullanması, yiyecek ve içecek tercihleri, ev, otomobil, tatil seçimleri vb., mülk sahibi/tüketicinin beğeni ve üslup*

duygusunun bireyselliğinin işaretleri olarak'' (Featherstone, 2013, 149) tanımlanmaktadır. Yaşam tarzının bireyin ''kim olduğu''nu ya da olunması gerektiğini tanımladığına göre, sosyal medya ve özellikle de bloglar bireylerin yaşam tarzlarını rutinlikten, monotonluktan çıkararak daha hızlı, esnek ve sürekli değiştirme olanağı sağlamıştır.

3.2.1. Gerçekliğin Göçü ya da Virtüel Gurbetçi

Sosyal medya içerikleri, gerçek olmayan, sanal ve yapay bir ortam yaratmıştır. Baudrillard'a (2011, 172-3) göre, sosyal medya yapay, gerçek de ''*simülasyona dönüştü. Buna yol açarsa kültür endüstrisinin kendisidir. Yaşadığımız evren simülasyon evrenidir.*'' Gerçek ile sanalın karıştığı, bulanıklaştığı, şeffaflaştığı bu evrende *sanal gerçeklik (virtual reality)* kavramı ile karşılaşmaktayız. Sanal gerçeklik, gerçekte var olan ve olmayan her şeyin bilgisayar ortamında en az üç boyutlu olarak oluşturulan, kurgusal, gerçek algısı veren, yapay olan her şeyi ifade etmektedir. Tekno-elektronik aygıtların gelişim hızıyla doğru orantılı olan, multidisipliner (çok alanlı) ve interdisipliner (alanlar arası ilişkili) sanal gerçeklik, mobil telefon uygulamaları, internet tabanlı sosyal ağları, ses, görüntü ve dokunma hissi uyandıran tüm donanımları kapsamaktadır.

Sanal gerçeklik kavramının yanında siberuzay (cyberspace), sanal evren (virtual world) veya yapay gerçeklik kavramları kullanılmaktadır. Savaş Ferhat (2016), çalışmasında, Jaron Lanier'in sanal gerçeklik terimini ilk kez kullanan kişi ve sanal gerçekliğin öncüsü ve Amerikalı öykü yazarı Ray Bradbury' in ''*The Veldt*'' (1950) isimli öyküsünde işlediği konu itibariyle sanal gerçeklik kavramının yaratıcısı olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca 2. Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru Morton Heiling tarafından ''*Sensorama*'' (1962) isimli ilk sanal gerçeklik simülatörünün icat edildiğini öğrenmekteyiz. Simülatör, stereo ses, hareket, koku, 3D renkli görüntü veren titreşimli bir koltuktan oluşmaktadır. Toplum tarafından yaşanan ilk sanal gerçeklik deneyimi ise, Auguste ve Louis Lumiere kardeşlerin sinematograf adını verdikleri makine ile çektikleri 50 saniyelik ''*Trenin Gara Girişi*'' (1895) isimli filmin gösterime girmesiyle yaşanmıştır. Sanal gerçekliğin varlığı bireylerde/seyircide büyük bir paniğe yol açmıştır. İşitsel olarak ilk deneyimi ise,

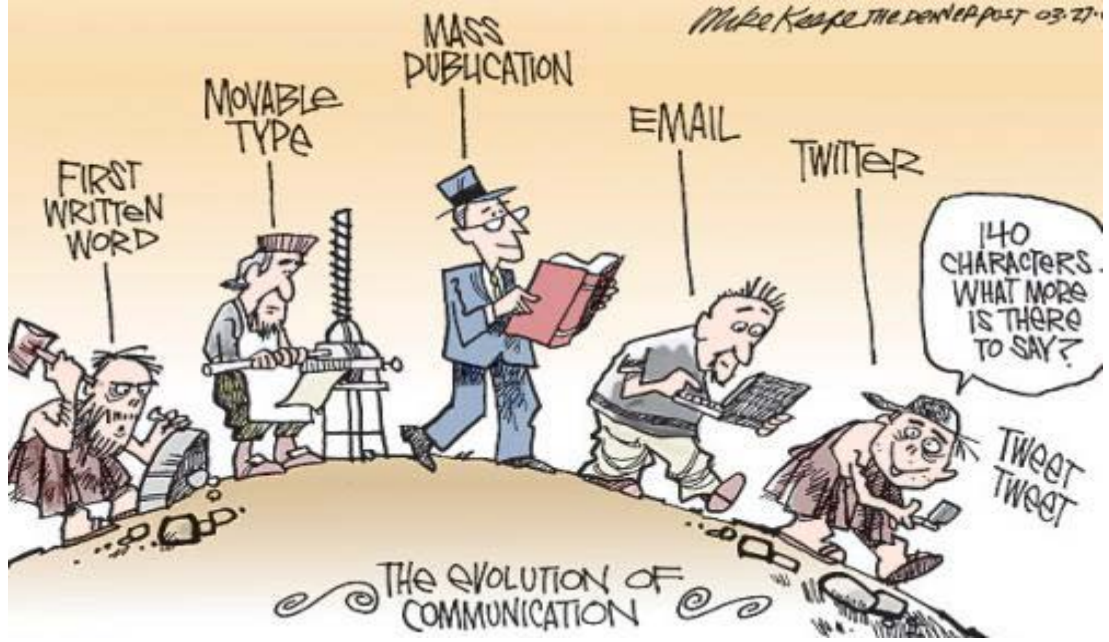
Orson Welles'in "*The War of The Worlds*" (Dünyalar Savaşı) isimli radyo oyununu ses efektleri ve etkileyici bir sunumla seslendirmesidir. Ses efektleri ile toplum sanal bir korkuya kapılarak gerçeklikten kopma durumuna gelmiştir.

Tekno-elektronik cihazlar ve internet ile dijitalleşmiş günümüz toplumunda, sanal gerçeklik hemen her alanda varlık göstermeye başlamış ve bireylerin günlük yaşamda daha pratik, hızlı ve esnek bir üretim veya tüketim yaşanmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri, medya, tıp, eğitim, sanat, siyaset, turizm, pazarlama, ekonomi, kültür, savunma ve iletişim alanlarında gelişim göstererek kolaylıklar sağlamaktadır. Ferhat (2016) aynı çalışmasında, sanal gerçeklik teknolojilerinin farklı alanlarda yaşattığı kolaylıklar üzerinde durmuş ve bazı örnekler vermiştir. Ünlü seramik firmalarından Kale Seramik'in, dijital mağazacılık yeniliği ile "Kale 360" uygulamasıyla tüketicilere sanal gerçeklik alanında hizmet sunması, Londra'daki World Travel Market isimli turizm fuarında EXPO Antalya 2016 tanıtım faaliyetlerinin sanal gerçeklik yoluyla gerçekleştirilmesi, Topshop isimli İngiliz giyim firmasının 2014 yılında Londra Moda Haftası'ndaki etkinliklerine katılamayan moda severlere sanal gerçeklik ortamında seyrettirilmesi, pazarlama, giyim, moda ve siyaset alanına yönelik örneklerdir. Bunlara ek olarak, Beatles grubunun ünlü sanatçısı Paul McCartney'in konserini izlemeye gelemeyenler için virtüel reality (VR) kamerasıyla 3 boyutlu (sanal) görüntülerle izlettirmesi ve Londra Filarmoni Orkestrası'nın Eylül 2016'da konserini 3 boyutlu ses ve görüntü teknolojisiyle gerçekleştirilmesi sanat ve eğlence sektöründeki örneklerdir. Dijital medya ortamında oluşturulmuş sanal organ, hasta ve kadavra örnekleriyle tıp alanındaki eğitim ilerlemiş ve eğitim seviyesi yükselmiştir. Bununla beraber organ ve hasta örnekleri üzerinde güvenli ve risksiz bir ortam sağlanmış ve gerçek kadvraların ömrünün kısa olması ve elde edilmesinin güçlüğü düşünülünce sanal ortamdaki bu uygulamaların gerçekleştirilmesi maddi açıdan da rahatlatıcı olmuştur. Sanal gerçeklik yoluyla üretilen yapay organlar, uzvu olmayan veya engelli bireylerin engellerini aşmaya, kol, el, bacak, ayak protezleriyle eksiklikleri giderilmeye başlanılmıştır.

Dijital iletişim araçlarının, internetin, Web 2.0 teknolojilerinin ve ileri tekno-elektronik aygıtların dijital toplumdaki işlevlerini Merton'un açık ve gizil işlevlerden

oluşan *işlevsel analizine* dayanarak açıklayabiliriz. Açık işlevler, toplumsal davranışın bilinen, niyet edilmiş olan ve beklenen sonuçlarını kapsarken, gizil işlevler, toplumsal davranışın beklenmeyen, bilinmeyen ve niyet edilmiş olmayan sonuçları kapsamaktadır. İnternet üzerinden yapılan online eğitim sistemi ile örgün eğitimden uzak kalan bireylerin eğitim düzeylerini yükseltmeleri açık işlev olarak görülürken, eğitim süresince bilgisayar kullanımı ve internet becerilerinin artması gizil işlev olarak görülmektedir. Gizil işlevlerin sonuçları olumlu ve bozuk işlevler olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Bilgisayar kullanımı ve internet becerilerinin arttığı gizil işlevde olumlu işlev olarak sonuçlanırken, bireyin internette ve bilgisayar üzerinde fazla zaman harcaması bozuk işlev olarak görülebilmektedir (Ritzer, 2008, 203-280).

Resim 1.5.



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=WFPFT8Pfwyyc7M%253A%252CpBzrl_5Kpk7hM%252C_&usg=__rUEBhqat84udhJ4B1AS8n_wCk%3D&sa=X&ved=0ahUKEwiJ_q2T7ebbAhXCaFAKHwfYDSMQ9QEIOjAI#imgrc=BgAxAPeFMFLwdM:

Toplumun duyuş ve düşünüş biçimini oluşturan ve gelenek durumundaki yaşayışın tüm hallerini tanımlayan kültüre geldiğimizde ise, dijital toplumda internetin toplumsal yaşayışı dönüşüme uğratmasıyla farklı anlamlar kazanmıştır. 3.420.000.000'a ulaşmış internet kullanıcı sayısı dünya nüfusunun %46'sını

oluşturmaktadır. Sosyal medya kullanıcıları ise, 2.031.000.000'la dünya nüfusunun % 31'ine ulaşmıştır. Böylelikle dünya üzerinde her üç kişiden biri sosyal medya kullanıcısıdır. Ayrıca bir milyar doksan yedi milyon kullanıcı interneti telefon ve tablet üzerinden kullanmaktadır (We Are Social, 2016; akt: Ertürk, 2017). Milyonları aşan bu sanal göçle sanal evrenin kültürel mozağinde bireyler/aktörler dijital bir kültürün yapımcıları olmuşlardır. Kültüre elektronik, teknolojik, dijital ya da sanal bir anlam kazandırılmıştır. Böylelikle sanal evrenin bilgi yığnında bilinçlenme süreci doğallıktan uzak, yapay, kurgulanmış bir kültür doğmuştur. Kültür, ayaklar altındaki yeryüzünden çıkarak “ellerin altını”, “parmakların ucunu”, “gözlerin bakışını” ve “dillerin ucunu” kendine mesken tutmuştur. Bu meskenler ve internet aracılığıyla hızlı bir değişim ve dönüşüm yaşamış olan kültürle birey/aktör de hızlı bir kültürlenmeye maruz kalmaktadır. Birey, tek bir zaman ve uzamda kültürlenirken dijital toplumda kültürün çeşitli meskenleriyle zamansız ve mekânsız bir kültürlenme yaşanmaktadır. Gerçek yaşamda kültürlenme, kırsal kesimden kente göç eden bir bireyin kendinde var olan öğeleri kentte karşılaştığı, öğrendiği öğelerle harmanlaştırmasıyla meydana gelirken, sanal yaşamda birey/kullanıcı kendinde var olan öğeleri dijital platformdaki öğelerle ve şeffaf ekranın ardındaki kullanıcıların kültürü ile harmanlaştırarak kültürlenme sürecine girmektedir. Kültürleşmeye geldiğimizde ise, toplumların karşılıklı etkileşimi ve kültürel öğelerin karşılıklı aktarımıyla oluşurken, sanal evrende internet aracılığıyla dijital toplumlar/topluluklar arasında etkileşim yaşanmaktadır. Şeffaf bir ekrandan birden fazla zaman ve mekânda bulunabilen aktör/birey/kullanıcı tek bir “an”da yaşamamış olmaktadır. Andan ibaret olmayan bu sanal yaşamda birey/kullanıcı/aktör ötekilerle bir kültürleşme sürecine girmektedir. Kültürleme süreci ise, sanal evrende gerçek yaşamdan çok farklı bir dönüşüm yaşamaktadır. Gerçek yaşamda birey kendinden büyük olan bireylerin olumlu veya olumsuz davranışlarını model alarak geçirdiği öğrenme süreci sanal evrende tam tersi bir durumla yaşamaktadır. Dijital göçmen olarak tanımladığımız orta yaş üstü ebeveynlerden ve büyük anne-babalardan oluşan bireyler, Z kuşağı olarak nitelenen, 90 ve sonrası dönemde doğmuş bireylerden oluşan dijital yerliler tarafından bilgilendirilmektedir.

Resim 1.6.



https://www.google.com.tr/search?q=dijital&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKFwj3mMzm08DXAhUHLewKHewFD5wQ_AUICigB&biw=1366&bih=637#imgrc=KrcjgfhQdlmGPM:

InternetWorldStats.com sitesinin verilerine göre, 2016 yılı itibariyle 3,5 milyara yakın internet kullanıcısı saptanmış ve sosyal medya platformlarındaki anlık hareketleri analiz eden InternetLiveStats.com sitesinin verilerine göre, Nisan 2016 tarihi itibariyle saniyede yaklaşık 7 bin tweet atılmış, 54 bin Google araması yapılmış, 120 bin YouTube videosu izlenmiş ve 2,5 milyon e-posta gönderilmiştir. Tüm bu verilere dayanarak, 1 milyardan fazla web sitesinden bir saniyede 34 bin gigabayt ölçüsünde veri iletişimi saptanmıştır (Polat, 2016). Hiç tanımadığımız, hakkında herhangi bir bilgiye sahip olmadığımız kişi/kişileri, olay/olayları ve deneyimleyemediğimiz mekân/mekânları Google, Safari, Bing, Chrome ve Yandex gibi arama motorlarıyla öğrenebilmekte, bilgi edinebilmekte araştırabilmekte, görebilmekte ve hatta ayaklarımızla yolları arşınlamadan cam ekranın içinden salınarak gezebilmekteyiz. Arama motorları ve sosyal paylaşım ağları sosyal, kültürel, ekonomik, siyasal bilgi yığınlarıyla dolu, spor, müzik, dans, akademi, mimari, gezi, yemek ve daha birçok kulvarda her türlü bilgiyi içeren devasa bir “*dijital ansiklopedi*” konumuna gelmiştir. Bireyin kendisinde gördüğü bedensel veya mental rahatsızlıkların belirtilerini, evcil hayvanlarına verilecek mamanın hangi marka olması gerektiğini, bitkinin özelliklerini ve yetiştirme yollarını, yemeğe

konulacak malzemelerin listesini, verilen ödevin yapım aşamalarını, herhangi bir konu hakkında akademik bilgilere ulaşmayı, spor egzersizlerini öğrenebilmeyi gibi soru/soruları alanında uzman olan doktor, veteriner, peyzajcı, aşçı, akademisyen, spor eğitmeni ya da psikologa danışmadan bu dijital ansiklopediye sormaları örnek verilebilmektedir.

Facebook'un günlük tekil ziyaretçi sayısı 310 milyondur. Bu sayı 2009-2010 arasında 200 milyondan 300 milyona yükselmiş, 2011'de 600 milyonun üzerine çıkmıştır. 2010'da 100 milyon kullanıcıya ulaşan Twitter 2011 sonunda 200 milyon kullanıcı sayısını bulmuştur. Orkut günlük 51 milyon tekil ziyaretçiye ulaşırken, Qzone 37 milyon, StumbleUpon 27.5 milyon, Twitter ise 22 milyon kullanıcıya ulaşmıştır (Şentürk, 2017, 34).

Reel dünyadan sanal dünyaya küreselleşme hareketiyle ile yaşanan bu büyük göç dalgası sonucunda dijital göçmenlerimiz, ilk yerli dijital aktivistlerimiz ve kendi gerçekliğinin nihai sonucuna varan virtüel gurbetçilerimiz oluşmuştur. Dijital dünyanın içine doğan yerli aktivistler sanal dünyaya rahatlıkla adapte olurken dijital göçmenler yeni yaşam tarzlarında sıkıntı çekmektedirler. Teknolojik aygıtlarıyla günlük yaşamlarını “güncelleyemeyen” dijital göçmenler yerlilerin çağdaş topluluğuna/kabilesine girmeye çabalamaktadır.

Kabilecilik nüfuzlu bir güçtür: bir aidiyet, kimlik, aile, topluluk, takımlar ve uluslar yaratır ama aynı zamanda ayırıcılığa, şiddete, savaşlara ve soykırımlara da yol açabilir. Bugün dünya devi denilen uluslararası şirketlerin kabile tanrılarında ve onların ürünlerini canhıraş bir şekilde takip edip en yeni sürümlerini satın almayı dört gözle bekleyen müşterilerinin kabile üyelerinden farkı yoktur. Bir marka kabilesi bir markayı beğenenler arasına kurulu sosyal ilişkili dizine dayanan özelleşmiş, coğrafi bağlılığına sahip olmayan bir topluluktur (Koparal; akt: Kara, 2017).

Dünya nüfusu düşünüldüğünde Çin (1.38 Milyar) ve Hindistan (1.32 Milyar) gibi en kalabalık ülkelerin nüfusunu geçen Facebook (1.7 Milyar) yaşanan göç dalgasının somut örneğidir. Dijital iletişim aygıtları ve internet kullanımının ışık hızında yayıldığı günümüz toplumunda, dijital aygıtlardan uzak, sosyal ağlara katılamayan ve internet kullanımının neredeyse söz konusu bile olmadığı bazı yerleşim yerlerinin ve toplulukların da bulunduğu gerçeğini göz ardı etmemek gerekir. Dijital iletişim aygıtlarında Latin karakterlerinin kullanılması kendi dili dışında başka dil bilmeyen toplulukların interneti kullanmadığı ya da kullanmak için başka birinin desteğine ihtiyaç duymaktadır. “iki milyara yakın Uzakdoğulu (Çinli, Japon vb.), bir milyara yakın Hintli, 500 milyona yakın Arap ve 300 milyon

civarında Türk kökenli insan yaşamakta'' ve neredeyse bunların yarısı Latin karakterlerini bilmediği için internet kullanamamaktadır (Yamaç, 2009, 156). Ağlara katılmanın ve dijital aygıtları elde edemenin en basit sebebi olan dil faktörünün yanında yoksulluk, açlık, doğal afet, ulaşım ve savaşlar da sebep olarak gösterilebilir. Gelir dağılımı eşitsizliğinin yüksek olduğu dünyamızda dijital aygıtlara ulaşmakta da eşitsizlik yaşanması kaçınılmazdır muhakkak. Birleşmiş Milletlerin (<https://p.dw.com/p/2k4FI>) 2016 yılındaki verilerine göre dünya genelinde yaklaşık 815 milyon kişi açlık ve doğal afetler yüzünden beslenememekte ve gelişmemektedir. Bu oran yaklaşık olarak dünya nüfusunun yüzde 11'ine tekabül etmektedir. Günümüz dijital toplumunda, dünya nüfusunun çoğunluğunun dijital iletişim aygıtlarına ve internete ulaşmaları bu kadar kolay ve hızlı olabilmişken belli bir oranın da beslenme gibi temel bir ihtiyacı karşılanması bu kadar zor olması büyük bir problemdir.

Dijital toplumda en yaygın kullanılan, bireyin görünür olma durumunu oluşturan sosyal ağlarla etkileşim kurarak bireylerin haberleşmesini, boş zaman değerlendirmesini ve reel dünyada bastırılmış arzuların sanal dünyada serbest bırakılmasını sağlamaktadır. Dijitalleşmenin sunduğu özgürlükle beraber birey, gerçek ahlaki kurallardan uzak yaratılan bu sahte kültürün içinde birbirlerini röntgenleyebilmekte/dikizleyebilmekte herhangi bir beis görmemekte aksine bundan haz duymaktadır. Kullanıcının/sanal vatandaşın sosyal paylaşım mecralarında arkadaş olduğu, takip ettiği ya da profilleri "herkese açık" konumda olan diğer kullanıcıların sayfalarını, paylaşımlarını, beğenilerini, fotoğraflarını, videolarını kendini deşifre etmeden görebilmekte, dikizleyebilmekte veya röntgenleyebilmektedir. *"Dikizlenerek, ne kadar özel ve ne kadar farklı olduğumuzu başkalarına göstermek istiyoruz. Bu aynı zamanda son derece sıradan ve normal insanlar olduğumuz anlamına geliyor; çünkü herkes gibi bizim de bir başkasına ihtiyacımız var"* (Niedzviecki, 2010, 38). Toplum tarafından normal, olağan karşılanan bu röntgenleme yöntemi, gerçek yaşamda taciz olarak nitelenirken sanal evren için ahlak normlarına uygun olarak görülmektedir. Bakma eyleminde bulunmak ve bakılma durumuna maruz kalmak, bakışların asimetrisi olarak tanımlanan bu durum sanal evrende görme yetisini oluşturmaktadır. Gerçek bedensel

varlığın ortada olmadığı halde görme işlevinin sanal evrende gerçek olmasıyla kullanıcıya/sanal vatandaşa güç, haz ve doyum kazandırmaktadır. Sanal evrenin vatandaşları tarafından yaratılan bu “*dikizleme kültürü*”, internet ve elektronik tabanlı olup sosyal paylaşım mecraları tarafından oluşmakta ve devam edilmektedir. Hayatımızın en önemli gelişmelerini ya da normal akışını, özelini, mahremiyetini rahatlıkla, kolaylıkla ve hiçbir endişe, şüphe duymadan tanımadığımız kişilerle paylaşabilmekteyiz. Dakikalar, saatler süren ve büyük bir emekle hazırlanan “an”larımızı “herkes” görsün, bilsin ve anı paylaşabilsin diye sanal evrende görücüye çıkarmaktayız.

Dijital göçmenlerin “*virtüel gurbetçi*”ye dönüşmesine gelecek olursak, gerçek evrende arkadaşlık, dostluk, güven sağlayan ipucuların sanal evrende olmayışı gösterilebilmektedir. Yazıya, megapikselli farklılık gösteren donuk fotoğraflara veya megabaytı değişen videolara bakılarak bir güven, samimiyet, sadakat duygusu oluşturulamaz. Ses tonunun olmadığı, yüz ifadelerinin kaçırıldığı ya da maskeler takınıldığı, vücut dilinin yok sayıldığı bir evrende bireyin davranışları, düşünceleri ve *gerçekliği* silik, görünmez olmaktadır. Gerçek yaşamın kopyası haline gelen, “miş” veya “vari” anlamlar üzerinden gerçekleşen dijital kimlikler ya da sanal gerçeklikler, gerçekliği ifade etmekten öte yapaylığın, sahteliğin sürekliliğini sağlamaktadırlar. *Virtüel gurbetçi* böylesi bir evrende barınamayacağı düşüncesiyle gerçekliğe/gerçekliğine tekrar göç etmektedir. Toplum içinde sosyal paylaşım ağlarının herhangi birini kullanmadan varlık göstermek imkânsız hale gelmişken bu duruma direnen ve herhangi bir ağda hesap açmayan ya da var olan hesapları kapatan, sanal evrendeki ayak izlerini silmeye çalışan bireylere, ilkel, suçlu, asosyal ya da herhangi bir suça bulaşma potansiyeli olan sapkın/psikopat/sosyopat gözüyle bakılmaktadır. Dijital medya içeriklerine kolayca ulaşabilen dijital yerlilerin de içe kapanık, sosyal iletişimlerinde bozukluk saptanmaktadır.

Jean Baudrillard (2011), simülasyon kuramında *hipergerçeklik* adını verdiği sanal gerçeklik ve fiziki gerçeklik biçimlerini, “*günümüzde medya her yere uzandığından gerçeklik kavramının ve algısının kökten değiştiğini*” vurgulayarak açıklamaktadır. Toplumsal yaşam alanı dijitalleşmekte ve dijital olanın sanal gerçeklik silüetiyle gerçekliği kuşatılmaktadır. Bireyin ve mekânın kutsallıktan uzak,

yapay görüntüler şeklinde simüle edilmiş parçacıklar olarak sunan, “*hakikat*”, “*hiper-gerçeklik*”, “*simülasyon*” ve “*simülarklar*” kavramlarını moderniteye eleştiri olarak kullanan Jean Baudrillard, toplumsallığın dijitalin tahakkümü altına girdiği günümüz dünyasını tasavvur etmiş gibidir. “*Hakikat, ortada bir hakikat bulunmadığını gizlemeye çalıştığından simülakrların hakikati gizleme şansı yoktur, simülakr hakikat demektir*” cümlesinden anlaşıldığı üzere internet çağına özgü olmasa da “*telematik*” olarak tanımlanan veri aktarma ve izleme teknolojilerinden bahsetmiştir (Nunes, 1995; akt: Kara, 2017). Ağlar vasıtasıyla enformatik bir güç haline gelen internet, çoklu dünya önerisiyle bireyi var ettiği evrende hapsetmektedir. Gerçeğin hiper-gerçeğe kurban edildiği bu evrende, temsil simüle edilmektedir. Simülasyonla gerçeklik kaybolurken obje ile süje arasındaki mesafe birbirine karışarak buharlaşmaktadır. Elektronik aygıtlar mükemmelleştikçe birey ile makina arasındaki izole yok olmakta ve birey makinanın sanal gerçekliğine dönüşmektedir. Makinanın ya da ağın önceliği bireylerin kimliklerinden önde gelmektedir. Birey sanal mekânlarda gerçekliğini simüle etme imkânı elde etmekteyken sanallığın dokunulmayan/tıklanılmayan alanında yok olmaya mahkûm olmaktadır. Reel dünyada gerçeklik somut bir varlık gösterirken simüle edilen sanal dünyada gerçek bir temsilden, kopyadan ibaret olmaktadır (Baudrillard, 2004). Beden, gerçekliği ifade eden bir kalıptan çıkmış ve sanal evrende görüntü, imaj, sembol ve sayısallaşmalarla nesnel bir kalıba bürünmüştür. Mekân da somatik sınırlarından sınırları belirsiz siber alana göç ederek yeni bir form kazanmıştır. Formlaştırılan siber-mekânın, birey tarafından fethedilebilmesi için sadece birkaç saniye yetebilmektedir.

Baudrillard’ın internet ve ağ üzerine olan sezgisi, Castells’in “*kitlesel öz iletişim*”, “*akış alanları*”, “*ağ toplumu*”, ve “*kristalize zamanlar*” kavramlarıyla pekişmiştir. Günümüz internet çağını “*enformasyonizm*” olarak tanımlayan Castells, bu dönemde simgelerin, işlemlerin ve yeni yaratımların oluştuğundan bahsetmektedir. Bilgi akışının hız kazanması mekânın somatik sınırlardan ayrılmasına ve zamanın bulanıklaşmasına neden olmuştur. Bu perspektifle sosyoloji internet çağını analiz edebilecek yeni bir kavramla karşılaşırken, Castells, temel

gücünü internetten alan iletişim ağlarını “*sosyal morfolojiler*” şeklinde tanımlamaktadır (Koivisto, Ampuja, 2014; akt: Kara, 2017).

3.2.2. Mekânın Dijital Uzantıları: Çevrimiçi Gündelik Hayat

İnsanlık tarihinin temel kategorileri arasında yer alan zaman ve mekân kavramlarının “*zorunlu olarak toplumsal yaşamın yeniden üretimine hizmet eden maddi pratik ve süreçler aracılığıyla yaratıldığı*” ifade edilmektedir. Üretim süreç ve pratikleri toplumsal dönüşümler yaratırken aynı oranda zaman ve mekân kavramlarının nesnel özellikleri ve anlamı dönüşüme uğratmıştır. Dönüşüme uğrayan anlam ve sembolik düzenlemeler çerçevesinde toplumsal alanda “*kim ya da ne olduğumuzu*” deneyimlerimiz aracılığıyla öğrenmiş olmaktadır (Harvey, 1997, 230-242). Mekânsal pratiklerin toplumdaki görünümü açısından Harvey (1997, 248-249) üç farklı boyuttan bahsetmektedir: *maddi mekânsal pratikler, mekânın gösterimi, gösterim mekânları*. Mekânsal pratikleri fiziksel, zihinsel ve toplumsal düzeyde kavramsallaştırarak *mekânın üretimi* kuramı ile analiz eden Lefebvre, (maddi) mekânsal pratiklerin, özel hayat, çalışma ve boş zaman değerlendirmesi için oluşan mekânları kapsayan kentsel gerçeklik ile gündelik gerçeklik arasındaki ilişkiyi ifade ettiğini söylemektedir. Ayrıca mekânın temsilleri boyutunda, bilim insanlarının, teknoloji ve toplum mühendislerinin kavramsallaştırdığı mekânı; temsil mekânları boyutunda ise, imaj ve sembollerle oluşan mekânları kastetmektedir (Lefebvre, 1991, 33-39). Mekânsal pratiklerin geleneksel anlayışlardan farklı olarak üç boyutunun birbiri ile ilişki içinde olan ortak dört yönüne değinen Harvey (1997, 250), *ulaşılabilirlik ve mesafelendirme, mekânın edinim ve kullanımı, mekânın hâkimiyet ve kontrol altına alınması ve mekânın üretimi* aşamalarından bahsetmektedir. Mekânsal pratiklerin nesnel gerçeklikten uzaklaşmaya başladığı dijital toplumda mekânsal engeller aşılmaya başlanmıştır. Dijital iletişim aygıtları, internet ve Web 2.0 teknolojilerinin hızlı ilerleyişi ile birlikte zaman-mekân sıkışması yaşanmakta ve mekân somatik sınırların dışına çıkmıştır.

Mekân, telekomünikasyonun yarattığı “küresel köy”e ve ekonomik ve ekolojik karşılıklı bağımlılıklardan örülmüş bir “uzay gemisi dünya”ya doğru küçüldükçe ve zaman ufukumuz sonunda içinde bulunduğumuz andan başka bir şey kalmamacasına kısaldıkça, mekânsal ve

zamansal dünyalarımızın sıkışması duygusunun hakimiyetiyle başa çıkma zorunluluğuyla karşı karşıya kalırız (Harvey, 1997, 270).

Telekomünikasyon ve enformasyonun yarattığı bu yeni zaman ve mekân kavramlarını Harvey “zaman-mekân sıkışması”yla kavramsal bir çerçeveye oturtmuştur. Zaman-mekân koordinatlarının kitlesel iletişim ve internet aracılığıyla sağlam zeminini sarstığından dolayı toplumsal yaşamda bireyin konumunun ve kendini tanımlama biçiminin de değiştiği görülmektedir. Rebecca Bryant (2001, 138-155), sanal/siber mekânı, ‘*fiziksel mekâna benzer biçimde yer, uzaklık, boyut ve rota olmak üzere dört temel özelliği olmasına karşın farklı olarak iletişim, öğrenmek, öğretmek ve anlamak gibi işlevsel eylemleri tahayyüllerimizin ötesinde biçimlerde yapmamıza olanak tanıyan yeni bir ortam*’ olarak tanımlamaktadır. Fiziksel boyutların ötesinde olan siber/sanal mekân, içinde dijital verileri/içerikleri, sanal vatandaşları, farklı formatlardaki sanal ortamları ve dijital nesnelere barındırmaktadır. Kamusal alana dönüşen siber/sanal mekânlar kullanıcılarına alışveriş yapma, iletişimde bulunma, sosyalleşebilme, bilgi edinebilme ve romantik ilişkiler kurabilme ortamı sunmaktadır.

Zaman ve mekân pratiklerinin dönüşüme uğraması toplumsal ilişkilerimizin yeniden üretilmesine ve dönüşmesine de sebep olmuştur. İnternet öncesi kitle iletişim araçlarının tek yönlü etkileşimine karşın internet ve sosyal medya aracılığıyla iletişim çift yönlü hale gelmiştir. Sosyal paylaşım mekânlarının ilki 1997 yılında kurulmuş olan SixDegrees’le başlamış ve 2001 yılında Ryze.com’la (Toprak, vd., 2009) devam edip arkadaş bulma, sohbet etme, fotoğraf paylaşma, yer bildirme gibi amaçlarla kurulan Facebook, Instagram, Myspace, Orkut, V Kontakte, Twitter, Friendster, Foursquare gibi dijital mekânlarla bireyin gündelik hayat akışı hızlanmıştır.

Saatlerce vitrin bakarak seçtiğimiz kıyafetlere, sahaf ve kitapçılarda dakikalarca aradığımız kitaplara, oturma odamızda, iş yerimizde koltuğumuza yayılırken telefon ya da bilgisayardan bir “link” tıklayarak ulaşabilmeyi gündelik hayatımızın hızlı akışına örnek gösterebiliriz. Dost, akraba ziyaretleri ya da muhabbetleri yerine geçen Whatsapp aile, arkadaş grupları, Facebook toplulukları sohbet etme biçimlerimizi alt üst etmiştir. Thompson (2008, 155) da, klasik ve

modern dönemdeki yakın çevreyle sınırlı eylemler ve sonuçlar yüz yüze etkileşimle yapılırken, günümüzde ise bireyler aynı uzam ve zamanı paylaşmadan sınırlar ötesindeki bireylerle etkileşim yaşadığını belirtmektedir. Bireyler çok kısa sürelerde bilgi aktarımı yapabilmekte, görüş ifade edebilmekte, herhangi bir gelişmeye tepki ya da onay göstererek küresel ölçekte ses getirebilmektedir. Örneğin; 2000’li yıllara kadar yaygın olan teybe ses kayıtlarının, video kamera yoluyla video çekimlerinin yapıldığı ve bu kasetlerin Almanya, İsviçre, Hollanda, Fransa gibi Avrupa ülkelerinde ve Amerika’da bulunan akrabalara günler, haftalar süren bir yolculuktan sonra gönderilmekteydi. Günümüzde ise bu akrabalarla mekân sınırlaması olmadan, saat farkı gözetilmeden Skype, Facebook Messenger, Line, Hangouts, Tango, Viber programları ile anında, hızlı ve esnek bir ekran dışında engelsiz yüz yüze görüşülebilmekte ve konuşulabilmektedir. Bu yeni iletişimin sonuçları küresel çapta olmaktadır.

Sosyal kelimesinin etimolojisi ile ilgili Dilmen ve Öğüt (2010, 237), Latince’de ‘‘yoldaş, dost, müttefik’’ anlamına gelen *socius* kelimesiyle İngilizce ve Fransızca’da topluma ait olanı ifade eden *social* kelimesinin Türkçe’ye aynı anlamları taşıyan sosyal kelimesi olarak geçtiğini söylemişlerdir. Sosyalleşme ise, bireyin toplumsal alan içinde sosyo-kültürel kodları içselleştirerek toplumla uyum sağlama sürecidir. Berger ve Luckmann (2018) sosyalleşme sürecini ‘‘Sosyal İnşacılık’’ kuramıyla açıklamaktadırlar. Kavramın temel amacı bireylerin sosyalleşme sürecinde karşılaştıkları toplumsal kodları hangi araçlarla açılıma uğrattıklarını anlamaktır. Açılımların bir araya gelerek oluşturdukları toplumsal dokuya sosyal gerçeklik adını veren Berger ve Luckmann (2018), sosyal gerçekliğin üç aşamada inşa edildiğini söylemişlerdir: *dışsallaştırma*, *nesnelleşme*, *içselleştirme*. Dışsallaştırma aşamasında bireylerin, öznel değerlerini ve anlam dünyalarını dışarıya aktarır ve tekrara dayalı faaliyet ve tipleştirmeler temel araçlardır. Anlam dünyalarını dışarıya aktaran bireylerin toplumsal alanda uyum içinde yaşayabilmeleri için toplumsal normların şekillendiği nesnelleştirme aşamasına geçilir. Toplumsal alana uygun davranış kalıplarımız bu aşamada bir dış gerçeklik halini almaktadır. İçselleştirme aşamasında birey dış gerçeklikleri öznel alanlarına taşımaktadır.

İçselleştirilen rol, norm ve eylemler dışsallaştırılarak döngüsel olarak üretilmekte ve sonraki kuşaklara aktarılmaktadır.

Resim 1.7.



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=WFPFT8Pfwyyc7M%253A%252CpBzrl_5Kpk7hM%252C_&usg=rUEBhqat84udhJ4B1AS8n_wCk%3D&sa=X&ved=0ahUKEwiJ_q2T7ebbAhXCaFAKHWFYDSMQ9QEIOjAI#imgrc=Sg2o_198j2oz5M:

Toplumunu etkileyen birey sosyal etkileşim aşamalarından geçerek toplumdan etkilenmektedir. Dijital iletişim araçları ve Web 2.0 teknolojisi günlük yaşantımıza bu aşamalardan geçerek girmiştir. İçselleştirmeye başladığımız sanal evren ve sosyal ağlarla bireyler yapay, şeffaf, saydam olan bu evrende yeni kimlikler ve sanal ilişkiler kurmaktadır. Birey/kullanıcı dijital kodlara dönüştürdüğü sanal kimliği ile sosyal paylaşım ağlarında bir profil oluşturmakta ve diğer dijital kodları tıklayarak sanal bağlantılar kurmaktadır. İnternet teknolojilerinin içerikleri çift taraflı ve eş zamanlı paylaşmayı sağlaması, Berger ve Luckmann'ın (2018) teorisi çerçevesinde sosyal gerçekliğin üretildiği görülmektedir. Bireylerin sosyal gerçekliğinin bir simülakrı olarak özgür bir alanda dijital bir kimlik inşa etmektedirler. Dijital kimliklerin ifade metinleri sanal ortamlardaki “profil” sayfalarıdır. İlgi alanları, eğitim durumu, meslek durumu, aile bireyleri, konum, ilişki durumu gibi yanıt bekleyen soruların ve isteğe bağlı fotoğraf, telefon numarası gibi seçeneklerin

bulunduğu profil sayfaları, bireyin sanal evrendeki kimliğini oluşturan metinlerdir. Bireyin “özne” olarak tanımlanmasının bir bileşeni haline gelen dijital dünyadan sosyoloji bilimi de nasibini alarak, günümüz çalışmalarında söz konusu dijital dünyaya doğru bir kayma yaşamaktadır.

Dijital kimlik tasarımında birey kültürel, sosyal ve ekonomik değerlerden beslenmektedir ve Timisi (2005, 97), bu yapay kimlikle bireyin “*kendini yaratmanın*” mükemmel bir yolu olduğunu söylemektedir. Birey, dijital kopyasında olmak istediği, beğeni ve isteklerin merkezinde yeni bir kimlik inşa etmiştir. Toplumsal alanın tüm pratiklerinde varlık göstermeye başlayan sosyal medya kullanımı, dijital iletişim aygıtları ve sanal gerçeklik teknolojileri nesnelleşen bir öge durumuna gelerek yeni bir sosyalleşme biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum Dunbar ve Goffman’a (2009; akt: Toprak, 2009) göre, “*bireylerin sosyal medyada varoluş şekilleri şu başlıklar altında toplanabilir: Kimlik temsili, performans sergilemek, profil oluşturmak, gözetlenmek, gözetlemek, teşhir etmek, sanal bedenler oluşturmak, örgütlenmek, sanal uzamda eylem/kampanya yapmak hatta çevrimdışı gündelik yaşama taşımak.*” Ayrıca paylaşım sitelerinin diğer özelliklerine bakıldığında, kişisel profil üzerinden denetim, düzenleme, değiştirme imkanının kullanıcıya ait olması; çevrim içi bağlantılar kurma, çevrimiçi gruplara katılma seçeneği; dâhil olunan gruplarla çevrimiçi bağlantılarla iletişim kurma imkanı; çoklu alan paylaşımı (UCC); kullanıcının görüşlerini “özgürce” ifade edebilme olanağı; sosyal paylaşım sitelerinden bilgi elde edilebilmesi gibi temel özellikler karşımıza çıkmaktadır (Kim, vd, 2010, 220-221; akt: Ertürk, 2017).

Kullanıcının zamanını harcadığı ve arzularını özgürce serbest bıraktığı sanal evrendeki aylaklığını açıklamak adına Flaneur kavramından bahsetmek yerinde olacaktır. 19. yüzyıl Fransa’sında popüler hale gelen, kelime köken itibariyle Fransızca olup ve gezgin/aylak anlamına gelen Flaneur terimi, serbest zamanı olan ve bu zamanı sokaklarda dolaşan, yaşamı, toplumu gözlemleyen tipi tanımlamaktadır. Modern toplumun bir tüketim toplumu haline gelmesi ve tüketim kültürünün toplumsal alanlarda hâkimiyet kurmasıyla Flaneur, gözlemci olmaktan çok ‘aylak’ça gezip vitrinlere boş boş bakan bir tip haline dönüşmüştür. Günümüz dijital toplumunda ise bu durumun daha küresel çapta yaşanmasına olanak tanındı.

Sosyal medya kullanıcıları sanal mekânlardan birbiri ardına virtüel gezintiye çıkarken, gerçekte oturdukları yerden cam ekranlara bakarak, dokunarak ya da görüntüyü büyütürken incelemekte ve aylıklığa devam etmektedirler. Sosyal medya kullanıcılarının diğer üyelerin performanslarını/paylaşımalarını izlerken, kendi performanslarını/paylaşımalarını da sergilemeleri ve bu durumdan haz duymaları aylıklıktır. CyberFlaneur (Goldate, 1997), sanal Flaneur (Featherstone, 1998), online Flaneur (Hartmann, 2004) olarak da nitelendirilen sanal evrenin dijital gezgini/aylağı toplumsaldan kopuk değil, gözlemde bulunduğu her şeyin bir parçası olmaktadır.

İnternetin toplumsal yaşamda hızlı ilerleyişiyle bireylerin bazı kişisel bilgileri dolaşıma sokarak sosyal paylaşım mekânlarında “hesap açma” sonucunda sanal âlemde sosyalleşmeyi sağlamış ve kullanıcı sayısının yoğun bir şekilde artması, günlük yaşam aktivitelerimizi etkilemiş ve dönüşüme uğratmıştır. Yazılı iletişim araçlarının yerini almakta olan dijital iletişim olanaklarıyla birey, sohbet etmek, haber okumak, bilgi almak, araştırma yapmak, kitap ve dergi okumak, sınırlar ötesinden bireylerle tanışmak, yaşamışlığına şahit olan eski dost, arkadaş, öğretmen, komşu, vb. kişilere ulaşabilmek gibi çok fonksiyonlu olanaklardan yararlanmaktadır. Sanal mekânlarda duygusal etkilenim yaşayan birey, sosyal paylaşım ağlarında veya diğer sosyal medya ağlarında “*ayak izleri*”ni bırakmaktadırlar. Yorum, beğeni, öneri, fotoğraf, video ya da bilgi paylaşımından takip edilen ayak izleri, bireyin sanal evrene bağlılığını, varlığını ve özneliğini ifade etmektedir.

Sanal evreni “*labirent*” metaforuyla açıklamak gerekirse, çıkış yolu bulamayan bireyin ayak izlerini bırakarak her çıkmaz yola çıkışı, sanal evrende tıklanan her kodun başka yeni kodları ortaya çıkarması durumudur. Birey her yeni kodu tıklamasıyla çıkışı bulmaktan çok arzularını, hazlarını takip etmekte ve orda kaybolmaktadır. Labirent, bireyin her odacığı (siber mekân) keşfetme, deneyimleme ve yaşam sürme alanıdır. Çomu ve Halaiqa (2014, 31) oluşan bu ağ mimarisini, “*uygulamaya kimlerin katılacağından, katılan kullanıcıların ağ üzerinde yapacakları/yapabilecekleri etkinliklere, başta gizlilik ayarı olmak üzere site ayarlarında izin verilen kişiselleştirmelere kadar pek çok unsuru barındırır ve oldukça kapsamlıdır. Bu nedenle farklı toplumsal paylaşım ağı uygulamalarında farklı mimari yapılar benimsenmektedir. Ağ uygulamasının amaçları/hedefleri*

doğrultusunda ortaya çıkan bu yapıda mutlak doğrular ya da iyiler bulunmamaktadır.” Ağ mimarisi tanımından yola çıkarak sanal/siber mekânın mimarisine değinmek ve sosyal medya uygulaması olan popüler durumdaki bazı siber/sanal mekânların genel özelliklerine bakmak faydalı olacaktır.

Resim 1.8.



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=WFPFT8Pfwyyc7M%253A%252CpBzrl_5Kpk7hM%252C_&usg=rUEBhqat84udhJ4B1AS8n_wCk%3D&sa=X&ved=0ahUKEwiJ_q2T7ebbAhXCaFAKHWFYDSMQ9QEIOjAI#imgrc=q_mU_ba1xelNWM

Twitter, 2006 yılında uygulamaya konulmuş mikro blog ağıdır. Kısa mesajların "tweet" olarak tanımlandığı, metin kutusunun sadece 280 karakterden oluşturulduğu, video, fotoğraf ve ses kaydı paylaşımının yapıldığı, oluşturulan kişisel hesapta/profil sayfasında açık ve gizli liste seçenekleriyle takip edilmek istenen belirli kullanıcıların listeye eklenebildiği sanal mekândır. Twitter'daki gizlilik ayarları üzerinden kullanıcı profil hesabından "gizli" (yani erişime kapalı) veya "herkese açık" şekilde gönderilerini paylaşabilmektedir. Twitter'ın kendine özgü oluşturduğu dil pratikleri de bulunmaktadır: *TT* (*trending topic*), *FF* (*friday follow*), *RT* (*retweet*), *DM* (*direct message*), *Mention* (@) ve *Hashtag* (#). *DM* (direct message) ile isteye alınan ve diğer kullanıcılar ile anında iletişime geçilebilmektedir. *FF* (friday follow), sadece Cuma günlerini kapsayan kullanıcının *FF* işareti ile takip

ettiği kişinin takip etmesini ifade eden özelliktir. Mention, gönderilerin ya da mesajların altına @ işareti ile birlikte dijital kimliğin/kullanıcı isminin yazılmasıyla içeriğin doğru adreslere iletilmesini sağlamaktadır. İletilen içerikler *bahsedilenler* kısmından öğrenilebilmektedir. Etiket ya da konu başlığı olarak da ifade edilen hashtag, kelimelerin başına # işareti konularak yapılmaktadır. Hashtagler gündem yaratmak ve popüler hashtagler konu başlığı olarak kullanıcı sayfalarının başında gösterilmektedir. 10 popüler gündem konusunu ifade eden TT (trending topic) listesi ülke veya dünya genelinde en çok konuşulan, yorum yapılan konuları kapsamaktadır. Kullanıcı, gündem konularından ya da beğenilen, takip edilen bir kullanıcının atılan bir tweetini RT (retweet) yaparak kendi sayfasında takipçilerine sunmasıdır.

Twitter'daki bireysel konumlara geldiğimizde ise, takip ettiği kişiler, takip edilen hesaplardan gönderilen tweetlerin, hesap sahibi tarafından düzenli olarak görüntülenebilmesi durumudur. Takip eden kişiler, hesap sahibinin gönderdiği tweetleri, kendi Twitter hesapları üzerinden takip eden kişilerdir. Bu tweetler, hesabın takipçilerine iletilir. Listelenen ise incelenen hesabın kaç listede ekli olduğu bilgisidir. Listeler ile farklı Twitter kullanıcıları, farklı hesaplardaki tweetleri bir araya getirebilmekte ve ayrı birer liste olarak paylaşımına açabilmektedir (Bayraktutan, vd., 2012).

Twitter'ın ana ekran görüntüsünde yer alan sembollere değinmeden evvel Twitter'ın kendi sembolünden bahsetmek daha yerinde olacaktır sanırım. “*Kuş*” simgesini taşıyan ve arka planda mavi renk kullanmış olan Twitter uygulaması, bir ya da birilerinden, uzak ya da yakın mesafeden “haber alma” anlamını sembolik olarak yansıtmıştır. “*Ev*” simgesiyle takip edilen kullanıcıların attığı tweetlerin yansıdığı anasayfayı; “*büyüteç*” simgesiyle TT'lerin bulunduğu ve Twitter kullanıcılarının aranabileceği alanı; “*çan*” simgesiyle takip edilen ya da takip eden kullanıcıların, beğenilerin ya da kısacası geri bildirim ve bildirimlerin gösterildiği alanı; “*mektup*” simgesi de gönderilen ve gelen mesaj ve mesaj isteklerini yansıtmaktadır. Anayüzde bulunan simgelerden sonra arayüze geldiğimizde, atılan her tweetin altında “*yorum, dönüşümlü oklar, kalp ve mektup*” simgeleri bulunmaktadır. “*kalp*” simgesi Twitter kullanıcılarının beğenilerinin nesnelleştirilmiş ve sayısallaştırılmış yönünü, “*dönüşümlü oklar*” tweetin RT yapılabilmesini sağlamakta ve yapılan RT sayısını belirtmektedir.

Twitter uygulamasından farklı bir formatta ve 2010 yılında fotoğraf paylaşımına yönelik oluşturulan Instagram uygulaması, küresel ölçekte yayılmış ve

2017 yılı itibariyle 500 milyondan fazla kullanıcıya sahip olmuştur. Fotoğraf ve 13 saniyeden 1 dakikaya kadar yükseltilmiş video paylaşımları yapılmakta olan Instagramda, fotoğrafların görünüm düzeyinin yükselmesi için filtre ve efekt özellikleri oluşturulmuştur. Fotoğraflar üzerinde dijital filtre ve efekt uygulanması ile görüntü gerçeklikten uzaklaştırılmakta ve yeniden üretilmektedir. Fotoğraf üzerinde canlılığı, sıcaklığı, parlaklığı ve kontrastı etkileyen ışığın yansımaları artıran ve düşüren, fotoğrafın çekim anını simüle eden gece ve gündüz modu, fotoğraf içeriğinde renk değişimleri yapan ve “nostalji”yi dijital üzerinden yapma ironisini sağlayan Nashville, Amaro, Inkwel, Mayfair, Rise, Hefe, Valencia, Hudson, X-Pro II, Willow, Walden, Lo-fi, Sierra, Perpetua, Aden, Moon gibi daha pek çok efekt sunan filtre seçeneği bulunmaktadır. Bireyin sosyal medya üzerinden arzularını ve hazlarını alışılmışın çok dışında göstermelerinin ve kendi görüntülerine âşık olabilecek düzeyde narsistik davranışlar göstermelerinin temelinde görüntülerinin filtreleme ve efektlerle mükemmelleştirilmesi ve bireye fotoğrafı sanal evrende görüntüleyecek düzeyde güven duygusu aşılmasıdır.

Instagramda kullanıcılar arası iletişim yoğunlaşması ve etkileşimin hızlı olması için ortaya çıkan dil pratiklerine geldiğimizde Twitter uygulamasında kullanılan dil pratikleriyle benzerdir. *Hashtag*, fotoğrafların altına ifade edilmek istenen herhangi bir metin ya da sözcük önünde # işareti konularak yapılmaktadır. “*Throw Back Thursday*” in kısaltması olan *#tb hashtag*’le kullanıcı her Perşembe günü bir önceki Perşembe gününe ait bir içerik paylaşmaktaysa da zamanla belirli bir güne ait olmaktan çıkmıştır. Hashtag’ler kullanıcıların daha hızlı etkileşime girerek iletişimde bulunmalarına ve beğeni ve arzularına uygun içerikler keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Toplumsal anılarımızın silinmeye, silikleşmeye başladığı dijital toplumda geçmiş anları hatırlatan (throw back) *#tb hashtag*’i ile anımsatılmaya ve canlandırılmaya çalışılmaktadır. *Mention*, fotoğraf ya da video paylaşımlarının altına @ işaretinin yanına herhangi bir kullanıcı adının yazılmasıyla *etiketlenme* yapılmış olmaktadır.

Sosyal paylaşım ağlarında bulunan genel özellikler ve onları simgeleyen işaretler Instagram uygulamasında da bulunmaktadır. Instagram uygulamasının ana yüzünde bulunan “ev” ikonu yayın akışının sağlandığı, takip edilen sayfa ve

kullanıcıların gönderilerinin bulunduğu anasayfayı/alanı simgelemektedir. Bu alanın ara yüzünde, gönderilerin alt kısmında bulunan “kalp” simgesiyle içerik beğenilebilmekte; “yorum belirtme” işareti ile içeriğe yorum yapılabilmekte; “ok” işareti ile içerik başka bir kullanıcıya mesaj olarak gönderilebilmekte ya da “yer” işareti ile içerik kaydedilebilmekte ve yayın akışında kaybolmadan tekrar tekrar izlenebilmesi için depolanabilmektedir. Anayüzde bulunan bir diğer ikon olan “büyüteç” merak edilen bir kullanıcının aranabileceği, takip ettiğiniz kullanıcıların takip ettikleri kullanıcı ve beğendikleri video ve fotoğrafların önerildiği ve tamamen bir “keşfetme” alanını temsil etmektedir. Keşfet özelliğiyle Instagram, kullanıcıya arzu ve hazları doğrultusunda sayfa ve fotoğraf önerilerinde bulunmaktadır. Instagramın sunduğu önerilerden hareketle sanal evrende bıraktığımız hiçbir izin yok olmadığı anlaşılmaktadır. “Kalp” simgesinin bulunduğu alana geldiğimizde, beğenilen ve yorum yapılan içeriklerin belirtildiği ve sayfanızı takip etmeye başlayan kullanıcıların bildirildiği “sen” kısmı ve takip edilen kullanıcıların, hangi kullanıcıları takip ettiğinin bildirildiği, beğeni ve yorum yapılan içeriklerin gösterildiği “takip” kısmından oluşmaktadır. Uygulamanın bu alanı rizomatik bağlantıların kurulduğu ve ağlar arası iletişimin sanal gerçekliği gözler önüne serilmektedir. “insan figürü” ikonuyla, kullanıcının kendi kişisel bilgilerinin bulunduğu, paylaşılan fotoğraf ve videolarının depolandığı alanı; yapılan içeriklerin ve takip eden ve edilen kullanıcıların niceliksel olarak bildirildiği alanı temsil etmektedir. Uygulamanın gizlilik ayarlarının bulunduğu bu alanda kullanıcı kişisel bilgilerinin ve fotoğraflarının depolandığı profil sayfasını “herkese açık” veya “gizli” olarak ayarlayabilmektedir. Profil sayfasının arayüzünde bulunan “yer işareti” ikonu ile kaydedilen içeriklerin bulunduğu koleksiyonlar ve arşiv alanını temsil etmek, “çerçeve içinde bulunan insan figürü” sembolü ile başka kullanıcılar tarafından kullanıcının mention (@) ile etiketlendiği içeriklerin bulunduğu alanı temsil etmektedir. Uygulamaya kazandırılan son özelliklerden biri de “hikâye” paylaşma, yani belirli bir görselin sadece 24 saat boyunca yayında kaldığı süreci ifade etmektedir. Ayrıca görsel üzerine farklı renk seçenekleriyle metin ve emoji eklenebilmektedir. Instagram sunduğu Boomerang uygulamasıyla da, videoların tekrar başa sarıp oynamasını sağlamaktadır. Instagram üzerinden paylaşılan içeriğin Facebook, Twitter, Tumblr ve Pinterest gibi diğer siber mekânlarda da aynı anda

paylaşılabilme özelliği bulunmaktadır. Ağlar vasıtasıyla mekânlar arası geçiş şeffaf, kolay ve hızlı olabilmektedir.

Resim 1.9.



https://www.google.com.tr/search?q=dijital+toplum&safe=active&source=Ins&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiscj53MLXAhUL_KQKHU65AcYQ_AUICigB&biw=1366&bih=588#imgrc=HXWA90QrQPAYXM:

Çevrimiçi kavramı, internet ağının kapsamı dışında kalan bireyin sanal dünyaya adım atması, dijitalin dışındaki evrenin dijital evrene taşınmış olma durumu ve sosyal paylaşım ağlarında “online” çevrimiçi, görünür olma demektir. Facebook ve Whatsapp gibi paylaşım ağlarında oluşturulan sanal gruplar buna örnek verilebilmektedir. Çevrimiçi topluluklarda bireyler Whatsapp’ta “mavi tik”, Facebook’ta ise “yeşil daire” simgeleriyle görünür olmaktadır ve birbirlerinin iletilerini “yan yanaymış” gibi almaktadırlar. Sanal dünyanın içinde “canlı sohbet etme” imkânı bularak yazışmaktadırlar. Geleneksel tanışma, iletişime geçme şekillerini altüst eden teknolojik iletişim aracı internet, spor, doğa, gezi, fotoğraf, yemek, dizayn, kişisel eğitim, moda, kozmetik gibi bireyin ilgisine hitap edebilecek birçok kulvarda bilgilendirici, eğitici “sanal sayfalar” sunmaktadır. Popüler kişiliklerin, sanatçıların veya şarkıcıların hayran kitlesi tarafından oluşturulan “fan

siteler” de bu sanal sayfalara örnektir. “Takip et” butonuna bastığınız anda sanal sayfaların takip listesine katılmış ve “Takibi bırak” butonuyla da bu sanal listeden çıkmış olmaktadır. Sanal sayfaların veya sitelerin müritleri, çevrimiçi zamanlarda dünyanın dört bir noktasından bir araya gelmiş olan bireylerden oluşmaktadır.

Howard Rheingold (1994, 5; akt: Şentürk, 2017, 26), “*sanal cemaat*” kavramıyla dijital iletişim ağını oluşturan sanal sayfa ve site müritlerini tanımlamaktadır. Sanal cemaat mülteci sorunları; insan, hayvan, çocuk, azınlık hakları; küresel ısınma, çevre kirliliği, doğa tahribi; savaş gibi daha pek çok konu, dünyanın farklı kültür, etnik, toplumdan, farklı din, dil, mezhep özelliklerine sahip bireylerin dijital ortamda bir araya gelerek oluşturdukları topluluktur. Sanal cemaatlere örnek olarak Greenpeace, Change.Org, Avaaz.Org, Un WOMEN, UNICEF, WWF, Water.Org gibi küresel çaptaki sivil toplum örgütleri örnek verilmektedir. Kimi sivil toplum örgütlerine yüz yüze ya da banka hesap numaralarına para yatırarak bağış yapılabilmekteyken günümüz dijital toplumda sosyal ağlardan da yapılabilmektedir. Örneğin; Facebook’un “donate” yani “bağış yap” butonuna dokunarak bağış yapılabilmektedir. İnternet ve dijitalleşmenin ışık hızındaki yayılımı aracılığıyla, eylemlerimizi kontrol edebildiğimiz, küçük ölçekli alanlarla kısıtlayabildiğimiz, toplumsal normlar çerçevesinde denetleyebildiğimiz dönemden eylemlerimizi gerçekleştirme özgürlüğüne sahip ama sonuçları küresel çapta olan uzam-zaman kısıtlaması olmayan bir döneme geçilmiştir. Bauman’a göre (2010, 64), bireyler artık ne kendilerini ne de muhataplarını *karşılıklı bağımlılık* ağından sakınabileceklerdir. Sanal sayfaların bu çevrimiçi cemaatine katılmak da ayrılmak da herhangi bir kural, hiyerarşi ya da toplumsal norm gerektirmemektedir. İhtiyacınız olan tek şey, “akıllı” dediğimiz Android işlemciye sahip olan bir telefona veya bilgisayara sahip olmak ve internet ağına katılarak ilgilerinize uygun sosyal paylaşım ağlarına dâhil olabilmektir.

Toplum, bireylerin aynı geleneklere ve kültüre sahip olması, ortak davranışlar sergilemeleri ve kaynaşmaları ile oluşmaktadır. Toplumsal grupların cemaati oluşturabilmesi için de bireyler arasında sürekli bir etkileşim olması, ortak norm ve değerlerin olması ve bütünleştirici ruhsal unsurların olması gerekmektedir. Bireyin cemaate dâhil olma nedeni, çıkarlarına karşılık verilerek ihtiyaçlarının karşılanması

isteğidir. Cemaat bireyi yalnızlıktan koruyarak ona toplumsal değer ve bağlılık duygusu kazandırarak hayatına anlam ve amaç da kazandırabilmektedir. Cemaatin genel kabulleri ve görüşleri bireyleri etkilemekte ve benzer görüşleri kabullenmelerini sağlamaktadır. Bu durum cemaatin bir düzen içinde ilerleyişini ve normlarının ve cemaat kimliğinin korunmasına olanak sağlamaktadır. Cemaat üyelerinin günlük hayatta da hangi cemaate mensup olduklarına dair bazı somut delilleri vardır. Giyim kuşam, belli ölçü ve modellerde saç, sakal kesimleri, belli aksesuarlar, farklı lisanlar, vb. somut delillere birkaç örnektir. İnternetin yaygınlaşması ve cemaat içinde etkileşimin artmasıyla bu deliller tüm üyeleri etkilemiştir. Sanal cemaate katılan bireyler kendinden bir şeyler bularak katılmaktadırlar. Ayrıca sanal cemaatler/çevrimiçi topluluklar dijital mecralarda bilgi aktarımını/paylaşımını kolaylaştırmış ve “*bilgi stokları*” oluşturarak gerçek yaşamda maddi ve manevi açıdan zor ulaşılan bilgileri ücretsiz sunmaktadır. Bilgi stoklarının sunduğu bilgiler, bireyin günlük yaşamdaki adımlarının alt yapısını oluşturmuştur. Birey öteki ile aynı bilgidan etkilenmiş ve ortak bir paydada buluşmuşlardır (Schutz, 2011, 130-31) birey içinde doğduğu toplumun gönüllü düzenlemesine katılarak var olan bilgi stoklarını içselleştirerek ortak benzerlikler göstermeye başlamaktadır.

Baudrillard (2012, 41) ise bireyin sanal evrendeki bilgi stoklarını içselleştirerek toplumsal alanda uzlaşım göstermesini “*klonlama*” kavramıyla açıklamıştır. Ona göre birey, düşüncenin, yaşayış şeklinin ve alışkanlıkların benzer olduğu kültürel alanda bireysel farklılıkların ekarte edildiği bir klonlamaya maruz kalmakta ve medya, kitle iletişim araçları, bilişim sistemleri gibi faktörlerle benzer düşünen, davranan, yaşayan bireyler yaratılmaktadır. İnternetle büyük bir hız kazanan klonlama günümüz dijital evrenin çevrimiçi vatandaşlarını tek bir boyutla tanımlamaya çalışmaktadır. Birey, toplumsal gelişimin *uzlaşma* ve *yorumlama* süreçlerine göre şekillendiği bir ortamda kısmen kendini zorunlu hissetse de özgürce kendi seçimleriyle dâhil olduğu bu sanal ilişkilerde kurallar konusunda diğerleri ile uzlaşma içinde bulunmak durumundadır. Kuralların önceden şekillendiği dijital evrende bireyin uzlaşma biçiminin yorumlanması da gerekmektedir. Bireyin sanal ortamlarda göstereceği davranış kalıplarının uzlaşmaya dayalı olup olmadığı ya da

iyi veya kötü sanal ilişkiler kurup kurmadığı yorumlama sonucunda bilinebilir. Kısacası, bireyin sanal evrendeki kullanıcı/sanal vatandaş rolünü nasıl oynayacağı kendi inisiyatifine kalmışsa da uzlaşmayı etkilemektedir.

Mead (2017, 165-235), bireyin bilinçli ve düşünebilme yeteneğine sahip olmasına rağmen davranışlarını nasıl sergileyeceğine toplumsal bağlamın belirlediğini düşünmektedir. Bu durumu, bireyin benliğini ve sergilediği davranışları özne olan “ben (I)” ve nesne durumunda olan “beni/bana (me)” aşamalarından oluşan *benlik teorisi* bağlamında açıklamaktadır. “Ben” kavramı toplumsal ve biyolojik içerikleri kapsarken “beni/bana” kavramı, bireyin kendine toplumsal bir rol biçmesiyle oluşmaktadır. Eylemin başlangıcı “ben” ile olurken devamlılığı ve ya sonlandırılması “beni/bana”nın rehberliğinde olmaktadır. Mead, benliğin toplumsal alandaki diğer benliklerle etkileşime girdiği an ve “ait olduğu grubun tutumunu takınma yeteneği ile” var olabileceğini; ayrıca toplumsal grubun alışkanlık ve tutumlarına uygun davranabildiği sürece varlığını koruyabileceğini ve uzlaşma sağlayarak toplumsal bütünleşmeyi sağlayabileceğini düşünmektedir.

Sanal cemaatler, bireylerin dijital platformlarda/mekânlarda alternatif toplumsal örüntü biçimlerini oluşturarak bir paydada buluştukları yeni birliktelik biçimidir. Bireylerin kişisel deneyim ve beğenilerini kişisel bloglardan, sosyal paylaşım ağlarından birinde kişisel bilgilerle açtıkları profil sayfalarından paylaşarak bu birlikteliklere katıldıklarını söylemiştik. Hiper-gerçek bir dünyanın içinde merkezi olmayan, köksüz ve yayılmacı bir biçime sahip olan bu sahte evreni Deleuze'nin Rizom/Rhizom (köksap) kavramı üzerinden açıklamak daha makul olacaktır. Botanik olarak rizom, toprak altında oluşan, yatay, yumru, kalın özelliklere sahip ve enine genişleyen bir toprak altı gövdesidir.

Deleuze ve Guattari'nin öğretilerinden yola çıkarak Rizom'un, heterojen bir yapıya sahip, sürekli bağlantılar kuran ve hep bir oluş halinde olduğunu ve noktalar arası bağlantılarla birbirine bağlanmış bir mozaği andırdığını öğrenmekteyiz. “*Bir rizomun herhangi bir noktası diğeriyle bağlantı kurabilir ve kurmalıdır*” (Deleuze & Guattari, 2008, 7) düşüncesiyle bağlantılar sayesinde noktalar yerindelikten ve sabitlikten çıkıp “göçebe”leştirilmektedir. Sanal cemaatlere tabi olan her birey sanal evrende göçebeleştirilmiş bağlantılar sonucunda meydana gelmektedirler. Ayrıca

kurulan her bağlantı başka bir bağlantı ile kesilmesiyle yersizyurtsuzlaştırılmaktadır. Yersizyurtsuzlaştırılan bağlantıları birbirine bağlayan köksaplar böylelikle çoğalır.

Çoğulluk sonucunda köksapın başlangıç noktası belirsizleşir ve birden fazla (çoklu) girişe sahip olduğundan dolayı asla belirlenemez. Yersizyurtsuzlaştırma sonucunda herhangi bir göstergenin (resim, video, yüz, kavram, vb.) kodlarından/bağlamından koparılarak göçebeleştirilmişken başka bir bağlantı ile yeniden yeryurtlaştırılmaktadır. Yeniden yer yurt edinen anlam, içkinel ve belirsiz bir düzlemde bağlantılarla sürekli çoğaltılarak yeniden yersizyurtsuzlaştırılmaktadır. Aynının tekrarı olmayan ve fark'ın tekrarı olan bu durum '*fark'ın, arzu'nun ve yeni bir yüzün üretimi*' olarak bir oluş ve akış halinde olacaktır (Deleuze & Guattari, 2008). Böylece sanal evrendeki her hiper-görüntü Deleuzeyan bakışla yüzsellik kazanmıştır. Sanal evrene açılan *ekran* olarak düşünebileceğimiz Deleuze'nin (2008, 188) *beyaz duvarında* (kodsuz veya göstergesiz) biçim almaya başlayan yüz, Guattari'nin *kara delikler* dediği kodlarla başlamaktadır. Öznelleşme sürecinin önemli bir unsuru olan ve geniş anlamlara sahip olan yüz, sanal evrende arzunun üretimi ve tüketimini kara deliklerin derinliğine mahkûm etmektedir.

Resim 1.10



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya&safe=active&source=lns&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewiry7Hd18LXAhWMCewKHfdyAXAQ_AUICigBbiw=1366&bih=588#imgrc=FtZzKtWowcRwkM

:

3.2.3. Sosyal Medya: Arzunun Dijital Kodları

“Başkalarına karşı değişik yüzler takınanlar,
sonunda kendi çehrelerini unuturlar.”

La Rochefoucault

Dijital iletişim aygıtları, toplumu sosyal, ekonomik, siyasal ve kültürel alanlarda etkilemekte ve dönüştürmektedir. Başaran (2015, 32), bu dijital iletişim aygıtlarını *çift yönlü yapıntılar* olarak tanımlamaktadır. İnternet temelli oluşan yeni iletişim teknolojisinin, söz konusu alanları dönüştürdüğünü ve toplumsal yapı içinde şekillenirken toplumsal yapıyı da şekillendirerek düalist bir oluşuma sebep olduğuna değinmektedir. Teknolojik ve elektronik sistemlerin tasavvur dahi edilemeyen bu “dijital devrim”i, toplumsalın her anını ve alanını tahakküm altına almıştır. Gündelik yaşamı tahakküm altına almanın en çekici ve büyüleyici yolu da sosyal medya platformları olmuştur. Sosyal medya tanımlamasına bakacak olursak; gerçek dünya gündemini yansıtan analog medyanın tersine dijital evrenin gündemini yansıtan medya şeklidir. “Yeni medya” ve “dijital medya” olarak da tanımlanan sosyal medya, Foursquare, Instagram, Twitter, Facebook, Friendsfeed, Wikipedia, Youtube, Blog, Snapchat, Tumblr, Flickr gibi paylaşım ağları üzerinden gerçekleşmektedir. Dijital iletişim araçları ve internet aracılığıyla ortaya çıkan sosyal medya kavramını anlamak için Flew (2014, 2-4; akt: Polat, 2016), “ürün, hizmet gibi araçlara değil üretim, dağıtım, tüketim gibi süreçlere ve bu süreçlerin iş, yaşam tarzı, kimlik, kültür, ekonomi, siyaset, küresel ilişkiler ve sosyal etkileşim üzerinde yarattığı radikal dönüşümlere bakılması gerektiğini” söylemiştir. Flew örnek olarak da, “1990’lı yıllardan itibaren gelişen dijital teknolojileri, bilgisayar oyunları, e-posta, internet, mobil telefonlar ve anlık mesajlaşma gibi biçimleriyle günlük hayatlarının vazgeçilmez bir parçası haline getiren dijital yerlilerin içinde bulunduğu dijital dönüşüm”ü göstermektedir.

Lister ve diğerleri (2009,13), sosyal medyayı betimleyebilecek 6 olgudan bahsetmektedirler: *dijitallik, etkileşimsellik, hipermetinsellik, sanallık, ağlaşabilirlik*

ve simüle edilebilirlik. Lister ve arkadaşlarının savunduğu olgulara karşın Flew (2014; akt: Polat, 2016), sosyal medyayı 20 anahtar kavramla betimlemektedir:

Kolektif zeka (collective intelligence), yakınsama, yaratıcı endüstriler, siber mekân/sanal gerçeklik, dijital telif hakları (creative commons), dijital uçurum, hackleme, etkileşimsellik, küreselleşme, bilgi ekonomisi, mobil medya, ağlar, katılımcılık, korsanlık, mahremiyet ve gözetim, yeni medya uygunlaştırması (remediation), her zaman, her yerden işleme, kullanıcı üretimi içerik/kullanıcı bazlı inovasyon ve Web 2.0.

Gündelik yaşamın, toplumsal ilişkilerin, kurumsallaşma biçimlerinin ve yaşamın hemen her evresinin merkezine yerleşmiş olan dijital, teknolojik aygıtlar ve internet vasıtasıyla bireyi sarmalamış bulunmaktadır. Tekno-elektronik araçlar ve internet ile birey gerçek yaşamdan uzaklaşarak sanal evrende daha fazla vakit harcamaya başlamıştır. Bireyselleşmenin hızlanmasına sebep olan bu argümanlar bireyi kalabalıklar içinde yalnızlaştırmaktadır. Aile bağlarının zayıflamaya başladığı, sosyal iletişim becerilerinin azaldığı dijital toplumda birey kendi yarattığı yapay evrende yeni dijital bağlar kurmaktadır.

Kullanım aşırılığı ve dönüştürme özellikli internet, Serhat Koç' un (2015, 100), “*Gayya Kuyusu*” metaforuna benzetilmektedir. Koç, bu metaforla internetin nerede başlayıp nerede bittiğinin kestirilemediğini ve kısıtlayıcı yönüne karşın özgürleştirici, sınırsızlığa karşın sınırlı, saydam olduğu kadar da teşhir edici yönünden de bahsetmektedir. Bireyleri gündelik yaşamdan soyutlayarak yalnızlaştıran internet, denetim mekânizması olarak sanal kimliklerin yaratıldığı hiper-gerçek profil sayfalarından bireyi göz hapsine almaktadır. Bireyi sanal ortamda sunduğu bilgi yelpazesıyla yönlendirmekte ve sunduğu sanal eğitim müfredatı içinde bir nesne olarak konumlandırmaktadır. Sunulan imkân ve alternatiflerle bireyin iradesini kendi seçimi ile iradesizleştirmektedir.

Geleneksel toplumlarda, bireyin ötekilerle ya da toplumla iletişime geçişi ilk olarak sembollerin söz konusu olduğu fiziksel görünüşle başlamaktadır. Dijital toplumda ise, görsel ve işitsel olarak nitelenebilecek paylaşımların mevcut olduğu sosyal paylaşım ağları Facebook, MySpace, Blogger, Tumblr ve Instagram'da, görüntüler aracılığıyla sembolik iletişimin sağlandığı görülmektedir. Bireyin giyim şekli, kıyafetlerin markaları, aksesuarları, çanta, ayakkabı gibi diğer giyim parçalarının modeli sözsüz, sembolik iletişimin unsurları olarak birer mesaj niteliği

taşımaktadır. “Bir tüketim türü”, “kamusal alanda benliğin sunumu” ve “sözsüz bir kültür biçimi” (Craine, 2003, 303) olarak tanımlanan giyim, bireyin kendini sergileme, kendi bireyselliğine ve kimliğine sembolik öğelerle biçim verdiği sözsüz bir metindir.

İnternet popüler kültür içinde ikonlaşan “imajları” arzu ve istekleri cezbeden sunumlarla sanal dünyanın vatandaşlarını tüketici konumuna getirmektedir. İnternetin bu baştan çıkarıcılığı bireyde yarattığı “arzu”dan kaynaklanmaktadır. Deleuze’nin penceresinden bakarsak, internet *rizomatik bağlantılar* kurarak siber alanlarda *arzu kanalları* oluşturmaktadır. Ağların kesişimi ya da etkileşimi sonucu oluşturulan yeni bağlantılarla birey arzusunun nesnesi haline gelmektedir. Sanal dünyanın reel dünyaya açıldığı cam ekranlardan bireyin yarattığı “firari bağlantılar” sonucunda şeffaf, geçirgen, esnek *türedi bedenler* oluşturmaktadır (Kara, 2017, 15). Reel dünyada filtrelenmiş, şifreleri olan ya da altında farklı manalar içeren arzuyu Deleuze bedene hapsolmuş bir duygu olarak tanımlamaktadır. Bedene hapsolmuş arzunun canlı, dinamik ve oluş halinde olan bir yapıya bırakılması gerektiğini düşünmektedir.

Resim 1.11.



<https://dijitalreklamcilik.blogspot.com/2012/05/dijital-reklamclk-terimleri.html>

Yersiz-yurtsuzlaşmış bu arzu, dijital alanların genişletildiği Facebook, Instagram, Twitter, Flickr, Myspace gibi sosyal paylaşım ağlarıyla kısıktılmaktadır. Dijitalin gündelik yaşam alanımızı dönüştürdüğü ve bireyi tekno-elektronik aygıtlara hapsettiği günümüz toplumunda sosyal medya ile yeni bir sanal yaşam alanı sunmaktadır. Birey, bu yapay yaşam alanındaki Facebook, MySpace, Instagram, You Tube, Twitter gibi çeşitli sanal mekânlarda oluşturduğu sanal kimlik/benlik ile toplumsal düzende *“ben de burdayım, iyiyim, varım, sizlerle beraberim...”* gibi söylemleri ile narsistik yönünü açığa vurmaktadır. Sanal mekânların sunduğu olanakların dışında kendi isimleri dahi bireyi yalnızlıktan kurtarma, kendini sunma, sosyalleştirme amaçları doğrultusunda narsisizme yönlendirmektedir. Önde gelen bu sanal mekânlardan bazıları ve anlamları: Facebook (Yüz Kitabı), MySpace (Benim Yerim), You Tube (Kendini Yayınla), Twitter (Heyecan/Heyecanlanmak).

Sosyal medyanın yapısı gereği bireyin kendini sürekli sunma, gösterme, görme, arzu ve beğenilerini açığa vurma eğiliminden dolayı narsist bireyin kullanımına daha çok uygundur. Narsist birey sosyal medyadaki varlığını hayranlıkla seyretmekte ve kendine hayran olacak bireyleri avlama yoluna çıkmaktadır. Debord (2014, 61), bireyin bu gösteri toplumunda *“mutsuzluğun dingin merkezindeki yıkım ve korkuyla çevrili mutlu bir birleşme imajı”* sergilediğini savunmaktadır. Birey sosyal paylaşım ağlarında kendi yaşam hikâyesini sergilemekten, *“kişisel yaşamlarının özel detaylarını açık etmekten, eksiksiz bilgi göndermekten ve paylaşmaktan mutlu”* (Bauman & Lyon, 2013, 36) olmaktadır. Dikizleme/röntgencilik (voyeurism) kültürünün doğmasına ve yaygınlaşmasına sebep olan bu dijital iletişim şekli, sosyal medya platformlarıyla bireyin kendini gösterme, sunma olanağı sağlarken bireye seyretme, görme olanağı da sunmaktadır. *“Dikizleme kültürü bir reality şovdur; YouTube, Twitter, Flickr, MySpace ve Facebook’tur”* (Niedzviecki, 2010, 8).

Dijital toplumda birey sürekli bir haz arayışı içerisindedir. Leppert’e (2009, 300) göre, *“hayatın cisimleşmesini sağlayan şey cinselliktir. Cinsel beden anlayışımız büyük ölçüde arzu tarafından belirlenir.”* Arzu, bireyde beğenilme duygusu yaratır. Birey ve özellikle de narsist bireylerde beğenilme, takdir edilme, hoşlanılma, göz önünde bulunulma, popüler olma vb. durumlar haz uyandırır. Sanal evrende beden teşhiri üzerinden haz alma iki türdedir: bedenin teşhir edilerek

beğenilme, arzulanma isteği ve bedenin kendisinin doğrudan haz kaynağı olması. Sanal evrende ve özellikle de sosyal paylaşım ağlarında beden, sanal bir metaya dönüşmektedir. Metalaşan beden sanal mekânda kendini sunarken, ötekilerden/takipçilerden/kullanıcılardan “beğen”, “like” ya da kalp emojisi butonuna basılarak geri bildirim alabilmektedir. “ne kadar beğeni?”, “kaç takipçi?” sorularının popüler olduğu sosyal ağlar bireyin popülerliğinin ya da sosyal medya ünlüsü olarak nitelenen fenomen kimliğinin oluşmasının sayısal ölçüsüdür. Buradaki temel arzu bireyin şöhret arayışı veya ünlü olma duygusudur.

Twenge ve Champell’e (2010, 164) göre, sosyal paylaşım ağlarında bireyler için “*daha çok sayıda arkadaşına sahip olmak, bir statü sembolüdür ve MySpace’te ya da Facebook’ta yalnızca beş arkadaşının olması utanç vericidir.*” Ayrıca popülerlik, fenomen olma, bireye değerli olduğu yargısını katmaktadır. Fenomen ya da dijital aktivist, takip ettiği ve takip edildiği kullanıcılar ve paylaştığı bilgi, video, fotoğraf, vb. paylaşımlarla sanal evrenin sanal vatandaşlarına “ben buyum” demektedir. İnternet üzerinden ve sosyal paylaşım platformları vasıtasıyla sanal evrene katılan bu sanal vatandaş “kendin yap yurttaşlığı” olarak yorumlanmaktadır. Hartley ‘e (1999, 78; akt: Meikle, 2016, 122) göre, “*kendin yap yurttaşlığı, var olan birçok seçenekten, modelden, sunulan fırsatlardan bir kimliği bir araya getirme pratiği*”dir. Bu yurttaşlık, bireyin tüketim, üretim ve seçimlerinden meydana gelmektedir. Gerçek yaşamda bireyin değerli olması, dürüstlük, fedakârlık, dostluk, samimiyet, şefkat, onurlu olma vb. erdemlere sahip olup olmaması; ünlü ya da popüler olması, herhangi bir kültür-sanat dalını ifa etmesi veya özel bir yeteneğe sahip olarak nam salmasıyla değerlendirilirken sanal evrende simüle edilmiş gerçekliğin sayısal verilere dökülmesiyle oluşmaktadır. Bu durum her evrenin kendi yarattığı kuralları/normları olduğunu göstermektedir. Sanal evrenin ilk kuralı olarak “ne kadar beğenildiğinin, paylaşıldığının, takip edildiğinin, takip ettiğinin?” sorusunun sayısal cevabı ile tanınıyor olmandır.

Sanal dünyanın yarattığı yeni toplumsal aidiyetle birey arzularını reel toplumsallığının dışına atmaktadır. Arzu, salındığı sosyal medya alanlarında rizomatik bağlantılar kurarak akışını sağlar ve kendisine hitap edilen yerlere kendini bırakmaktadır. Arzunun üretilmesi ve doyurulması, tekno-iletişim aygıtları

vasıtasıyla en yaygın reklam ve eğlence alanlarında yapılmaktadır. Arzu, Deleuzeyan düşüncenin ötesinde dijital dünyanın yarattığı yeni bir bedene bürünmektedir.

Arzunun genel dayanağı yokluktur, çünkü imgelemi olmayan bir arzu her yerde ama aynı zamanda genelleşmiş bir simülasyon ortamındadır. Her yerde salındığını düşündüğümüz arzu esasen yokluğun ortamında kendine fırsat yaratır. Bu varlığın salınımı ise tamamen taklide dayalı bir tatmini açığa çıkarır. Bu yüzden sosyal medya sonsuz arzuların gidebileceği bir yol olarak görülmeye başlanır. Taklit yaşantılar, rahatsızlık vermez. Baştan çıkarılmak istenir. Çünkü baştan çıkarılmanın gerçekten kopuşun temel ön koşulu olduğu içten içe bilinir. Oysa baştan çıkarma hiçbir zaman doğayla aynı nitelikte değil, tam tersine hile niteliğindedir (Baudrillard, 2005, 8-14).

Bugüne değin herhangi bir söylemin anlamı bireyi baştan çıkarmamışken günümüz dijital dünyada sosyal paylaşım ağlarıyla iletişime sokulan bir söylemin anlamının bireyi hatta kitleleri baştan çıkarmasının sebebi nedir? Biz neden baştan çıkarılıyoruz? Sorularının zihinlerde yarattığı muğlaklık bireyi bir çıkmazın içine sürüklemektedir. Sanal ile reel arasındaki saydam sınırı temsil eden cam (bilgisayar, telefon, tablet, televizyon, vb.) ekran tüm göstergelerin reel dünyaya sızmasına sebep olmaktadır. Gözün yerini kameranın aldığı ve gerçek bedenin yerini dijital görüntülerin aldığı her gerçeklik cam ekranda imajlarla sanal evrende yeniden yaratıldı.

Büyük kitlelerin televizyona sahip olması, uydu iletişimiyle bir araya geldiğinde herkesin farklı mekânlardan gelen bir imaj yağmurunu neredeyse anında yaşamasını olanaklı kılarak dünyanın mekânlarını bir televizyon ekranındaki imajlara indirgemektedir. Olimpiyatları, Dünya Kupası'nı, bir diktatörün düşüşünü, bir politik zirveyi, ölümle sonuçlanan bir trajediyi, bütün dünya izleyebilmektedir (Harvey, 1997, 327).

Resim 1.12



https://www.google.com.tr/search?q=sosyal+medya+karikat%C3%BCrleri&safe=active&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=WFPFT8Pfwyyc7M%253A%252CpBzrl_5Kpk7hM%252C_&usg=__rUEBhqat84udhJ4B1AS8n_wCk%3D&sa=X&ved=0ahUKEwiJ_q2T7ebbAhXCaFAKHWFYDSMQ9QEIOjAI#imgrc=e1tvCsQE9zEmZM

Şeffaf ekranın bu mistik büyü ve siber alanın çekim gücü sorularımıza bir nevi cevap niteliğinde görülmektedir. Baudrillard (2005), toplumun imgelerle kuşatılmış olması bireyi sahte hakikat düşüncesine sürüklediğini ve anlamın baştan çıkarılmanın olduğu yerde barınamayacağını söylemektedir. İmge bombardımanına tutulan birey, dijital dünyanın içinde yok olmaktadır.

İmgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır. Tıpkı bir model olarak benimsedikleri Tanrı'nın ilahi kimliğini yok etmeye çalışan Bizans ikonları gibi. Öldürücü bir güce sahip imgenin karşısına, gerçeğin görünen ve algılanabilen yanlarını sunan yeniden canlandırmanın diyalektik gücüyle çıkılmaktadır. Batı bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine, bir göstergenin bir anlamın yerini alabileceğine ve bir şeylerin –bu tabiki Tanrı'dır- bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına bütün kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır. Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı'ya olan inanç göstergelerine indirgenildikten sonra gerisini varın siz düşünün! İşte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütleye, devasa bir simülarka dönüşmektedir. Bu gerçek dışı bir şey değil bir simülarkdır, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey (Baudrillard, 2006, 54).

Reel dünyada kilometrelerce uzakta olan biri(leri)yle anında etkileşime geçilen sanal evrende, tek bir parmak hareketiyle dolaşıma sokulan fotoğraf, tweet, video, ses kaydı, istediği her yerdedir ve bunlar anlamı yok etmezler sadece silerler. Sanal evren etkileşim anında bireylere fotoğraf, video ve ses kaydını “like”lama, tweeti “hashtag”leme veya “retweet”leyerek kendi profil sayfasından dolaşıma sokma ya da görmezden gelerek, eleştirerek sanal evrenin dışına atma gibi çoklu seçenekler sunmaktadır. Birey sanal dünyaya “giriş” yaptığı an yönlendirilmekte, hızlı ve ulaşılabilir birçok baştan çıkarma tuzağı (ileti/mesaj) ile karşılaşmaktadır. Kitleler bu kurgusalılık içinde baştan çıkarılmaktadırlar. Dolaşımın temel sebebi de büyüleme ve baştan çıkarmadır. Dijital dünyada fenomen olmak baştan çıkarıcıdır. Aşkın bedenler kategorisinde karşımıza çıkan fenomenler, bedenin mahrem sınırlarında taşarak sundukları görüntülerle şey'leşmektedirler. “*Birey her yerde öncelikle kendini beğenmeye, kendinden hoşlanmaya özendirilir. Kendisini beğenerek başkalarının beğenilme şansına ulaşacağı*” (Baudrillard, 2016, 113) düşüncesine en uygun ortamı dijital iletişim araçları ile zaman-mekân sınırı olmadan küresel etkide

bulunabileceğimiz dijital toplum sunmaktadır. Bedeni ve kimliği işlemselleşen birey, baştan çıkarıcı olduğu kadar kendi gerçekliğini de yitirmektedir.

3.2.4. İktidarın Yeni Denetim Aracı: Dijital Gözetim

“Biraz güvenlik için biraz özgürlük vermeye hazır olan herhangi bir toplum, ikisini de hak etmez ve hem güvenliğini hem de özgürlüğünü kaybeder.”

Benjamin Franklin

Toplumsal olguların dijital toplumda anlamsal dönüşüme uğraması yeni tartışma alanlarını da beraberinde getirmektedir. Güç ve eşitsizlik temelli toplumsal sınıf tartışmaları revize edilerek, Richard Florida'nın *“yaratıcı sınıf”*'ı (2004), Kroker ve Weinstein'in *“sanal sınıf”*'ı (1994), Scott Lash'ın *“alt sınıflar”*'ı (2002), Manuel Castell'in *“ağ sınıfları”* (1997), Hard ve Negri'nin *“çoklu sınıflar”*'ı (2004) ve suç kavramı medya teknolojileri etrafında yeniden tartışılmalıdır (Kara, 2017). Klasik ve modern dönemlerde baskı ve denetimle güç kazanan iktidar/burjuva/yönetici sınıf, dijital toplumda internet aracılığıyla siber alanları denetim altına alarak ve yeni birimler oluşturarak güç kazanmaktadır. Alt ve üst sınıf olarak tabakalaşan klasik toplum yerini daha geçirgen, şeffaf ve katı kurallara sahip olmayan esnek bir toplum yapısına bırakmıştır. Sosyal paylaşım ağları, iktidarın toplum üzerindeki yeni ideolojik, elektronik ve teknolojik hegemonik araçlar olmuştur. İktidar bu ağlar aracılığıyla toplumu sürekli bir gözetim altına almakta ve bireyin en yakınına kadar sokulmuş bulunmaktadır. Öte taraftan sosyal medyanın merkezileşmiş olmaması ve sansürlenebilme olanağının az olması, iktidar tarafından denetlenme ve kontrol edilebilme olanağını azaltmıştır (Neuman, 2013). İktidarın gücünü zayıflatıcı durumdayken, toplumun bazı kesimleri tarafından *“ağ tarafsızlığı”* niteliği taşıması hasebiyle savunulmuştur.

Samimiyet, güven ve duygusal yakınlığı ifade eden *“mahremiyet”* olgusunun dönüşüme uğradığı sanal evrende bireyler sosyal medya platformları üzerinden

“daha önce hiç görülmemiş ölçüde kendi yaşam öyküleri ve özel tutkularıyla ilgileniyor. Oysa bu ilginin özgürleşme değil, bir tuzak olduğu” (Sennett, 1996, 18) öngörülemediği. Mahrem duygular sanal evrende sınırlarını yitirmekte olup kamusal alan tarafından sınırlandırılmaz olmuştur. Birey sosyal medya üzerinden ötekilerin mahremiyet alanını gözetlemeye başlarken farkında olmadan kendi mahremiyet alanını da gözetlemeye açmıştır. Kamusal alanda bireyi tahakküm altına alan birey sanal evrende sosyal medya üzerinden bireyin mahremiyet alanını da tahakküm altına almaya başlamıştır.

Bireyin mahremiyet/özel alanına kadar girmiş olan iktidar, gözetleyen bireyi gözetlemeye başlamıştır. Toplumsal alanın her aşamasında iktidar ya da öteki tarafından gözetlenen birey ötekileri gözetlemektedir. Bu dijital döngüde bir *“gözetleme”* doğurmuştur. Söz konusu gözetleme olunca Michel Foucault’un Panoptikon kavramına değinmemek yanlış olacaktır. Panoptikon kuramı, Bentham’ın Panoptikon hapisane mimarisinden etkilenerek görmenin, bakmanın, gözetilmenin nasıl kontrol aracına dönüştüğünü açıklamaya çalışmaktadır. Modern gözetim tekniğine uyarlanan Panoptikon modeli ile iktidarlar bireyleri ve onların bedenlerini kontrol altında tutar, denetler ve disipline eder. Bentham’ın Panoptikon’u:

Çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır. Çevre bina hücrelere bölünmüştür; bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kat etmektedir. Bunların biri içeri bakan ve kuleninikilere karşı gelen, diğer de dışarı bakan ve ışığın hücreye girmesine olanak veren ikişer pencereleri vardır. Bu durumda merkezi kulede tek bir gözetmen ve her bir hücreye tek bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi veya bir ilkokul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binaların içindeki küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür. Ne kadar kafes varsa, o kadar küçük tiyatro vardır, bu tiyatrolarda her oyuncu tek başınadır, tamamen bireyselleşmiştir ve sürekli olarak görülebilir durumdadır. Görülmeden gözetim altında tutmaya olanak veren düzenleme, sürekli görmeye ve hemen tanımaya olanak veren mekânsal birimler oluşturmaktadır. Sonuç olarak, hücre ilkesi tersine döndürülmekte veya daha doğrusu onun üç işlevi –kapatmak, ışıktan yoksun bırakmak ve saklamak- ters yüz edilmektedir; bunlardan yalnızca birincisi korunmakta ve diğer ikisi kaldırılmaktadır. Tam ışık altında olma ve bir gözetmenin bakışı, aslında koruyucu olan karanlıktan daha fazla yakalayıcıdır (Foucault, 2006, 295-296).

Foucault, Panoptikon modelini etkili bir disiplin yöntemi olarak sunmaktadır. Ona göre, görünürlük bir tuzaktır. Panoptikon’da mahkûm görülmekte ama görememektedir. Mahkûmlar bilginin nesnesi durumundadırlar ama iletişimin öznesi olamamaktadırlar. Panoptikon’un görevi, tutukluda, iktidarın otomatik işleyişini sağlayan bilinçli ve sürekli bir görünebilirlik hali yaratmaktır (Foucault, 2006, 297). Bu işleyiş sadece hapisanelerde değil, hastanelerde, tımarhanelerde, okullarda vb.

kuruluşlarda da kendini göstermektedir. Modern kurumlar, düzeni sağlama, sürdürülebilir kılmak adına bir dizi disipline edici uygulamalara başvurmaktadırlar. On dokuzuncu yüzyıl ve sonrasındaki süreçte gözetim uygulamaları, toplumu düzene sokmak için rasyonel bir araç olarak kullanılmıştır. Modern dönemde gözetimin değişimi, sanayi kentlerinin oluşması, ulus-devletlerin kendilerini koruma güdüsü, terör olaylarına karşı korunma, askeri örgütlenmeler, vb. nedenlerden dolayı gözetim uygulamaları çeşitlilik ve farklılık göstermeye başlamıştır. Modern yaşamın tüm alanlarına yayılan gözetim Marx'ın (2005) aktarımıyla, geleneksel dönemdeki baskı, şiddet ve zorlama modern dönemde yerini ordu, okul ve fabrikalardaki uygulamalarına bırakmıştır. Bir sonraki aşamada bu gözetim yayılarak piyasa, tıp, bankacılık, sigorta gibi özel sektörün de gözlenmesine, gözetimi iş alanının dışına taşıyarak, özel alanı da gözetler ve kamu ve özel alanlar birbirini besler duruma gelmiştir.

Geleneksel dönemdeki teolojik gözetim yerini siyasi gözetime bırakmıştır. Ulus-devletler kendini iç ve dış tehditlerden koruma arzusuyla bilgi sistemleri kurmuşlardır. Oluşturulan bilgi sistemleri, gözetim uygulamalarıyla iç içe geçmektedirler. Giddens bu iktidar yapısını epistemolojik iktidar olarak adlandırmaktadır. Bu iktidar yapısı bireyler hakkındaki her türlü bilgiyi elde etme peşindedir. Bireyin yaptığı tüm davranışlar, çalışma sırasındaki uygulamaları, özel yaşamındaki olaylar, vb. gözetlenir, sınıflandırılır ve kayıt altına alınır. Bu süreçte bireyler bilginin elde edildiği yer, bilginin nesnelidirler (Foucault, 2000, 251). Özgürlüğün hâkimiyet sürdüğü sanıldığı günümüz dijital toplumda, bireylerin eylemleri öyle özgür bir irade ile gerçekleştiği düşünülmemelidir. Bireylerin gündelik yaşamlarındaki en basit eylemler dahi biçimlendirilmektedir ve iktidar sahipleri tarafından gözetilmektedir. Kiminin elektronik Panoptizm, kiminin enformasyon gözetim dediği bu süreç; egemen olanın iktidarını sağlama çabasının bir ürünüdür. *“Bu yüzden gözetim olgusu hem toplumsal denetimle hem de iktidar ve egemenlik ilişkileriyle doğrudan ilişkilidir”* (Dolgun, 2005, 14).

İnsanlık tarihi boyunca bireyler gündelik eylemlerinde gözetime maruz kalmışlardır. Gözetme, gözetene bilgi verirken, gözetilen üstünde de denetim ve disiplin sağlamıştır. Günümüz toplumunda teknolojinin böylesine gelişimine

direnemeyen geleneksel gözetim, kendini devasa bir boyuta getirecek yeni alanlara sahip olmuştur. Dijitalleşmeye başlayan gözetim, iktidar sahiplerini herkes hakkında her şeyi bilebilir duruma getirmiştir. İktidar, bilginin verdiği gücü kullanarak toplumsalın üstünde disiplin kurmuş ve denetlemeye başlamıştır. Toplumsal yapı üzerinde denetim sağlamak için bilgi bir baskı aracı haline de gelmiş durumdadır. Dolgun'un (2008, 195) aktarımıyla,

bilim, bilmek yanında denetlemek yönünde yeni bir misyon üstlenirken; bu gelişmelerle, toplumsal açıdan denetim işlevi de bir anlam kaymasına uğrayarak, üstlendiği güvenlik fonksiyonunun yerine güç ve iktidar ilişkileri bağlamında yeni roller üstlenmiştir. Bunun günümüzdeki yansıması, toplumsal değişimin itici gücü olan bilimsel ve teknolojik gelişmeler sonrasında, insanlığın giderek daha sıkı bir gözetim altına girmesidir. Gözetim, bir kurum veya topluluk tarafından saklanacak sembolik materyaller olarak, bilgi birikimi ile alt kademelerde yer alanların etkinliklerinin üst kademelerde yer alanlarca denetlenmesine işaret etmektedir. Bunlar, iktidar ve güç ilişkilerini içlerinde taşıdıklarından; gözetim pratikleri de, iktidar ve egemenlik güçlerine ait bir eksene bağlı olarak ortaya çıkmıştır.

Bilimsel ilerlemelerle birlikte toplumsal alanda bireyin güvende olma, güvende hissetme duygularını sağlayan güvenlik faktörleri de değişim göstermektedir. Geleneksel toplumlarda bireyler mal mülklerini, eşini, çocuğunu gönül rahatlığıyla komşusuna, akrabasına, dostuna emanet edebilirken ve hanesinin kapısını yabancı bir misafire açabiliyorken günümüz toplumunda tehlike ve güvensizliğin artmasıyla mobeselerle, gizli kamera gibi dijital izleme aygıtları ile her an ve mekânda “gözetleme”yi sürdürmektedir. Bu gözetleme aygıtlarıyla kendini korunaklı evlerde güven içinde hisseden bireyler sanal evrende özel yaşamlarını herkese açarak güven konusunda çelişkiye düşmektedirler.

Castells'e (2008, 532) göre, ağ toplumunda kilit konumda olan ve “*bilgiye dayalı, ağlar tarafından örgütlenmiş, kısmen akışlardan oluşan doğası yüzünden*” akışlar uzamı olarak tabir edilen *enformasyonel kentler*, günümüz dijital toplumunda dijital kentlerin ilk örnekleri sayılmaktadır. Enformasyonun, ileri teknolojik sistemlerin hızlı ilerleyişi ve iktidar sahiplerinin denetim, gözetleme ve bilme arzusunun hâkim olduğu dijital kentlerde bireyler, yaşam alanı boyunca mobeselerle, iş yerlerinde, alışveriş mekânlarında, hane içi ve dışında kameralarla izlenmektedirler. “Akıllı evler” olarak tanımlanan ve ev içi elektro-teknolojik araçların cep telefonlarına yüklenen bir uygulama üzerinden tek tıkla çalıştırılıp kapatılabildiği haneler ortaya çıkmıştır. Araçlara, hanelere ve iş yerlerine güvenlik

amaçlı takılan alarmlar, araçlara ve bireylere takılan dijital takip cihazları ve yurt genelinde Savunma Bakanlığı tarafından ikaz, uyarı, haber alma ve yayma amaçlı kurulmuş olan dijital alarm sistemleri dijital toplumda, iktidarın gözetim ve denetim araçlarıdır. Toplum ve devlet sanal evrene yayılırken olası hata ve illegal uygulamalara kendini açmış bulunduğundan dolayı sıkı kanunlar ve kurullarla dijital toplumu denetim altına almak zorundadır. Gözetim ve denetimin olduğu yerde olası suç durumlarının oluşmasının engellemesi için cezai yaptırımlar gerekmektedir. İnternet, Web 2.0 teknolojileri ve dijital iletişim aygıtlarının temel oluşturduğu sanal evren ve dijital toplum düşünülünce siberetik suçların ortaya çıkacağı kaçınılmazdır. Ortaya çıkan yeni suç kavramına uygun hukuki yaptırımların ve yeni yasaların oluşması da elzem olacaktır.

Günümüz dijital toplumunda sosyal paylaşım ağlarının bireyler üzerinde çok ciddi etkisi görülmektedir. Toplumdaki bireylerin büyük çoğunluğunun bu ağlar üzerinden politik, siyasi bir aktör ya da herhangi bir olay, ürün, kişi hakkında fikir ürettiği, eleştiride bulunduğu veya destekte bulunduğu görülmektedir. İktidar veya siyasi aktörler propaganda ve reklam amaçlı *troll*'leri kullanırken, kimi şirket ya da işveren tüketimi özendirme ve artırma odaklı kullanmaktadır. *“Troll, özünde biri ya da birilerini kandırıp bundan keyif alan insan”* demektir. Trollük, para kazanma, siyaset yapma ya da popüler olma (fenomen) adına yapılabilir. *“Troller, toplumun hassas noktalarını bulup provoke ederler ve bundan mutluluk duyarlar.”* Bu durumdan haz duyan Troller, belirli bir olay ya da durumu veya kişi/kişileri ağ üzerinden *“manipüle etme”* ve *“kandırma”* eylemleriyle eğlenmektedirler (Oduherif, Detroitlikızıl, 2016).

Seçim, ihale veya başka ekonomik rekabetin bulunduğu mecralarda, sosyal paylaşım ağları üzerinden dijital aktivistin/Trollün kötü niyetlerle bir tarafın diğer tarafa üstünlük sağlama, zafer elde etme ya da karalama amacıyla propagandalar yapması yani trollük yapması örnek gösterilebilir. Akademik literatürde Troll kavramını ilk tanımlayanlardan olan Judith Donath (1999, 45), trollük için *“kimlik aldatmacası üzerine bir oyun”* ifadesini kullanmaktadır. Claire Hardaker içerik analizi yaptığı çalışmasında Troll davranışlarının dört özelliğini belirtmektedir: *Saldırganlık, yalancılık, bozuculuk ve pervasızlık* (Akt: Oduherif, Detroitlikızıl,

dikizlenen veya röntgenlenen kimliđin, kiřiliđin ya da bedeninin görüntülerinin paylaşılması, kullanıcıya hakaret içerikli “yorum” yazılması, kullanıcının görüntüsünün diđer sosyal paylaşım platformlarında teşhir edilmesi siber suç olarak görölmekte ve cezai yaptırımlar uygulanmaktadır. “Herkesine açık” olan görüntü veya beden diđer kullanıcıların “bakıř”ına açık ve legal olurken “depolandıđı an” illegaldir.

SONUÇ

Bilim ve teknolojinin devrimsel sonuçları olarak ortaya çıkan ve yeni medya teknolojileri olarak da nitelendirilen dijital iletişim araçları, internet ve Web 2.0 teknolojileri toplumsal dönüşümlere sebep olmuştur. Toplumsal değişim ve dönüşümün silüeti olarak karşımıza çıkan Dijital Toplum ve bireylerin gündelik yaşam pratiklerinde ortaya çıkan dijitalleşmenin toplumsal süreci nasıl etkilediği, değiştirdiği ve nasıl dönüşüme uğrattığı çalışmamızın araştırma konuları olmuştur. Bu çalışma kapsamında, internet ve Web 2.0 teknolojileriyle ortaya çıkan dijital iletişimi yorumlama, mekânın somatik sınırları aşarak siberleşmesini ve bireylerin yeni aidiyetler kazanarak gerçeklikten sanallığa göç edişini ve göçle beraber oluşan sosyalleşme sürecini analiz edebilme amaçları kavramsal bir çerçeveye incelenmiştir. Temel problemimiz ve amaçlarımız doğrultusunda dijital etnografi yöntemi çerçevesinde nitel bir araştırma yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen temel sonuçlara aşağıda değinilmişse de ilerleyen dönemlerde dijitalleşmenin toplumsal alanda yaratacağı etkilerin ışık hızında artacağı ve yakın gelecekte yeni bilimsel araştırmalara ihtiyaç duyulacağı öngörülmektedir.

Toplumsal bağların, konumların, etkileşimin, beraberliğin ve ekonomik kaynakların, eğitim olanaklarının ve daha birçok kurumun coğrafi sınırlılıklar içinde sıkıştığı geleneksel toplum yapılarından bireyin, toplumun içinde yetiştiği havzanın dışına taşıdığı dijital topluma geçiş sağlanmıştır. Dijital kavramıyla nitelediğimiz günümüz toplumunda, somatik sınırların dışına taşan mekânın siberleştiği, zamanın sanal bir form kazandığı, bireylerin dijital kimlik oluşturarak sayısallaşan, nesnelleşen yeni bedenlere sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca bireyin sanal cemaatlere katılarak sosyalleştiği ve sosyalleşme sürecinin siber mekânlarda yapıldığı toplum tipini ifade etmektedir. Bu toplumsal yapıda toplumsal ilişkiler ağlar vasıtasıyla gerçek kişisel bilgiler taşıyan ya da sahte bilgilerle oluşturulmuş dijital kimliklerle duygusuz ya da yapay duygularla şeffaf bir ekran üzerinden gerçekleşmektedir. Toplumu, toplumsal pratikleri ve değişim ve dönüşüm dinamiklerini merceğine alan Sosyoloji bilimi, farklı alt disiplinlerinde toplumsal kurum, sınıf, aidiyet ve iletişimi; ekonomi, siyaset, medya, din, aile kurumları bazında iş, işçi tanımları, medya-toplum ilişkisi, aile tanım ve çeşitlerine değinerek

toplumsalın aşamalı deęişim ve dönüşümünü gözler önüne sermektedir. Toplumu ve bireyi etkileyen ve dönüştüren her olay, olgu, icat ya da yenilik Sosyoloji'nin alanına girerken dijital aygıtların ve internetin devrimsel, küresel etkilerinin sosyal bilimin dışında kalması imkânsız olmaktadır.

Dijital Sosyoloji alt-disiplini ile kendine yeni bir araştırma alanı oluşturan Sosyoloji, böylelikle tahayyül dahi edemediğimiz sanal gerçekliği ve mekânları, dijital iletişimi ve iletişim aygıtlarını, gözetimi, nesnelleşen kimliği, sayısallaşmaya başlayan arzu ve hazlarımızın sanal görünümelerini inceleme, yorumlama ve analiz etme olanağını yaratmıştır. Sosyoloji'nin bu yeni alt-disiplini oluşturmasında farklı ve haklı sebepler bulunmaktadır. Mekânik ve organik toplumlardaki toplumsal ilişkilerin tersine daha şeffaf, yüzeysel ve anlık geliştirilen dijital bir iletişim şeklinin ortaya çıkması, fizik-ötesi olan ve gerçeklikten uzak yeni mekân temsillerinin meydana gelmesi ve bireylerin bu sanal mekânlar aracılığıyla sosyalleşmeye başlaması, geleneksel ve modern toplumlardaki örf, adet ve göreneklerin içine sıkıştırılmış mahremiyetin dijitalleşmiş toplumla aşınmaya başlaması örnek verilebilir. Ayrıca ücretli emek işçisini ve iş kavramını açıklamaya çalışan Ekonomi Sosyolojisi'nin dışında kalan dijital evrenin sanal vatandaşı, empatetik işçi, dijital emek kavramlarını ve internet vasıtasıyla sosyal paylaşım platformları üzerinden oluşturulan alışveriş butikleri, sanal mağazaları Dijital Sosyoloji alt bilimi açıklayabilecektir. Gündelik yaşam ritüellerimizin internet ve Web 2.0 teknolojileri üzerinden dijitalleşmeyle sayısallaşmaya ve nesnelleşmeye başlaması, zaman-mekân sıkışması yaratarak bireye zamandan ve mekândan azade "her an her yerde" gündelik pratikleri yerine getirebilmeyi sağlaması da bu yeni alt disiplinle açıklanabilecektir. Özel ve kamusal alanlarımızın hemen her aşamasında karşımıza çıkan dijital aygıtlar ve internet, dijital kimlikler yaratmamızı ve sanal evrende yeni bir aidiyet kazanmamızı sağlamaktadır. Toplumsallığın bu yeni dijital görünümü Sosyoloji'nin ve sosyal bilimcilerin gözdesi haline gelmiş ve dijital/sanal toplum, kimlik, vatandaşlık, evren, mekân, iletişim, emek, göç, göçmen, yerli, cemaat, gerçek/gerçeklik ve gözetim, siber suç, empatetik işçi, virtüel gurbetçi, sosyal medya, dikizleme kültürü gibi ortaya çıkan bu kavramlar, sosyal bilim çalışmalarının araştırma konularına dâhil olmuştur.

Savunma amaçlı kurulan internet (ağ) ile dijital medya teknolojilerinin hızlı gelişimi ve yaygınlığı sayesinde toplumsal alanda iletişime karşılıklı etkileşim özelliğini kazandırarak dijital iletişim çağı başlatmıştır. Web 2.0 ve bilişim teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla kitlesel iletişimin artmasına ve küresel ölçekte dönüşümlerin yaşanmasına olanak tanımıştır. Dijital iletişim, gelenekselin aksine hem eş zamanlı hem de zamana yayılabilir, tekrar gözden geçirilebilirdir. Medya, bilgi teknolojileri ve telekom saçıyağında üçlü bir yakınlaşmayla iletişim küresel boyutlara taşınmıştır. Üçlü yakınlaşmayla iletişim yayımsal olmaktan öteye görsel ve işitsel boyutlara taşınmıştır. Gerçek evrende etkileşimlerimizin yok denecek oranda azalmasıyla birey sosyalleşebileceği yeni bir evren, mekân arama telaşına düşmüştür. Sınırsız bir alan ve özgür bir ortam sunan sanal evren bireyin düştüğü handikapın çözümü olmaktadır. Birey, sanal evrende sosyalleşme sürecini yaşamakta ve “sanallaşarak” oluşturmaya başladığı dijital kültürün bir parçası haline gelmekte, ürettiği içeriklerin/dijital verilerin de kendisini tüketen olmasının ironikliğini yaşamaktadır. Devasa boyutta yaşanan dijital iletişimde birey gerçek ve sanal evren arasında içerik üreten ve tüketen bir konum almıştır.

İnternetin gündelik yaşama sirayet etmesiyle toplumsal kurumlar da dönüşüme uğrayarak yeni dijital anlamlar kazanmıştır. İnternet ve dijital iletişim araçlarının kullanım yaygınlığı ve pratikliği ekonomi, eğitim, siyaset, aile, medya ve kültür gibi kurum ve olguları dönüştürmüştür. Online olarak gerçekleştirilen e-egitim, e-okul, e-devlet, e-posta, e-ticaret, e-pasaport, e-eczane ve e-medya gibi çoklu seçenekler sunması geleneksel, modern kurumların dijital kurumlara evirildiği görülmüştür. Toplumsal muhayyile yapabilen her sosyal çalışmacı dijital toplumu sosyolojik muhayyile ile açıklayabilecektir.

Sürekli bir oluş halindeki sanal evren, süreksiz bir güncellenmeye/yenilenmeye maruz kalarak sınırlarını genişleterek gerçekliğe daha çok benzetilme yoluna girmektedir. Toplumsallığın güncellendiği sanal evrende birey, dijital kodlamalar üzerinden dijital bedenlerini güncelleyebilmektedir. Sözsüz bir metin halini alan dijital bedenler, sanal evrende simülarklarla görünüm kazanmaktadır. Bireyin gündelik yaşam tarzı ve seviyesi bu görüntüler aracılığıyla tanımlanmaktadır. Gerçek evrende bir takım sıfat, yetenek ve özelliklere sahip birey, sanal evrende sanal

aidiyetler oluşturarak yeni bir beden (dijital kimlik) inşa etmektedir. Dijital iletişim platformlarında oluşturulan ve kişisel bilgiler içeren profil sayfaları bedenin/kimliğin dijital metnidir. Günümüz dijital toplumunda gerçek kimlikten ziyade dijital kimliğin geçerli olduğu ve sanal evrende sergilenen kişisel bilgilerin dikkate alındığı görülmüştür. Dijital kimlikler bireylerin habituslarıyla farklılık gösterse de herkesleşen bir tip de göstermiştir.

Toplumsal tahayyüllerimizin ötesinde yeni formlarla karşımıza çıkan siber/sanal mekân, sınırları belli olmayan, şeffaf, geçirgen ve oluş halinde karşımıza çıkmaktadır. Siber mekânlar, sanal vatandaşların varlık gösterdiği, dijital içeriklerin barındırıldığı sanal alanlardır. Sosyal paylaşım ağlarının oluşturduğu bu mekânlar, gündelik yaşamı hızlandırmış, iletişimi küreselleştirmiş ve arzuların özgürce serbest bırakıldığı toplumsal alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumsal iletişimin sağlayıcıları olan dil ve dil pratikleri sanal evrende görüntü içindeki marka, sembol, etiket, aksesuar gibi dil pratikleri ve dijital iletişimi sağlayan sanal konuşma kodları karşımıza çıkmaktadır. Siber mekânlar içinde en çok kullanılan Twitter ve Instagram üzerinden sanal evrende ortaya çıkan dil pratikleri, simge ve sembollerle meydana gelen ifade sözcükleri belirtilmiştir. Efekt ve filtreleme özellikleriyle görüntünün gerçekliğinden hiper-gerçekliğe dönüşümü ve görüntünün yeniden üretildiği görülmüştür.

Gerçekliğin simülasyona dönüştüğü sanal evrende, sanal gerçeklik simülatörleri sayesinde hızlı, pratik ve esnek üretim ve tüketim yaşamaktadır. Sanal gerçeklikler sağlık, eğitim, medya, kültür, eğlence ve moda alanlarında kolaylıklar sağlamıştır. Gerçekliğin sanala göç ettiği sanal evrende birey, dijital göçmen olmakta ve siber/sanal mekânlar arasında rizomatik bağlantılarla geçişler yapan virtüel gurbetçi konumuna geçmektedir. Virtüel gurbetçi, sanal evrenin yapay, eksik, güvensiz, samimiyetsiz ve sadakatsiz karakterini kaldıramayıp eylemlerin ve duyguların -mış, -vari maskelerinden bunalarak gerçekliğine tekrar göç etmektedir.

Kendini sunma, gösterme ve ötekileri görme düşüncesi üzerine kurulu sosyal medya, bireyin arzu, haz ve beğenilerini açığa vurduğu alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital toplumda birey sosyal paylaşım ağlarında/siber mekânlarda sahte kendilikler yaratarak kendini sunarken, sanal evrenle “büyülü aşk” yaşadığı

duygusuna kapılmaktadır. Oluşan duygu ve bedensel sunuşla birey kendi bedenine karşı cinsel nesne gibi davranarak ve benliğini mahkûm olacak derecede seyerek narsistik belirtiler göstermektedir. Narsist birey kendi öz-benliğini de kaybetmektedir. Özel yaşamın, mahremiyetin, kişisel bilgilerin paylaşıldığı ve bundan mutluluk, haz duyan bireyler, dikizleme/röntgencilik kültürünün doğmasına ve sürdürülmesine sebep olmuşlardır. Sosyal medyanın bu baştan çıkarıcılığı karşısında birey arzu ve beğenilerine isteyerek yenik düşmekte ve işlemselleşerek, nesnelleşerek ve meta haline gelerek kendi gerçekliğini yitirmektedir.

Sanal/siber mekânlarda bir araya gelmiş, etkileşim halinde olan ve sanal evrenin değerlerini içselleştiren sanal cemaatler/topluluklar ortaya çıkmıştır. Sanal cemaatlerin mekân içinde ürettikleri her bilgi/içerik, dolaşıma soktukları her fotoğraf, metin, söz ya da video bilgi stoklarını oluşturmuştur. Bilgi stoklarının içselleştirilmesi ve tüketilmesi klonlanmış bireyler meydana getirmektedir. Bilgi stoklarının oluşturulduğu sanal mekânlar çalışma mekânı olarak kullanılmakta ve dijital işçi olarak konumlandırılan bireyler, maddi olmayan emekle üretim ve tüketimi sağlamaktadırlar. Dijital işçi, emek harcamadan sadece şeffaf ekrana bakarak ya da siber/sanal mekânlarda aylıklık yaparak üretim ve tüketime dâhil olup empatetik işçiye dönüşmektedir.

Gündelik yaşam ve toplumsal alan dijital devrimle dönüşüme uğrayarak, kimlik biçimleri, çalışma ilişkileri, medya, iletişim, değişen iş, işgücü ve işçi tanımları, sermaye, aile, eğitim, güvenlik, mekân, toplumsal sınıf ve tabaka, suç, mahremiyet, göç ve arzu gibi birçok kavram ve olgu geleneksel anlamlarından farklı yeni anlamlar kazanmıştır. Dijital dünya, bireye, bilgiye ulaşma, kendini var etme adına yeni bir dijital kimlik yaratma ve sosyalleşebilme, arzu, istek ve hazlarına uygun mekân ve seçenekler bulabilme olanağı; sınırlı dünyadan sınırsız özgür bir alan sağlamıştır. İktidar sahipleri bu özgür alanda, toplumu tahakküm altına alma, denetleme ve kontrol etme amacıyla dijital panoptikonlara sahip olma eğilimi göstermiştir. Böylelikle iktidar, amaçlı ve araççı akılcılığın zaferi ile bireyi tahakküm altına aldığı, izlediği, kontrol ettiği, denetleyebildiği ve sanal evrendeki ayak izlerini takip edebildiği bir alan oluşturmuştur. Bireyin özel alanına kadar sokulmuş olan iktidar, bireyi her an gözetleyebilmekte; ancak bireyin sanal evrendeki davranış ve

söylemlerini sansürleme, kontrol etme ve denetleme konusunda ağların dolaşım hızıyla yarışmamaktadır.

Toplumsal ilişkilerin dijitalleştiği, gündelik yaşam ritüellerimizin sanallaştığı, toplumsal kurumların geleneksel işleyişlerinden uzaklaşarak yeni anlamlar kazanarak dijitalleştiği ve toplumsal yapının dönüşüme uğradığı dijital toplum, sosyal çalışmacılar tarafından araştırılmalıdır. İnternetin süreç içinde her zaman ve her yerde hazırbulunuşluluğu ile yüksek çözünürlük kazandırılan dijital medya teknolojileri sayesinde görüntü ya da gerçeklik yapay, eksik olsa da benzetilmiş şekilde ortaya konmaktadır. Dijital sosyoloji, gerçekliğe benzetilmiş olan sanal gerçekliği anlamlandırma ve yorumlamayı ilgi odağına almıştır. Yeni kavramsallaştırmalar, dijital toplumu yansıtmalı ve siber ortamlarda toplumsal vaziyet analiz edilebilmelidir. Dijital sosyoloji, toplumsal ilişkilerin yüz yüze ve yaşamların birlikte olduğu “gerçek” dünyadan, somatik sınırları aşan çevrimiçi toplulukların oluştuğu ve birbiriyle temas etmeyen hayatların yaşandığı elektronik ortamların “sanal” dünyasına geçişi rasyonel kavramlarla açıklamalıdır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T.W. (1975). Kültür endüstrisini yeniden düşünmek. *Cogito*. Sayı: 36. Yaz 2003.
- Adorno, T.W. ve Horkheimer, M. (1944). *Kültür endüstrisi: Kitlelerin aldatılması olarak aydınlanma*. T.W.Adorno ve M. Horkheimer. *Aydınlanmanın diyalektiği*. İstanbul: Kabalcı Yayınları. 1996.
- Allan, K. (2006). *Contemporary social and sociological theory: Visualising social worlds*. London: Pine Forge Press.
- Althusser, L. (1987). *John Lewis'e cevap*. Ankara: V Yayınları.
- Alyanak, Z.B. (2015). Etnografive çevrimiçi etnografi. *Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri*. Der: Mutlu Binark. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 2. Basım.
- Anlı, İ. (2010). *Psikanalizde narsisizm*. İstanbul: Nobel Tıp Kitabevleri.
- Aron, R. (2000). *Sosyolojik düşüncenin evreleri*. İstanbul: Bilgi Yayınları.
- Aslan, M. G. (2013). “Yeni medyanın ‘yeni’liği üzerine”. *I. Ulusal Yeni Medya Kongresi 7-8 Mayıs 2013*. İzmit- KOUİF ve Alternatif Bilişim Derneği. 102-110.
- Atalay-Güneş, Z.N. (2017). Dijital sosyoloji ve metodoloji: Nekadar yeni, ne kadar tanıdık? *Sosyoloji Divanı Dergisi*. 9. Çizgi Kitabevi.
- Barthes, R. (2003). *Çağdaş Söylenler*. Çeviren: Tahsin Yücel. İstanbul: Metis Yayınları.
- Başaran, F. (2015). İnternetin ekonomi politiği. *İnternet Toplum Kültür (İç.)* Der: M. Binark & B. Kılıçbay. Ankara: Epos Yayınları.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*, University of Michigan P. *Simülakrlar ve simülasyon*. Çeviren: Oğuz Adanır. İstanbul: Doğu-Batı Yayınları. 2003.
- Baudrillard, J. (1997a). *Tüketim toplumu*. Çeviren: H. Deliceçaylı & F. Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (1997b). *Fragments: Cool memories III*. 1990-1995. London and New York: Verso.
- Baudrillard, J. (2004). *Tam ekran*. Çev: Bahadır Gülmez. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Baudrillard, J. (2005). *İmkansız takas*. Çev: Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2006). *Kusursuz cinayet*. Çev: Necmettin Sevil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakr ve simülasyon*. Çeviren: Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları. 6. Basım.
- Baudrillard, J. (2012). *İmkansız takas*. Çev: Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 2. Basım.
- Baudrillard, J. (2015). *Tüketim toplumu*. Çeviren: H. Deliceçaylı & F. Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Tüketim toplumu*. Çeviren: H. Deliceçaylı & F. Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2010). *Etiğin tüketiciler dünyasında bir şansı var mı?* Çev: F. Çoban & İ. Katırcı. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Bauman, Z. & Lyon, D. (2013). *Akışkan gözetim*. Çev: Elçin Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayraktutan, G., Binark, M., Telli Aydemir, A., Çomu, T., Doğu, B. & İslamoğlu, G. (2012). "Sosyal medyada 2011 genel seçimleri: Nicel-nitel ara yüz incelemesi". *Selçuk İletişim Dergisi*. 7 (3): 5-29.
- Beck, U. (1992). *Risk society: Towards a new modernity*. London: Sage Publications.
- Beck, U. (1999a). *World risk society*. Cambridge: Polity Press.
- Beck, U. (1999b). *Siyasallığın icadı*. Çeviren: Nihat Ülner. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Beniger, J. (2011). *Kontrol devrimi*. İletişim Tarihi (İçinde). . Derleyen: D. Crowley & P. Heyer. Çeviren: B. Ersöz. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (2018). *Gerçekliğin sosyal inşası - bir bilgi sosyolojisi incelemesi*. Çeviren: Vefa Saygın Öğütler. Ankara: Atıf Yayınları.
- Berstein, J.M. (2007). "Sunuş" *kültür endüstrisi. kültür yönetimi, Theodor W. Adorno*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bilgin, N. (2007). *Kimlik inşası*. İzmir: Aşina Kitaplar.
- Binark, M. (2007). Yeni medya çalışmaları. *Yeni medya çalışmaları*. Edit: Mutlu Binark. Ankara: Dipnot Yayınları.

- Blumer, H. (2004). *George Herbert Mead and human conduct*. Edit: Thomas J. Morrione. New York: Altamira Press.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. New York: Hall Press.
- Bottomore, T. (1989). *Frankfurt Okulu. Eleştirel Kuram. Horkheimer, Adorno, Marcuse, Habermas*. Çeviren: Ahmet Çiğdem. İstanbul: Ara Yayınları.
- Bottomore, T. (1993). *Marksist düşünce sözlüğü*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. J. D. (2003). *Düşünümsel bir antropoloji için cevaplar*. Çeviren: Nazlı Ökten. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bourdieu, P. (2006). *Pratik nedenler*. Çeviren: H.U. Tanrıöver. İstanbul: Hil Yayınları.
- Bourdieu, P. (2015). *Ayırım: Beğeni yargısının toplumsal eleştirisi*. Çeviren: D. Fırat & G. Berkkurt. Ankara: Heretik Yayınları.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. J.D. (2016). *Düşünümsel bir antropoloji için cevaplar*. Çev: Nazlı Ökten. İletişim Yayınları. 8. Basım.
- Bryant, R. (2001). "What kind of space is cyberspace?". *Minerva-An Internet Journal of Philosophy* Vol.5. (138-155).
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Oxford: Blackwell.
- Castells, M. (1997). *The power of identity*. Oxford: Blackwell.
- Castells, M. (1999). *Information technology, globalization and social development*. Geneva. UNRISD Discussion Paper No: 114.
- Castells, M. (2008a). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür. Birinci Cilt. Ağ toplumunun yükselişi*. Çeviren: E. Kılınç. 2.basım. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2008b). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür. Üçüncü cilt. Kimliğin gücü*. Çeviren: E. Kılınç. 2.basım. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2013). *Umut ve isyan ağları: İnternet çağında toplumsal hareketler*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınlar.
- Cevizci, A. (2000). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Chaudhry, M. & C.N. Venugopal. (2004). "Parsons and Merton". İçinde: S.C. Dube (editör) *Sociological Thought*. Block 7. Indira Gandhi National Open University School of Social Sciences

(<http://www.ignou.ac.in/edusat/BDP/ESO13/pdf/ESOB7U27.pdf>;<http://www.ignou.ac.in/edusat/BDP/ESO13/pdf/ESOB7U28.pdf>. 15.01.2010)

Cooley, C. H. (1995). *“The looking-glass self”*, *Symbolic interaction: An introduction to social psychology*. Derleyen: N. J. Herman ve L. T. Reynolds. New York: General Hall Incompany.

Coser, L. A. (1956). *The functions of social conflict*. Londra: Routledge

Craine, D. (2003). *Moda ve gündemleri*. Çeviren: Ö. Çelik. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Çomu, T. & Halaiqa, İ. (2014). “Web içeriklerinin metin temelli çözümlenmesi”. Binark, M. (der.) *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri* içinde. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dahrendorf, R. (1959). *Class and class conflict in industrial society*. California: Stanford University Pres.

Debord, G. (2014). *Gösteri toplumu*. Çev: Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dijk, J.V. (2016). *Ağ toplumu*. Çeviren: Özlem Sakin. İstanbul: Epsilon Yayıncılık. 1. Basım.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2008). *Capitalism and schizophrenia. A Thousand Plateaus*. London: Continuum.

Dellaloğlu, B. (2003). *Frankfurt okulunda sanat ve toplum*. İstanbul: Bağlam Yayınları.

Dilmen, N.E. & Öğüt, S. (2010). *Sosyalleşmenin yeni yüzü: Sosyal paylaşım ağları*. <http://www.sertacogut.com/blog/wp-content/uploads/2010/05/Ogut-Dilmen-Sosyallesmenin-Yeni-Yuzu-Sosyal-Paylasim-Aglari.pdf>.

Demir, S. T. (2016). Dijital aşklar: Sanallık ve gerçeklik arasında beden, mekânın ve iletişimin tasarımı. *TRT Akademi Hakemli Dergi*. 1(2). ISSN 2149-9446.

DiMaggio, P. & Bonikowski, B. (2008). Make money surfing the web? The impact of internet use on the earnings of US workers. *American Sociological Review*. 73(2). 227-250.

Dolgun, U. (2005). *İşte büyük birader*. İstanbul: Hayy Kitap.

Dolgun, U. (2008). *Şeffaf hapisane yahut gözetim toplumu*. İstanbul: Ötüken Yayınevi.

- Donath, J.S. (1999). "Identity and deception in the virtual community". Smith, M.A. ve Kollock, P. (der.) *In Communities in Cyberspace* içinde. London: Routledge. 29-59.
- Durkheim, E. (2011). *İntihar*. Çev: Özer Ozankaya. İstanbul: Cem Yayınevi. 2. Basım.
- Durkheim, E. (2016). *Toplumsal işbölümü*. Çeviren: Özer Ozankaya. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Durkheim, E. (2004). *Sosyolojik yöntemin kuralları*. Çev: Cenk Saraçoğlu. İstanbul: Bordo Siyah Klasik Yayınlar.
- Edimsel, K. (2014). Sosyoloji ve sosyolojiyle bilmek. *Düşünen Siyaset Düşünce Dergisi*. 28, 63-70.
- Ertürk, D. (2017). Dijital kimliği "sınırlı" düşünmek. *Sosyoloji Divanı*. 9. 73-87.
- Featherstone, M. (1998). Virtual flaneur. *Urban Studies* 35: 909-925.
- Featherstone, M. (2013). *Postmodernizm ve tüketim kültürü*. Çeviren: M. Küçük. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ferhat, S. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı, bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *TRT Akademi Hakemli Dergi*. 1(2). 724-746. ISSN 2149-9446.
- Foucault, M. (2000). *Büyük kapatılma*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2006). *Hapishanenin doğuşu*. Çev: Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: İmge Yayınevi.
- Freud, S. (2012). *Narsisizm üzerine Schreber vakası*. Çev: Banu Büyükkal & Saffet Murat Tura. İstanbul: Metis Yayınları.
- Friedman, T. (2006). *Dünya düzdür, Yirmibirinci yüzyılın kısa tarihi*. Çev: Levent Cinemre. İstanbul: Boyner Yayınları.
- Friedman, T. L. (2007). *The World is flat; A brief history of the twenty-first century*. Picador.
- Fuchs, C. (2009). Information and Communication Technologies and Society. A Contribution to the Political Economy of the Internet. *European Journal of Communication* 24(1): 69-87.
- Fuchs, C. (2011). Web 2.0, prosumption, and surveillance. *Surveillance & Society* 8(3): 288-309.

- Fuchs, C. & Sevignani, S. (2013). What is Digital Labour? What is Digital Work? What's their difference? And why do these questions matter for understanding social media? *Triple C* 11 (2): 237-293.
- Garfinkel, H. (2014). *Etnometodolojide çalışmalar*. Çeviren: Ümit Tatlıcan. Ankara: Heretik Yayınları. 1. Basım.
- Giddens, A. (1979). *Central problems in social theory: Action, structure and contradiction in social analysis*. London: Macmillan.
- Giddens, A. (1984). *The Constitution of society: Outline of the theory of structuration*. Cambridge: Polity.
- Giddens, A. (1990). *The consequences of modernity*. Cambridge: Polity Press Ltd.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity.
- Giddens, A. (1994). *Modernliğin sonuçları*. Çeviren: Ersin Kuşdil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2004). *Modernliğin sonuçları*. Çeviren: Ersin Kuşdil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*. Ankara: Ayraç Yayınları.
- Goffman, E. (2009). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*. Çev: Barış Cezar. İstanbul: Metis Yayınları.
- Goldate, S. (1997). *The cyberflaneur*. Art Mounthly.
- Habermas, J. (1962). *Kamusal yaşamın yapısal dönüşümü*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Habermas, J. (1968). *Bilgi ve insansal ilgiler*. İstanbul: Küyerel Yayınları.
- Habermas, J. (1981). *İletişimsel eylem kuramı I-II*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Hardt, M. & Negri, A. 2004. *Multitude: war and democracy in the age of empire*. New York: Penguin.
- Hartmann, M. (2004). *Technologies and Utopias: The Cyberflaneur and the Experience of 'being online'*. Verlag Reinhard Fischer.
- Harvey, D. (1993). Postmodernizme bir bakış. *Birikim Dergisi*. İstanbul: Birikim Yayınları. Mayıs. 49, 55-59.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin durumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Herman, N. J. & Reynolds, L. T. (1995). *Symbolic interaction: An introduction to social psychology*. New York: General Hall Incompany.

- Hood, B. (2014). *Benlik yanılısaması*. Çev: Eyüphan Özdemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ignatow, G. & Robinson, L. (2017). Pierre Bourdieu: theorizing the digital. *Information, Communication & Societ.*, 20(7). 950-966. DOI: 10.1080/1369118X.2017.1301519
- Jary, D. & Jary, J. (1991). *Collins dictionary of sociology*. Glasgow: Harper Collins.
- Kara, Z. (2017). Dijital sosyoloji. *Sosyoloji Divanı*. 9. 9-21.
- Keat, R. & Urry, J. (1994). *Bilim olarak sosyal teori*. Çeviren: Nilgün Çelebi. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Koç, S. (2015). “Dijital aktivizm mi? Sokak isyanı mı?”. *İnternet ve Sokak*. Der: Y. İnceoğlu & S. Çoban. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kumar, R. (2015). Araştırma probleminin oluşturulması. *Araştırma yöntemleri-yeni başlayanlar için adım adım araştırma rehberi*. Çev: Güçlü Şekercioğlu. Edge Akademi. 3. Baskı.
- Layder, D. (2006). *Sosyal teoriye giriş*. Çeviren: Ümit Tatlıcan. İstanbul: Küre Yayınları.
- Lechte, J. (1994). *Fifty key contemporary thinkers*. London: Routledge.
- Lefebvre, H. (1991). *Production of space*. Cambridge: Blackwell.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü*. Çev: İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Levina, N., & Arriaga, M. (2014). Distinction and status production on usergenerated content platforms: Using Boudieu’s theory of cultural production to understand social dynamics in online fields. *Information Systems Research*. 25(3). 468-488.
- Lévi-Strauss, C. (1986). *Mit ve anlam*. Çeviren: Şen Süer/ Selahattin Erkanlı. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2009). *New media; A Critical introduction- Second Edition*. Routledge.
- Lupton, D. (2014). *Digital sociology*. Oxon. UK: Routledge.
- Lyotard, J.F. (1979). *The post modern condition*. Manchester: Manchester University Press. *Postmodern durum, bilgi üzerine bir rapor*. Çeviren: Ahmet Çiğdem. Ankara: Vadi Yayınları. Ekim. 2000.

- Lyotard J. F. (1984). *The Postmodern condition: A Report on knowledge*. Translation from French by Geoff Bennington and Brian Massumi. Manchester: Manchester University Press.
- Marcuse, H. (1986). *Tek boyutlu insan*. İstanbul: İdea Yayıncılık.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü*. Çeviren: O. Akınhay- D. Kömürcü. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Marx, G. T. (2005). *Surveillance and society*.
<http://web.mit.edu/gtmarx/www/surandsoc.html> .
- Marx, K. (1993). *Kapital I. Cilt*. Çev: Alaattin Bilgi. Ankara: Sol Yayınları. 4. Baskı.
- Marx, K. (2010). *Yabancılaşma*. Çev: Barışta Erdost. Ankara: Sol Yayınları. 4. Baskı.
- Mead, G. H. (2017). *Zihin, benlik ve toplum*. Çeviren: Yeşim Erdem. Ankara: Heretik Yayıncılık.
- Meikle, G. (2016). *Social media: Communication, sharing and visibility*. London: Routledge.
- Merton, R.K. (1968). *Social theory and social structure*. New York: Free Press.
- Mill, J. S. (2009). *A System of logic, ratiocinative and inductive*. (1843). Ebook 27942. <http://www.gutenberg.org/license>
- Mills, C. W. (1974). *İktidar seçkinleri*. İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- Netchitailova, E. (2014). The Flaneur, The Badaud and empathetic worker. *Triple C (Communication, capitalism & critique) journal for a global sustainable information society*. 12(1). <http://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/500/639>
- Niedzwiescki, H. (2010). *Dikizleme günlüğü*. Çev: Gökçe Gündüç. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Neuman, W. R. (2013). “Theories of media evolution”. *Media, technology and society: Theories of media evolution*. Ed:W. R. Neuman. The University of Michigan Press.
- Oduherif, Detroitlikızıl. (2016). Twitter’da varolmak. *TRT Akademi Hakemli Dergi*. 1(2). 716-722. ISSN 2149-9446.
- Orton-Johnson, K. & Prior, N. (eds). (2013). *Digital sociology. Critical perspectives*. Houndmills: Palgrave Macmillan.

- Pareto, V. (2016). *Demokrasinin dönüşümü*. Çeviren: Kadir Zeki Tezer. İstanbul:Pinhan Yayıncılık.
- Polat, İ. H. (2009). “Yeni bir iletişim ortamı, yeni bir medya”. İçinde: *Değişen İletişim Ortamında Etkileşimli Pazarlama*. Doğan Kitap. (29-37).
- Polat, İ. H. (2016). Dijital-siber-sosyal; yeni bir medyadan yeni bir yaşam alanına dönüşüm. *TRT Akademi Hakemli Dergi*. 1(2). 408-424. ISSN 2149-9446.
- Poloma, M. (1993). *Çağdaş sosyoloji kuramları*. Çeviren: Hayriye Erbaş. Ankara: Gündoğan Yayınları.
- Ritzer, G. (2008). *Sociological theory*. Boston: McGraw-Hill.
- Ritzer, G., (2013). Klasik sosyoloji kuramları. Çeviren: Himmet Hülür. Ankara: De Ki Yayınevi.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve post-modernizm*. Çeviren: Abdülbaki Güçlü. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Saussure, F. (2014). *Genel dilbilim yazıları*. Çeviren: Savaş Kılıç. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Sayar, K. (2016). Dijital toplum. *TRT Akademi Hakemli Dergi*. 762-775. ISSN 2149-9446.
- Sennett, R. (1996). *Kamusal insanın çöküşü*. Çeviren: Serpil Durak & Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, R. (2008). *Karakter aşınması*. Çeviren: Barış Yıldırım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, R. (2009). *Yeni kapitalizmin kültürü*. Çevire: Aylin Onacak. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, R. (2013). *Gözün vicdanı*. Çev: Süha Sertabiboğlu & Can Kurultay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Schutz, A. (1962). *Collected papers*. Vol. I. The Hague. Netherlands: Martinus Nijhoff.
- Schutz, A. (2011). *Collected paper V. phenomenology and social sciences*, Edit.: Lester Embree. New York: Springer Publishing.
- Slattery, M. (2011). *Sosyolojide temel fikirler*. İstanbul: Sentez Yayıncılık. 4. Basım.
- Simmel, G. (1908/1959). *The Problem of sociology*. K. Wolf (ed.), Essays in Sociology, Philosophy and Aesthetics. New York: Harper Torchbooks: 310-

336. Akt: George R. (1992). *Sociological theory*, Third Edition. McGraw-Hill. Inc. Çeviren: Ümit Tatlıcan.
- Swingewood, A. (1998). *Sosyolojik düşüncenin kısa tarihi*. Çeviren: Osman Akınhay. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Şentürk, Ü. (2017). Yeni toplumsal bir metin olarak internet. *Sosyoloji Divanı*. 9. 21-45.
- Timisi, N. (2005). “Sanallığın gerçekliği: İnternetin kimlik ve topluluk alanına girişi”. *İnternet, Toplum, Kültür* İçinde. Der.: M. Binark & B. Kılıçbay. Ankara: Epos Yayınları. 89- 105.
- Thompson, J. (2008). *Medya ve modernite*. Çev.: S. Öztürk. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Toprak, A.; Yıldırım, A.; Eser, A.; Binark, M.; Börekçioğlu, S.; Çomu, T. (2009). *Toplumsal paylaşım ağı facebook “görünüyorum öyleyse varım”*. İstanbul: Kaldeon Yayınları.
- Tönnies, F. (2002). *Community and society*. United Kingdom: Dover Publications.
- Tönnies, F. (1944). *Cemaat ve cemiyet nazariyesi*. Kısaltarak Çeviren: Z.F. Fındıkoğlu. 1942 - 1943 Üniversite Konferanslarından Ayrı Basım, İstanbul. <http://www.journals.istanbul.edu.tr/iuhfm/issue/view/1023000440>
- Turner, B. S. (2014). *Klasik sosyoloji*. İstanbul: İletişim Yayınları. 2. Basım.
- Twenge, J.M. & Campbell, W.K. (2010). *Asrın vebası: Narsisizm illeti*. Çev: Özlem Korkmaz. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Üşür, S. S. (1997). *İdeolojinin serüveni yanlış bilinç ve hegemonyadan söyleme*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Villanueva-Mansilla, E., Nakano, T. & Evaristo, I. (2015). From divides to capitals: An exploration of digital divides as expressions of social and cultural capital. In L. Robinson, S. R. Cotten, J. Schulz, T. M. Hale, & A. Williams (Eds.). *Digital distinctions and inequalities. Emerald studies in media and communications* (vol. 10, pp. 89- 117).
- Yamaç, K. (2009). *Bilgi toplumu ve üniversiteler*. Ankara: Eflatun Yayınevi. 1. Basım.
- Weber, M. (1947). *The theory of social and economic organization*. Free Press of Glencoe New York
- Weber, M. (2011). *Protestan ahlakı ve kapitalizmin ruhu*. Çev: Gülistan Solmaz. Ankara: Elter Yayıncılık. 3. Baskı.

- Weber, M. (2018). *Bürokrasi ve otorite*. Çeviren: Bahadır Akın. Ankara: Adres Yayınları. 1. Basım
- Winston, B. (2003). *Media technology and society*. New York: Routledge Publishing.
- Witte, J. & Mannon, S. (2010). *The internet and social inequalities*. Newyork. NY: Routledge.
- Wynn, J. R. (2009). Digital Sociology: Emergent Technologies in the Field and the Classroom. *Sociological Forum*. Vol. 24. No.2. DOI: 10.1111/j.1573-7861.2009.01109.x

ÖZGEÇMİŞ

1991 yılında Batman ilinin Gercüş ilçesinde doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Mardin'in Midyat ilçesinde gördü. 2011-2015 yılları arasında Akdeniz Üniversitesi Edebiyat Fakültesinde Sosyoloji bölümünü okudu.

T.C.
MARDİN ARTUKLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İNTİHAL RAPORU

TEZ BAŞLIĞI: DİJİTAL SOSYOLOJİ YA DA YENİ TOPLUMSALLIKLAR

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın kapak sayfası, giriş, ana bölümler ve sonuç kısımlarında oluşan toplam 152 sayfalık kısmına ilişkin 03/07/2018 tarihinde tez danışmanım tarafından "Turnitin" adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orjinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı alıntılar dahil % 17'dir.

Uygulanan Filtrelemeler:

Kaynakça dahil

Alıntılar dahil

Açıklamalar:

Mardin Artuklu Üniversitesi "Turnitin" adlı intihal tespit programı sonucunda; azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

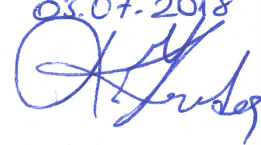
Adı Soyadı: Suzan KARDAŞ

Öğrenci No: 15761014

Programı: Sosyoloji

Statüsü: Yüksek Lisans

Tarih ve İmza

03.07.2018


Danışman Onayı

Doç. Dr. Zülküf KARA



A.B.D. Başkanı Onayı

Doç. Dr. Zülküf KARA

